

## ¡PERO SI ESTUVE AQUÍ! (LO FANTÁSTICO TEMPORAL EN TRAZO DE TIZA)<sup>1</sup>

ALFREDO GUZMÁN TINAJERO  
Universitat Autònoma de Barcelona  
alfredoguzmant@gmail.com

Recibido: 26-06-2013  
Aceptado: 24-10-2013



### RESUMEN

El siguiente artículo analiza la manera en la que lo fantástico se presenta en *Trazo de tiza* de Miguelanxo Prado a través de la irrupción de una anomalía temporal que cuestiona el orden racional planteado por el relato. Mediante un estudio de las formas en las que se ha presentado habitualmente lo fantástico en el cómic, sobre todo en la adaptación de obras literarias, se analiza cómo éste se instaura en el cómic de Prado ocasionando el conflicto necesario entre el evento extraordinario y nuestra idea de lo real. Considerando que en el cómic el realismo se conforma de modo particular, este artículo también busca establecer los elementos que Prado utiliza para elaborarlo y así poder encontrar un camino para que lo fantástico funcione en un medio híbrido que muchas veces parece imposibilitado para ello.

PALABRAS CLAVE: Miguelanxo Prado, *Trazo de tiza*, Tiempo, Cómic, Fantástico.

### ABSTRACT

The following article deals with the way in which the fantastic is presented in *Streak of Chalk* by Miguelanxo Prado, through the irruption of a temporal anomaly that questions the order of the world elaborated in the plot. Through the analysis of the common representations of the fantastic in comics, especially in literary adaptation, this work aims to observe how it is introduced in Prado's comic establishing the conflict between the extraordinary event and our idea of reality, fundamental to the construction of the fantastic. Thus, considering that in comics realism is assembled in a particular way, this article also studies the elements Prado uses to produce it

---

<sup>1</sup> Este trabajo fue realizado gracias al apoyo del programa de Becas para Estudios en el Extranjero FONCA-CONACyT, edición 2012.

to facilitate a way for the fantastic to emerge on a hybrid medium that often seems unable to present it.

KEYWORDS: Miguelanxo Prado, *Streak of Chalk*, Comics, Fantastic, Time.



*Remember thee!  
Ay, thou poor ghost, while memory holds a seat  
In this distracted globe. Remember thee!*  
William Shakespeare

Lo fantástico puede aparecer en el momento menos esperado y desarticular nuestro entorno. Puede estar unido a un pedazo de piel, a un insignificante objeto sobre un televisor o a la repetición infinita de un segundo. Un instante basta para que ante nosotros el mundo deje de ser aquello sistemático y seguro que nos permite comprender el orden de las cosas. Lo fantástico no es un género ni un estilo, es una anomalía, una transgresión de nuestra idea de realidad manifestada en un texto, una imagen o una viñeta.

Bajo esta premisa lo fantástico parecería viable en cualquier espacio artístico; sin embargo, en el cómic su presencia ha tenido un desarrollo incierto y azaroso. Su lenguaje iconográfico, originado en lo caricaturesco y asociado frecuentemente a lo infantil, ha colaborado para crear una tradición que agrupa de modo general sus tramas en dos grandes categorías: las aventuras y lo maravilloso,<sup>2</sup> lo que ha obstaculizado lo fantástico. Francis Lacassin (1971) apuntó que el cómic posee una vocación natural para cultivar lo maravilloso, lo irreal y lo imposible para producir un terreno donde nada es cierto y todo es posible. Esta viabilidad de crear mundos ha dotado al medio de un desapego de la representación realista (como aspiración mimética), lo que ha formulado una percepción del cómic como un medio viable para dar rienda suelta a las quimeras. Estas ilusiones son expresadas fundamentalmente en la tradición norteamericana mediante los superhéroes y en la europea<sup>3</sup> a través

---

2 Estas dos grandes vertientes, por un lado, incluyen a los cómics de acción bélica, los western o los superhéroes; y, por el otro, los cómics costumbristas de seres maravillosos (hadas, elfos, etc.).

3 Principalmente la producción franco-belga y española.

de los cómics de aventuras.<sup>4</sup> Gracias a la aparición del *cómic alternativo*<sup>5</sup> a finales de los sesenta, la percepción trivial ha sido sustituida en algunos sectores por una imagen del cómic como un medio serio y respetable capaz de producir obras de dimensiones artísticas considerables como la indeterminada *novela gráfica* o el *cómic social* que reniega del artificio y trata de ser vehículo de verdad y testimonio. A través de reflexiones existenciales que pretenden, cuando menos, establecer un vínculo entre sujeto y verdad, se incapacita de modo importante lo fantástico. Sin embargo, aún entre estos panoramas convencionales de realidad y maravillas algunos autores han seguido derroteros fantásticos, adaptando al medio las posibilidades propuestas por la literatura y el cine y, como veremos más adelante, produciendo incluso formas propias de lo fantástico.

Para abordar lo fantástico en el cómic es necesario establecer una perspectiva del concepto. Aunque su definición ha experimentado diversas transformaciones a lo largo de la historia, desde que Todorov estableciera en 1970 que lo fantástico ocupa el momento de incertidumbre ante un evento sobrenatural,<sup>6</sup> un vasto número de críticos (Jackson, 1981; Campra, 2001; Roas, 2011) han distinguido y establecido que lo fantástico se sustenta en la relación conflictiva entre nuestro concepto de lo real y la irrupción de lo sobrenatural (o imposible). Es esta transgresión del orden de realidad en el campo perceptivo del lector lo que da paso a lo fantástico, por lo que se vuelve incompatible con textos que presentan lo imposible como parte natural de su relato.<sup>7</sup> De este modo, en este trabajo consideraré lo fantástico como la irrupción de algo imposible en una realidad convencional, en la representación verbal o visual de un mundo existente o posible (Bessière, 2001; Campra, 2001) donde se produce una incertidumbre que es factible identificar como *miedo* (Roas, 2012).

4 Debido a que la otra gran tradición en el cómic, el *manga*, depende de otras referencias y contextos culturales y gráficos, no lo consideraré en este trabajo. De igual forma, cabe señalar que esta generalización no pretende ser reductiva de la gran diversidad de estilos y escuelas; es, en cualquier caso, una forma relativa de agrupar las tres grandes formas históricas de vislumbrar el medio.

5 Nombre genérico inspirado en el libro de Charles Hatfield, *Alternative Comics* (2005), que utilizaré para referirme a las diversas tendencias que han aparecido desde la década de los sesenta (cómic adulto, cómic underground, *comix*, etc.) y que se han ido instaurando fuera del marco de las grandes editoriales y de las normas institucionales.

6 «El que percibe el acontecimiento debe optar por una de las dos soluciones posibles: o bien se trata de una ilusión de los sentidos, de un producto de la imaginación, y las leyes del mundo siguen siendo lo que son, o bien el acontecimiento se produjo realmente, es parte integrante de la realidad, y entonces esta realidad está regida por leyes que desconocemos. O bien el diablo es una ilusión, un ser imaginario, o bien existe realmente, como los demás seres, con la diferencia de que rara vez se lo encuentra» (Todorov, 1981: 18).

7 Por consiguiente quedarían excluidos de la posibilidad fantástica los cómics donde lo imposible ocurre en mundos donde la magia (Astèrix), las mutaciones genéticas extraordinarias (X-Men) o los extraterrestres (Superman) son posibles.

Lo fantástico ejerce siempre un cuestionamiento de lo real, no sólo en cuanto a su concepción de estabilidad, sino en la posibilidad de la existencia de lo extraño: lo fantástico es «aquello que no es» (Campra, 2001: 154). Es una transformación ilógica e inesperada de nuestro horizonte de expectativas sobre el mundo que nos lleva a cuestionar la certidumbre de lo sucedido y que, ante la imposibilidad de justificación, se expresa con vacilación, extrañeza o, más claramente, con lo que Roas denomina el *miedo metafísico*. Éste es la impresión «exclusiva de lo fantástico, la cual, si bien suele manifestarse en los personajes, atañe directamente al receptor, puesto que se produce cuando nuestras convicciones sobre lo real dejan de funcionar, cuando perdemos pie frente a un mundo que antes nos era familiar» (Roas, 2011: 95).

Las diversas expresiones de lo fantástico han sido examinadas desde muy diversos ángulos y medios, sin embargo, la escasa literatura en torno a lo fantástico en el cómic se ha centrado en el estudio de los sistemas de representación y de producción de los elementos generadores de miedo.<sup>8</sup> Estos estudios se han situado a través de dos interrogantes: por un lado, la disyuntiva de exhibir o no el objeto productor de la incertidumbre y, por el otro, la forma de representación de una diégesis capaz de establecer una relación entre las viñetas a partir de la cual lo fantástico puede ser mostrado a través de la presencia de lo extraño. En su seminal «La bande dessinée fantastique, genre impossible», Harry Morgan (1999: 2) sugiere que aunque «la BD<sup>9</sup> adore le merveilleux féérique et le merveilleux scientifique (la science-fiction)» también «décèle peu de fantastique». Estos intentos de representación se han decantado por las adaptaciones de procedimientos establecidos por la literatura, como las series de cómics de terror y de horror (*EC Comics* o *Creepy*).

Habitualmente, estas aproximaciones utilizan mitos, historias y representaciones inspiradas en los arquetipos clásicos de lo fantástico. Autores como Richard Corben<sup>10</sup>, Al Feldstein<sup>11</sup> o Alberto Breccia recurren a adaptaciones de Poe, Lovecraft o Maupassant para formular una experiencia fantástica

8 Mantendré la palabra *miedo* por motivos de comodidad y convención generalista; aunque también puede ser expresado por medio de otras emociones limítrofes como el desconcierto, el desasosiego, la angustia, etc.

9 Abreviación coloquial de *bande dessinée* (literalmente *tira dibujada*) utilizada para referirse a los cómics de tradición franco-belga.

10 Véase las adaptaciones de «Rats On the Walls» (1972), *House on the Borderland* (2000) o la serie *Haunt of Horror: Edgar Alan Poe* (2006) y *Haunt of Horror: Lovecraft* (2008).

11 Véase su trabajo como guionista y adaptador para las series *The Haunt of Fear*, *The Vault of Horror* y *Tales From the Crypt* en las cuales adaptó varios textos de inspiración fantástica como «Fitting Punishment» dibujado por Graham Ingels (1950) basado en el cuento de «In the Vault» de H.P. Lovecraft, o «The Irony of Death!» (1951) basado en «The Squaw» de Bram Stoker dibujado por Jack Davis.

que pretende y, en cierta medida consigue, ser analógica a la literatura al apelar al miedo terrorífico ante lo extraño como vía de acceso a la ruptura con la realidad. Frente a estas formas, Morgan (1999) enfatiza que el desvelamiento de lo fantástico en el cómic reside en la visión de lo monstruoso y en la confirmación de lo inquietante dentro de las viñetas. No obstante, Morgan advierte que esto puede conducir al cómic hacia los terrenos del suspenso o al horror gótico-grotesco si no logra expresar la aflicción de manera contundente o si, por el contrario, sobrepasa los límites de lo verosímil. Ejemplo de esto serían los cómics *gore* o las adaptaciones carnavalescas de la revista *MAD*.<sup>12</sup> De este modo, lo postulado por Morgan se hallaría en el centro del conflicto de la posibilidad de una representación realista donde lo monstruoso, controlado, puede hacerse presente siempre y cuando la verosimilitud del relato permita su consideración como imposible.

Por su parte, Jean Baetens (2001a) propone que el cómic puede originar lo fantástico de forma similar a otros medios visuales como el cine: evitando mostrar o mostrando sólo un fragmento de lo amenazador, es decir, dejando las puertas abiertas a la interpretación ambigua o sin explicación, por medio de la percepción limitada. Esto provoca una incertidumbre, un extrañamiento, ante lo que no se comprende. Este mecanismo, que apunta Baetens, ocurre en la adaptación de Breccia (con guión de Norberto Buscaglia) de *Los mitos de Cthulhu* (1975) de Lovecraft, en la que la ambigüedad del estilo expresionista de Breccia, marcado por el contraste y las formas difusas, vuelve inclasificable e incomprensible la figura de Cthulhu, creando una tensión desconcertante en la narración.<sup>13</sup> Sin embargo esta intención de producir un miedo contenido en la ambigüedad visual presenta el riesgo de incidir en la inconsistencia advertida por Morgan. Al narrar desde el ocultamiento se puede causar un horror ante lo desconocido pero con el riesgo del desvanecimiento de la impresión impactante adscrita al medio de lo fantástico.

Como se observa, ambas propuestas profieren, en mayor o menor medida, que para que lo fantástico tenga lugar en el cómic es necesario una estrategia gráfica que concentre el texto y el dibujo de modo verosímil (al menos internamente), y no que el primero opere como un vehículo del segundo, como ocurre habitualmente en las adaptaciones donde lo verbal prima sobre

12 Véase la adaptación de Will Elder de «El cuervo» de Poe en *Mad* #9 (1954).

13 A pesar de que la formulación teórica de Baetens permite ver cómo se formula lo fantástico en el cómic, en su lectura de *Los mitos de Cthulhu* no considera el conflicto con la realidad exterior, por lo que no prevé la posibilidad de una lectura desde una óptica del terror en la cual no existe una transgresión de la realidad convencional.

la imagen hasta el punto de acercar los textos al concepto de libro ilustrado. Igualmente, ante la aspiración de un fantástico más (post)moderno, el cómic no ha logrado distanciarse de las formas y las figuras clásicas debido, sobre todo, a lo complejo que resulta la construcción de un realismo sólido que no depende de una fabulación textual para sostenerse. A pesar de estas fórmulas repetitivas y codificadas, el cómic ha encontrado maneras efectivas de acercarse a lo fantástico, como lo demuestra el trabajo de Miguelanxo Prado que analizaré a continuación.

Como mencioné previamente, la principal limitación a la que se enfrenta lo fantástico para desplegarse en el cómic está situada en el seno del lenguaje utilizado: el dibujo. Al ser considerado en general como algo poco creíble o artificial, el dibujo obstaculiza la consumación de un realismo que, como se ha insistido, es uno de los componentes principales de lo fantástico. Considerando que lo fantástico depende de su ruptura con una realidad establecida, consensuada por un contexto social y cultural, el cómic «est beaucoup plus mal placée que la littérature écrite pour évoquer le factice, l'ambigu ou l'étrange» (Morgan, 1999: 3), ya que en principio no puede reflejar fidedignamente el mundo exterior y por lo tanto no puede generar un desequilibrio con él directamente o de un modo natural. Este condicionante se pone de manifiesto en el uso del dibujo iconográfico (en sus dos vertientes: la icónica y la realista)<sup>14</sup> como parte fundamental de un medio que no aspira a un mimetismo puntual.<sup>15</sup> De este modo, si lo fantástico está anclado a la representación realista, ¿cómo revelarlo, o crearlo, en un medio hegemonícamente no realista?

A diferencia del cine o la fotografía, que poseen un referente directo gracias a su naturaleza mimética, en el cómic este referente está insinuado, por lo que se trata de un referente desplazado que no representa lo que se dibuja sino una interpretación matizada por el estilo y por el texto que convergen en la viñeta. El cómic es un medio metonímico donde todo es, en diferente medida, sugerido o icónico. Cada imagen tiene un origen abstracto que no siempre es reconocible o relacionable de un modo evidente con algo en el mundo tangible. En el cómic se pueden comprender las formas pero es poco estable su paralelismo con su objeto fuera del texto, ni siquiera con la imagen

---

14 Véase McCloud (1993).

15 Incluso si consideramos la foto-novela como una suerte de cómic, la presencia de bocadillos o cartuchos impide la instauración del mimetismo proferido por la fotografía de forma autónoma. De esta manera se puede identificar la fragilidad con la que los cómics pueden perder su efecto realista con apenas un detalle.

mental producida por el lenguaje. La proyección visual del concepto es una interpretación de la realidad, un mundo construido que observa al real pero que puede distanciarse fácilmente. De este modo, la forma de construir la referencialidad en el cómic, la manera de unir o no el dibujo con los referentes externos, es lo que producirá que la diégesis sea factual o maravillosa. Esta distinción no dependerá de la exactitud o precisión en la reproducción gráfica del dibujo sino en la eficacia para establecer una relación sólida con el referente. Por ejemplo, si un cómic tiene lugar en París y no aparece algo distintivo o simbólico de la ciudad que permita su reconocimiento, el efecto de realidad será menos asequible que si se muestra la Torre Eiffel, aunque esto sólo ocurra de modo poco detallado o esquematizado.<sup>16</sup> Consecuentemente, la relación del cómic con la realidad no reside en la paridad sino en la interacción con el referente y su interpretación por parte del lector.

Por consiguiente, la posibilidad de lo fantástico se centrará en lo admisible de la relación instaurada mediante el uso de lo simbólico como guía de lectura referencial o de la enfatización de lo natural mediante el detalle meticuloso. Aunque la diégesis no sea reconocible por su notoriedad o simetría con el mundo exterior, el uso de elementos, espacios y formas claramente cotidianas, apoyadas en su interacción con lo textual, permitirán crear un espacio interpretable como similar al nuestro.<sup>17</sup> Por lo tanto, tendríamos dos formas para considerar un cómic como realista: una, por medio de la asimilación del uso de lo reconocible; y dos, a través del realismo icónico originado en la proyección de lo esencial, de los objetos representativos de la cotidianidad que confirmen el lazo directo con el mundo tangible.<sup>18</sup> Aunque ambas formas de generar el *efecto de realidad*<sup>19</sup> pueden orillar la creación de mundos maravillosos como el de los superhéroes o el de la ciencia ficción, su consolidación hacia el modo realista-referencial establece un panorama proclive para la construcción de lo fantástico, al menos en su forma tradicional.

La referencialidad como forma de producir un lazo con lo real ocurre, sin lugar a dudas, de forma similar que en la escritura; sin embargo, en el

16 Esto funcionará para la temporalidad, al establecer ciertos detalles. En el caso del espacio, la presencia de letreros o mapas dentro de las viñetas suele ocurrir para conformar una relación más rápida y concreta.

17 Este uso es muy delicado porque la inserción de cualquier forma o elemento no reconocible podría fracturar la manera de relacionar al dibujo con la realidad y conducirla a una diégesis maravillosa.

18 Ello no dependerá de un trabajo detallista o hiperrealista sino en la consistencia sólida de lo integrado en cada una de las viñetas. Cualquier elemento extraño que sea normalizado al interior de la diégesis por más realista que se presente, decantaría al cómic en cuestión hacia lo maravilloso o la ciencia ficción, como ocurre en los cómics de superhéroes.

19 La construcción de una diégesis que se confirme a sí misma como cierta. Véase Barthes (1971).

cómico, el estilo del dibujo, la organización de la viñetas y el tipo de color modulan y determinan la correspondencia con el referente y, por consiguiente, la interpretación que deriva en una lectura cargada hacia alguno de los polos posibles de la representación (realista o icónico) a partir de los cuales se puede elaborar el discurso realista-referencial y a veces incluso producir efectos paradójicos. Aunque, repitiendo lo previamente mencionado, ninguno de los extremos condiciona el mimetismo, el realista lo podría alcanzar de mejor manera que el icónico.<sup>20</sup>

A continuación analizaré cómo en *Trazo de tiza* (1993), Miguelanxo Prado genera un espacio realista-referencial mediante el uso de un dibujo que tiende al eje realista a partir de la asimilación de elementos habituales y formas espaciales reconocibles, instaurando así una diégesis verosímil que permitirá la irrupción de lo fantástico. A partir de este realismo, y, como veremos en la última parte de este trabajo, del manejo del tiempo, *Trazo de tiza* constata que lo fantástico en el cómic es factible fuera de los terrenos de lo monstruoso y de lo desconocido. En este mundo creado por Prado, de colores en tonos pastel, es posible crear un relato frágil que es rasgado por la incertidumbre de un modo tan sutil que inclusive podría pasar desapercibido pero que no por ello es menos escalofriante. Prado evade la paradoja del dibujo como herramienta o como estorbo y encuentra en otro de los elementos centrales del cómic la forma de establecer lo fantástico: en la temporalidad.

Antes de proseguir con la manera en que Prado elabora lo fantástico, es necesario recordar que el cómic se basa en la idea de que las viñetas son espacio temporalizado y tiempo espaciado (Groensteen, 1999). Cada viñeta condensa y muestra un momento de un relato mayor pero también desarrolla una temporalidad interna cortada que es entrelazada, *trenzada*,<sup>21</sup> con el resto para constituir así una linealidad basada en el montaje que crea un tiempo narrativo externo reconocible sólo a través de la lectura. Es decir, la concepción cronológica del relato se construye en la acumulación de pequeñas unidades de tiempo. En *Trazo de tiza*, la temporalidad externa es utilizada con dos fines: el de crear un marco para la historia, el uso evidente y común de cualquier cómic, y para hacer funcionar lo fantástico. La temporalidad interna de

20 Esto no excluye la posibilidad de encontrar cómics realistas no miméticos, como sería el caso de muchos de los trabajos de Enki Bilal o la inversa como se ha demostrado con el realismo-referencial de *Persepolis* (2000) de Satrapi.

21 *Trenzado*, *tressage* en francés, es el término utilizado por Groensteen para referir la forma en que las viñetas se relacionan y crean una temporalidad y un significado estable a lo largo de la narración. Véase Groensteen (1999).

cada viñeta funciona como forma de incrementar el realismo, ya que permite la distinción de observación y la confirmación y réplica exterior.

Para apreciar la manera en la que se produce lo fantástico, primeramente tenemos que considerar la construcción del realismo en el cómic. *Trazo de tiza* está ideado como un artefacto que se construye no sólo por las viñetas sino por una intertextualidad que genera una interacción con el mundo real a través de esta relación. Cada fragmento busca una confirmación real o al menos insinuada. Este mundo que Prado crea es similar al nuestro, tanto en las proporciones como en la relación de los personajes con el mundo, incluso en los colores. En el siguiente ejemplo (Fig. 1) se puede apreciar cómo se establece un mundo figurativo, proporcional al nuestro, con un estilo pictórico minucioso en el que las alteraciones «caricaturescas» son inexistentes, generando así una diégesis veraz en la que nada parece fuera de lugar o diferente a nuestro mundo, ya que no existen elementos extraños<sup>22</sup> que direccionen la referencialidad fuera de la realidad exterior.<sup>23</sup> En *Trazo de tiza la taza, el lápiz, el mapa*, siguen la coherencia del estilo, igual que el barco y el cielo. Todo trabaja en consonancia interna y propone una apariencia insinuada con el exterior.

Mediante viñetas alargadas y elípticas el cómic apela a que el lector realice una lectura pausada, atenta y sobre todo participativa con el fin de permitir asimilar el relato como veraz. La técnica realista puede hacer que el cómic presente detalles que no sean ciertos o que parezcan ajenos al mundo creado; sin embargo, Prado utiliza pocos elementos y se apoya en imágenes plausibles que acentúan la normalidad del relato. Prado conduce los dos rasgos de la lectura de cómic, «*l'observation* (qui engendre *l'appréciation* formaliste) et la *participation* (qui provoque des expériences émotionnelles)» (Lefèvre, 2001), hacia el camino de un realismo-referencial considerable. Primero, al organizar las viñetas con grandes vacíos otorgando a cada una un valor significativo; y, segundo, incomodando al lector por medio del contraste cromático y una confusa secuencialidad que predispone la lectura a un modo atento y curioso que revelará al final del cómic lo fantástico.

22 Uso el término extraño para referirme a todo aquello que no pueda ser localizado en su esencia en el mundo exterior. Un ejemplo sería el cielo con dos lunas (Moebius), coches voladores, o seres mutantes.

23 En este sentido en la narrativa autobiográfica se ha especulado la presencia de personas animalizadas, lo cual detonaría el elemento realista hacia algo no-mimético, no obstante en muchos casos esto debe ser entendido como algo puramente estilístico.

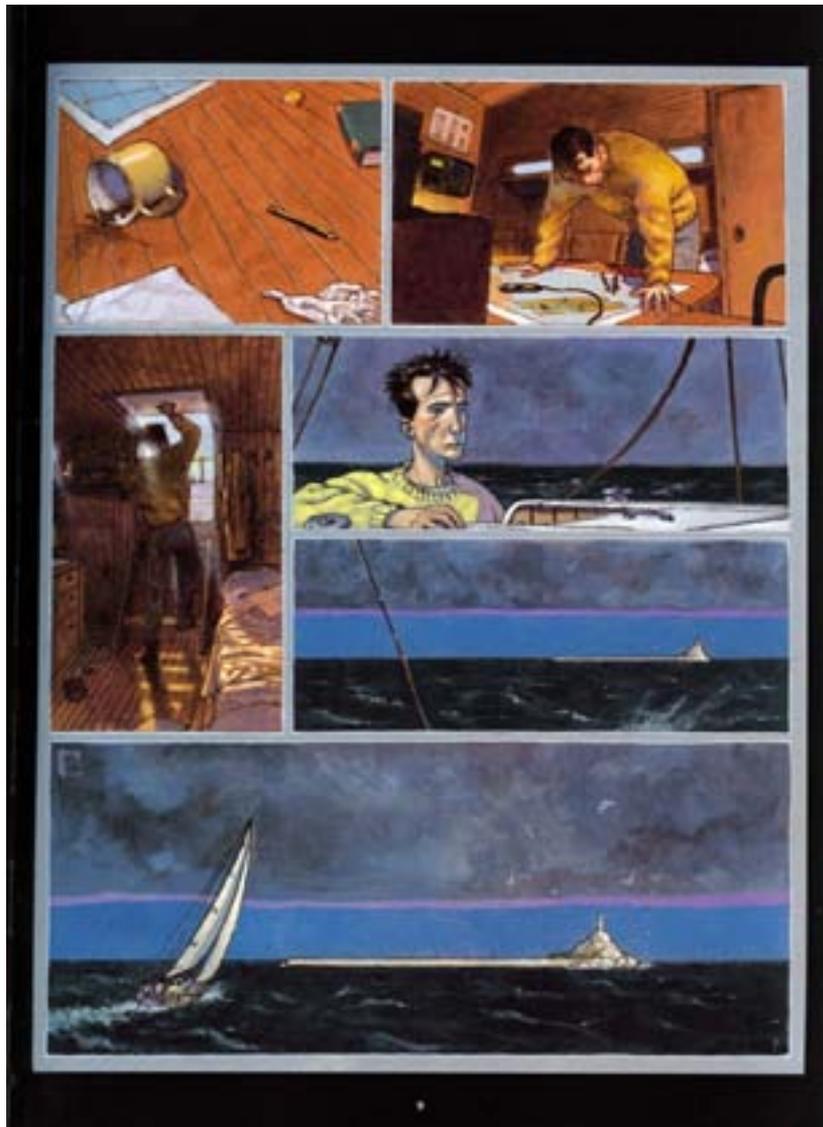


Fig. 1 (Prado, 1993: 9)

En este mundo verosímil Prado construye una anécdota aparentemente simple y misteriosa. Raúl, un viajero solitario, llega en barco a una isla que no aparece en los mapas debido a su tamaño. En ella únicamente habitan Sara, dependiente del hostel-taberna, y su hijo Dimas, joven extraño que tiene como hobby matar gaviotas. Cuando llega conoce a Ana, una visitante que

pasa sus días escribiendo en un diario y que espera a alguien desconocido. Desde el primer instante pretende conquistar a Ana sin mucho éxito y en el transcurso de los días adopta una gaviota que se muestra amigable y a la que bautiza como Lucas. A la semana de estar en la isla y a punto de abandonar sus intentos de acercarse a Ana, esta decide abrirse un poco y comienzan a platicar con agrado. Simultáneamente arriban a la isla dos hombres, Tato y Berto. Su llegada, dice Sara, es un mal augurio. Raúl se encuentra con la pareja en lo alto del faro, ahí le explican que han estado en la isla antes. A través de unos prismáticos la pareja ve a Ana tomar el sol y remarcan su belleza de manera vulgar, lo que molesta a Raúl, quien se marcha del sitio ante las burlas de los hombres. Al bajar se encuentra con Ana y le comenta lo sucedido de la misma forma ofensiva que la pareja, cosa que provoca el enojo de Ana. En la cena, los hombres intentan cautivar a Ana en la taberna pero esta los esquiva. Más tarde, ya bebidos, acuden al barco de Ana para acosarla; ella los aleja con un disparo. Raúl lo escucha y acude a ver qué pasa. Al llegar los hombres lo golpean, Ana le dice que no lo necesita y le pide que se vaya. Sara se acerca y les pregunta a los hombres de dónde vino el disparo. La pareja, en respuesta, la llevan a la playa y la violan. Por la mañana los hombres se han marchado y Ana no le habla a Raúl, quien se pone a beber en la taberna y es seducido por Sara. Ambos van al barco de Raúl para consumar el acuerdo sexual. Mientras Sara se desnuda le explica a éste lo que hicieron los hombres y le cuenta que en represalia Dimas los mató y hundió su barco. Raúl no lo cree y comienzan a tener relaciones pero son interrumpidos por Ana, que buscaba resarcirse con Raúl pero se molesta aún más y se marcha. Raúl se desespera y echa a Sara del barco.

A la mañana siguiente, temeroso de las posibles represalias de Dimas y no queriendo afrontar a Ana, se marcha de la isla. A mitad del camino decide regresar y nota que sólo lo conseguirá a la *mañana siguiente*. Mientras tanto en la isla Sara y Ana platican de la partida de Raúl. *Una semana después* aparecen los amigos de Ana y antes de marcharse deja una carta para Raúl con Sara en caso de que éste vuelva. Cuando Raúl regresa a la isla, descubre que el barco de Ana no está. Corre a la taberna y le pregunta a Sara por ella. Sara le dice que no conoce a nadie con ese nombre y le explica que jamás lo había visto. Como cree que le toma el pelo, se desespera y la sujeta fuertemente del brazo; Dimas aparece y le dice amenazadoramente que se vaya. De regreso al puerto se encuentra con uno de los hombres, Tato, acompañado de otras tres personas y piensa que la historia del asesinato ha sido un engaño de Sara y que ahora se está vengando. Raúl decide marcharse y antes de zarpar escribe

un mensaje para Ana en el muro del puerto en el que le dice que volverá en el próximo junio (Fig. 2). Narrado de esta manera, el cómic parece abarcar apenas una serie de conflictos habituales, contados de modo misterioso, ocasionados por la mala jugada de los habitantes de la isla. Aunado a esto, la disposición de los elementos apoya una lectura susceptible a lo extraordinario, sobre todo cuando Raúl explica que para él ha pasado sólo una noche y para los habitantes de la isla casi una semana.

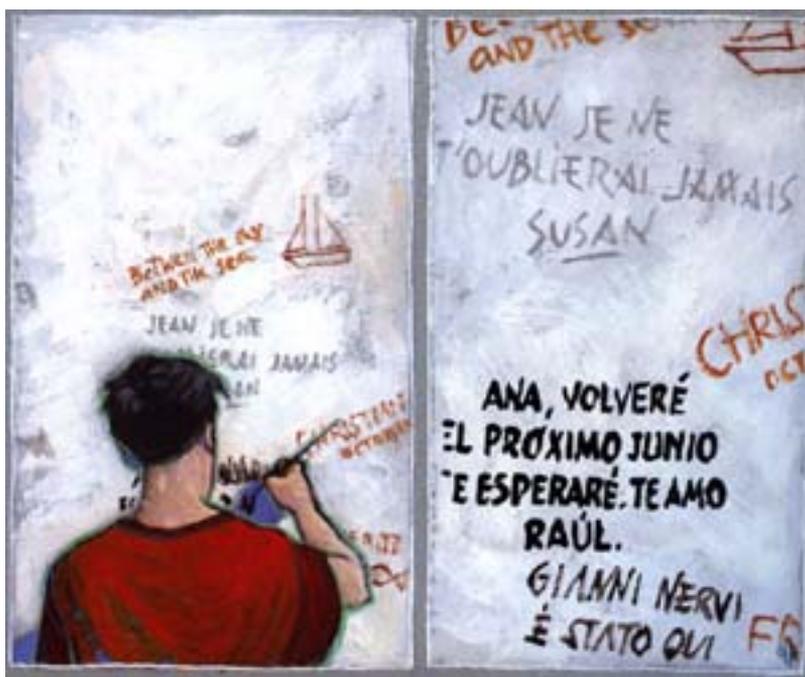


Fig. 2 (Prado, 1993: 83)

Esta sensación de extrañeza es propuesta desde la evocación intertextual de los epígrafes. Primero a S. S. Van Dine («Tú has visto y oído lo mismo que yo, únicamente que interpretamos los hechos de modos diferentes») y, con ello, a la narrativa detectivesca con su forma de ensamblar el misterio. Y, segundo, al relato fantástico a través del fragmento de Borges de «Tlön, Uqbar, Orbis tertius»:

Bioy Casares había cenado conmigo esa noche y nos demoró una vasta polémica sobre la ejecución de una novela en primera persona, cuyo narrador omitiera o desfigurara los hechos e incurriera en diversas

contradicciones, que permitieran a unos pocos lectores –a muy pocos lectores- la adivinación de una realidad atroz o banal (Borges, citado por Prado, 1993: 7)

Las citas crean un lazo temático con el cómic pero también son una expresión de las expectativas de Prado sobre sus lectores. Ambas sugieren «la posibilidad de una novela trucada cuyo sentido verdadero resiste a dejarse captar» (Abel, 2002: 198). Igualmente, exhortan a prestar atención al lector para inferir un sentido del texto; sobre esto, Prado insistirá en el epílogo, en el que apunta la viabilidad de una lectura atenta:

Y es posible que le lector haya entendido lo sucedido [...]. Quizá haya reparado en algunos pequeños detalles que podrían ser considerados por otros lectores menos meticulosos como irrelevantes [...] Este lector habrá descubierto una historia algo más compleja, acaso más inquietante, quizás más sorprendente o, simplemente, distinta. Tal vez inverosímil. (1993: 86)

Esta relación intertextual, especialmente con Bioy Casares aumenta cuando se hace referencia directa al libro (Fig. 3) del escritor argentino. El motivo de una isla donde ocurren cosas extrañas que hace eco, como evidencia Raúl, a *La invención de Morel* y, con ello, a todo en un panorama insólito. Este punto de partida vaticina que la historia no será normal y sugiere el acercamiento de la obra a lo fantástico o, al menos, a un terreno apto para lo ambiguo. Aunque esta intertextualidad es un umbral de lo fantástico, su función principal, junto con el resto de referencias intertextuales<sup>24</sup> que aparecen en los dos últimos capítulos, es dar una dimensión de realidad que se contrapone al aura de misterio del relato y, además, organizar un vínculo con el mundo real por medio del contacto directo con ella. A esto se suma el uso de referencias apócrifas<sup>25</sup> que introducen «una “falsa intertextualidad” creada, al igual que en algunos cuentos de Borges, para expandir la ficción» (Marante, 2009: 6) y acercarla al espacio de lo real y, así, de lo verosímil. El realismo impulsado por los guiños al mundo exterior nivela el relato adusto de entrada y delimita la lectura que, debido a los colores, podría ser considerado como onírico. Ade-

24 Además de los mencionados autores, el texto hace referencia a Chateaubriand, Verlaine y Tabucchi, para crear una red intertextual que alude a la incompreensión y al desencuentro. Esto se expande aún más en la edición del cómic en formato álbum, ya que se anexó un homenaje a Hugo Pratt. En éste se observa a Corto Maltés llegar a la isla y hablar con Sara sobre esa búsqueda de la soledad que envuelve a todas las obras evocadas en el cómic.

25 La cita del libro inventado, *La luz del deseo*, y la crítica al mismo libro por A. Casas, y el fragmento de la respuesta del editor de Ana sobre su novela.

más, mantiene el dibujo en una realidad cercana a la nuestra, como vimos más arriba, en la que incluso se leen relatos existentes en nuestras librerías.

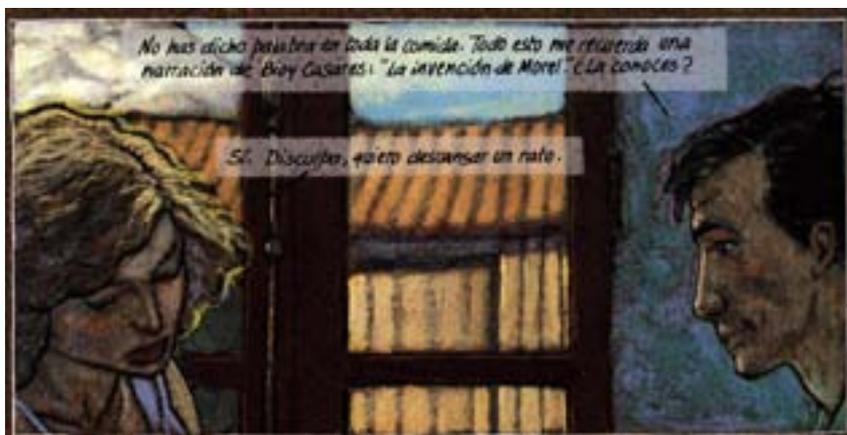


Fig. 3 (Prado, 1993: 20)

Para desplegar el efecto de lo real, el dibujo también permite un reconocimiento contextual que amplía los confines del cómic, estableciendo una relación directa con objetos completamente tangibles. En la elaboración de una diégesis realista, en primera instancia, Prado presenta, como he insistido, un estilo figurativo alejado de la caricatura para evadir lo grotesco y aspirar a la elaboración de un espacio verosímil en el que, si bien podemos decir que el trazo es poco detallado, casi impresionista, las formas en general son reconocibles. En segunda, Prado utiliza pocos elementos para no arriesgarse a caer en lo maravilloso; todo lo que dibuja tiene en cierta medida un referente en el mundo real, incluso lo que inventa, como la especie de gaviota de la isla que es consolidada como cierta a través del dibujo de una ficha zootécnica (Fig. 4) que aparece al final del cómic.

Mediante un estilo que «moviliza un rico abanico cromático» (Abel, 2002: 198) con una preponderancia de colores fríos, *Trazo de tiza* establece una armonía visual que refuerza el espacio narrativo. Aunque Prado no utiliza colores hiperrealistas, al no ser extravagantes o irreales alejan al cómic de una condición inverosímil. Esto permite que las variantes tonales posean un efecto luminoso sobre el relato para generar la atmósfera de misterio adecuada, efecto que es acentuado a través de un *trenzado* complejo y desconcertante. Las viñetas de detalles, el cambio a colores cálidos, el contraste tonal y las viñetas con formas ambiguas crean una tensión narrativa que aguarda a que algo sorprendente suceda. No obstante, este tipo de narración no produce un

efecto en la verosimilitud del relato sino que complejiza la narración. En el ejemplo (Fig. 5) vemos que en las dos primeras viñetas Tato y Berto festejan su violación en lo alto de las piedras, pero a continuación la secuencia de la narración es fragmentada y se vuelve poco evidente. Se aprecia un plano de las gaviotas en las piedras, dos planos detalles de las fechas de Dimas, uno de la mancha de sangre y un plano abierto de los pájaros volando. Ante esto no queda claro lo sucedido, no sabemos hacia dónde se dirigen las flechas. Este desconcierto apoyado en la manera de ambientar la escena plantea una lectura que hace pensar en un crimen que no es confirmado sino hasta más avanzada la narración.



Fig. 4 (Prado, 1993: 85)

Fig. 5 (Prado, 1993: 53)

La tensión que se crea con este tipo de narración, así como la continua insistencia por parte de Raúl y Ana de que lo que pasa en la isla no está bien, van creando un ambiente de extrañeza en el que esperamos que algo suceda, algo que confirme las sospechas que se van acumulando con el paso de las viñetas. Este juego con la apariencia es la fórmula con la que Prado crea su relato; todo se somete a una expectativa que no se concreta y que parece no concluir en nada (Marante, 2004: 102) pero que está diseñada perfectamente para contener la historia y permitir la llegada de lo fantástico. La isla es un

espacio preparado para lo insólito pero en verdad no presenta nada identificable como fuera de la realidad. La forma en que los elementos están dispuestos consienten una historia de terror o de suspenso, pero estos mismos elementos no propician lo fantástico. En lugar de que esto ocurra, lo único que sucede es un aumento en la atmosfera claustrofóbica y de extrañeza. Este nerviosismo se basa en el posicionamiento mimético apuntalado por elementos de misterio del cómic que parece aguardar por algo revulsivo, lo cual sucede cuando los dos turistas violan a Sara y después aparentemente son asesinados. Sabemos que pasa algo porque desaparecen de la isla y Raúl encuentra una gran mancha de sangre, lo que crea un desconcierto que parece ser el centro del enigma del cómic y que es confirmado como un crimen por Sara. Cuando leemos estos acontecimientos, observamos que se trata de una obra de misterio, un *thriller* si se quiere, en un mundo evidentemente raro pero que sigue respondiendo a nuestras convenciones, y a nuestro orden. Es la historia de un asesinato por venganza, lo que es una tragedia social pero que en nuestro mundo es probable. La isla, tan proclive a lo inaudito, facilitaría que sucediera algo fantástico. Sin embargo, la violación no es más que un evento violento y criminal que sorprende e incluso puede causar temor pero que no está fuera de las leyes de la probabilidad, lo que derriba la posibilidad de entrar en lo fantástico y posiciona al cómic como un relato criminal, que incluso se apoya para esto en las viñetas que insistentemente apuntan a la oscuridad, dejando ver poco de los acontecimientos.

No obstante cuando la extrañeza de la isla parece haber generado la historia para la que está concebida (el acto criminal), y parece haber un final marcado por la partida de los visitantes de la isla, Prado continúa el relato y observamos el regreso de Raúl. Es en este momento donde lo fantástico ocurre para inquietar al personaje pero sobre todo para destrozarnos nuestra idea de tiempo a través de la lectura. *Trazo de tiza* no produce un arrebato emocional sino una paranoia intelectual que nos lleva a dudar del estado de las cosas, del orden habitual de nuestro mundo a través del orden del tiempo.

Cuando Raúl llega y Sara no le reconoce y le explica que no entiende de qué habla, comienza nuestra incompreensión de los hechos. Si leemos atentamente notaremos que la carta que dejó Ana antes partir (Fig. 6) no está donde debería estar (Fig. 7). Incluso, para remarcar este elemento y enfatizar el cambio, Prado dibuja casi la misma viñeta: un plano detalle del reloj (la tercera viñeta en el primer ejemplo y la segunda en el segundo). El posterior encuentro con Tato fuera de la taberna confirma la extrañeza de la situación, no sólo porque supuestamente estaba muerto sino también porque éste lo mira y tam-

poco lo reconoce. La presencia de Tato en la isla pone en duda la palabra y la actitud de Sara; todo parece, entonces, un complot extraño pero posible para echarlo del lugar. «Hay una quiebra evidente en la lógica narrativa. Las piezas encajan desde un punto de vista narrativo pero no lógico» (Trabado, 2008: 36). Ante estos pensamientos de duda sobre lo extraordinario, quedamos en un desconcierto de supuestos que prepara el terreno para la confirmación de lo fantástico.



Fig. 6 (Prado, 1993: 75)

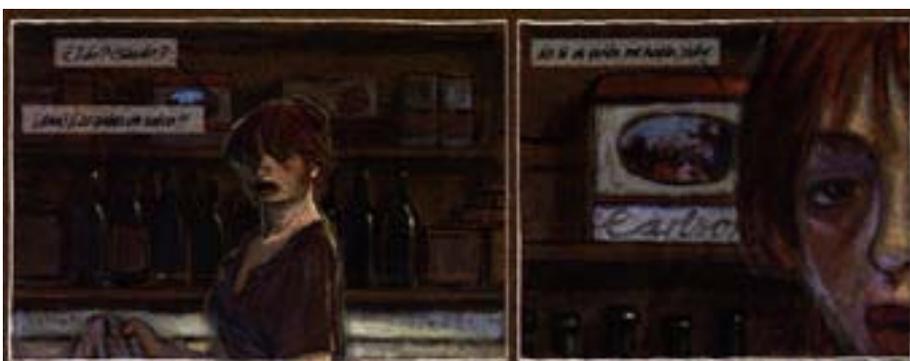


Fig. 7 (Prado, 1993: 80)

Otro rasgo particular de este extrañamiento ocurre un poco más adelante, cuando desconcertado, Raúl ve las gaviotas y llama a Lucas, la gaviota que había adoptado y que respondía cuando Raúl le hablaba. Sin embargo, la gaviota no aparece. En este momento del relato es cuando percibimos uno de los elementos detonadores de lo fantástico. Raúl dice: «¿Y Lucas? ¿Se habrá

olvidado de mí en tan sólo *dos días?*» (Prado, 1993: 82; el énfasis es mío). Parecería extraño que una mascota no reconociera a su cuidador pero se vuelve aún más incomprensible cuando recordamos que poco antes, al momento de despedirse, Ana le había dicho a Sara: «ya ha pasado *casi una semana* desde la marcha de Raúl. Está claro que no piensa volver» (Prado, 1993: 74; el énfasis es mío).

En el contraste de fechas percibimos que hay una confusión de tiempos. Y aunque Raúl justifica el olvido de Lucas al pensar que éste fue víctima de Dimas, el desfase temporal queda confirmado cuando justo antes de subir al barco Raúl pinta en el espigón un mensaje para Ana avisándole de que volverá el próximo junio para encontrarla (Fig. 2). Cuando observamos la viñeta en la que Raúl pinta su mensaje, es notorio que el mensaje había sido visto previamente en una viñeta casi idéntica en el primer capítulo (Fig. 8). Este reconocimiento obliga a recordar, o regresar, unas páginas y descubrir que esto que ha pintado Raúl ya estaba escrito cuando llegó la primera vez a la isla, como se ve en la segunda viñeta del ejemplo en la esquina inferior izquierda.



Fig. 8 (Prado, 1993: 11)

Al notar que se trata de la misma escritura, se confirma una ruptura temporal inexplicable que para él no es desconcertante pero que para el lector es incomprensible. Es insostenible que Raúl haya pasado una noche en el

mar mientras que en ese mismo lapso hayan transcurrido siete días en la isla y que, al regresar, se encuentre en un tiempo previo a su primera llegada.<sup>26</sup> Ninguna ley física de tiempo explica este cambio de cronología; por lo que, en este momento, estamos evidentemente ante lo fantástico. «El lector ha asistido a esa magia de lo imposible que la narración ha mostrado como algo perfectamente normal: son las prerrogativas de lo fantástico, que se instala en las grietas inexplicadas de una realidad como una forma de buscar pasadizos a lo extraordinario» (Trabado, 2008: 36). Lo inexplicable es la temporalidad que no respeta el orden y cuestiona nuestra concepción lineal y estable del tiempo.

Esta forma de lo fantástico ha sido explicada por Roas (2012), donde apunta que existen diversas variantes de transgresión fantástica del tiempo, una de las cuales coincide con lo que se presenta en este fenómeno:<sup>27</sup> la que denomina «el tiempo repetido», que identifica «aquellas historias donde se repite una y otra vez el mismo fragmento temporal» (Roas, 2012: 112). Esta categoría tiene tres subdivisiones una de las cuales es ejemplificada con la cinta *Donnie Darko*, en la que el personaje está condenado a repetir el pasado pero transformado. Esta variante es recurrente en las narraciones de viajes en el tiempo presentes en la ciencia ficción, pero en este caso al no tener una justificación científica o mágica, se vuelve aterradora. Podríamos pensar que lo experimentado por Raúl se trata de un cambio de espacio o de un intercambio inexplicable de mundos paralelos pero, a través de las constantes insinuaciones sobre lo temporal podemos deducir que es un cambio de este ámbito.

Una de las claves para puntualizar esta anomalía temporal aparece en el cuarto capítulo, donde Berto afirma que Tato ya ha estado antes en la isla («Mi amigo ya ha venido unas cuantas veces», Prado, 1993: 42), por lo que ante el desconcierto de Raúl al ver a Tato vivo y acompañado de otras personas que no son Berto y al no reconocerlo podemos establecer una lógica de regreso en el tiempo. Se puede interpretar entonces que no lo reconoce que Raúl ha llegado antes en el tiempo que la primera vez. Si nuestra lectura acepta este desajuste de la flecha temporal, nuestra experiencia se vuelve transgresora del orden normal del tiempo. No podemos dar explicación a los hechos que llevaron a Raúl a esa situación donde ha entrado en un bucle temporal en el

26 Si somos estrictos y nos sustentamos en los apuntes cronológicos de los personajes, podemos extraer los datos de llegadas y partidas. Raúl llega a la isla el 13 de junio, Tato y Berto llegan el 22 de junio y son supuestamente asesinados el 23 en la madrugada. El 25 por la mañana Raúl se va. Aquí se hacen dos tiempos porque Ana se marcha el supuesto 1 de julio pero Raúl regresa a la isla el hipotético 26 de junio. Pero es en apariencia otro.

27 Estas ocho variantes son: «Tiempo total», «Tiempo expandido», «Tiempo detenido», «Tiempo invertido», «Tiempos convergentes», «Yuxtaposición de tiempos paralelos», «Ingreso en otro tiempo» y «Tiempo cíclico recurrente» (para mayor especificidad en cada uno de los casos véase Roas, 2012).

que pasará por un mismo espacio temporal otra vez de forma diferente y tal vez sin notarlo.

En este sentido, *Trazo de tiza* se adaptaría perfectamente a la categoría de lo fantástico temporal apuntada por Roas porque entendemos que ha regresado para vivir el mismo futuro pero alterado. Esto demuestra que existe una variante de lo fantástico «nueva» en el cómic: la temporal, que se asemeja más a la postmoderna en la literatura. «Il ne s'agit pas en premier lieu d'une série de lieux communs répertoriés comme fantastiques, mais d'un fantastique qui insiste comme effet de lecture» (Baetens, 2001b). *Trazo de tiza* demuestra cómo el cómic puede consolidar lo fantástico en el medio iconográfico a través de sus propios dispositivos como la colaboración lectora: «tout dépend ainsi non pas de la chose vue, mais de la perspective adoptée par l'observateur» (Baetens, 2001a), y la interacción entre el relato y el modo de dibujar. Esta tensión que permite crear el contexto no sería posible con otro trazo, la sobriedad del relato permite la producción del miedo que es esencial en el relato fantástico.

Es esta ruptura de órdenes la que genera un desosiego. Una impresión que queda de este evento es el miedo metafísico del que habla Roas, esa sensación que desequilibra y que atrapa el pensamiento sin la necesidad de un sobresalto pavoroso. El miedo proviene en este caso del tiempo que ya no es igual al de antes, ya no es sistematizado y mucho menos lineal. Este desfase de la realidad no produce un desajuste típico evidente sino que se acerca a las perspectivas más modernas donde lo inquietante no reside en la confrontación de lo terrorífico sino más bien en la manera de «abolir nuestra concepción de lo real» (Roas, 2012: 106).

Lo fantástico en el cómic es muy frágil, la manera de proyectar el miedo es muy compleja porque está sustentada en el conflicto que produce con una realidad artificial e inestable, la cual si se desarrolla desmedidamente corre el riesgo de romperse, caer en un mundo maravilloso donde el miedo sea sustituido por la sorpresa o el pavor producido por el *gore*. Aproximar la imagen imposible a la representación del mundo real puede desgarrar tanto el tejido de lo verosímil que lo fantástico puede desaparecer o volverse maravilloso. Si consideramos que «le trait le plus remarquable de l'activité fantastique en bande dessinée concerne un phénomène que la symétrie ou le contraste avec le texte ou l'écriture sont condamnés à reléguer au second plan: le lien indissociable du fantastique et du regard, au sens très matériel du terme» (Baetens, 2001a), de este modo Prado alcanza un punto de complejidad al representar un fenómeno inmaterial a través de un medio visual para generar un miedo que se considera dependiente de la mirada.

No obstante, la clave primordial continua en lo mostrado, o más bien en lo que no se muestra porque no existe lo que tiene que mostrar, a través de las viñetas revela una historia cotidiana de misterio que en su núcleo esconde algo inexplicable. Pero es mediante lo visual de la enfatización realista y del control preciso que podemos ser desconcertados por este mecanismo. En efecto, lo fantástico en *Trazo de tiza* pasa por lo visual pero sólo como forma de vehicular en el mundo. Prado apela al lector y con ello lo fantástico se vuelve construcción de dos direcciones. Tal vez el verdadero horror de este texto no residirá en la condena de Raúl a la repetición sino en nuestra contemplación. Lo inaudito está en nuestra interpretación y visión del tiempo y, con ello, un miedo que no termina al cerrar el cómic.

## BIBLIOGRAFÍA

- ABEL, Guy (2002): «*Trazo de tiza* de Miquelanxo Prado, el improbable relato entre novela y cuadro», en Viviane Alary (ed.), *Historietas, comics y tebeos españoles*, Presses Universitaires Du Mirail, Clermont-Ferrand, pp. 196-209.
- BAETENS, Jan (2001a): «Choses vues. Du regard en fantastique», *Image [&] Narrative*, núm. 2, disponible en <<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/fantastiquebd/janbaetens.htm>> [11/05/13]
- \_\_\_\_ (2001b): «Un fantastique muet: H.P. Lovecraft et R.H. Barlow», *Image [&] Narrative*, núm. 2, disponible en <<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/fantastiquebd/janbaetens2.htm>> [11/05/13]
- BARTHES, Roland (1971): «El efecto de realidad», en R. Barthes y J. Kristeva (eds.), *Lo verosímil*, Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, pp. 95-101.
- BESSIERE, Irène (2001): «El relato fantástico: forma mixta de caso y adivinanza», en D. Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco Libros, Madrid, pp. 83-104.
- BRECCIA, Alberto (d) Norberto BUSCAGLIA (e) (1975): *Los Mitos de Chtulhu*, Periferia, Buenos Aires.
- CAMPRA, Rosalba (2001): «Lo fantástico: una isotopía de la transgresión», en D. Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco Libros, Madrid, pp. 153-192.
- CORBEN, Richard (2008): *Haunt of Horror: Lovecraft*, Marvel, Nueva York.
- CORBEN, Richard (dir.), Donald WANDREI (e) (1994): «Rats On the Walls», en *From the Pit*, Fantagor, Kansas City.
- CORBEN, Richard (dir.), John POCNIK (ed.) (2000): *House on the Borderland*, DC Comic, Nueva York.
- CORBEN, Richard (dir.), Rich MARGOPOULOS (ed.): (2006): *Haunt of Horror: Edgar Allan Poe*, Marvel, Nueva York.
- FELDESTEIN, Al (dir.) Graham INGELS (ed.) (1950): «Fitting Punishment» en *The Vault of of Horror* #17, EC Comics, Nueva York.

- FELDESTSTEIN, Al (dir.) Jack DAVIS (ed.) (1951): «The Irony of Death!» en *The Haunt of Fear* #8, EC Comics, Nueva York.
- GROENSTEEN, Thierry (1999): *Système de la bande dessinée*, PUF, París.
- HATFIELD, Charles (2005): *Alternative Comics*, University Press of Mississippi, Mississippi.
- JACKSON, Rosemary (1981): *Fantasy: the Literature of Subversion*, Methuen, Londres.
- LEFÈVRE, Pascal (2001): «Le fantastique, un genre indéfinissable?», *Image [&] Narrative*, núm. 2, disponible en <<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/fantastiquebd/pascaldefevre.htm>> [11/05/13]
- LACASSIN, Francis (1971): *Pour un neuvième art, la bande dessinée*, 10/18, París.
- MCCLOUD, Scott (1993): *Understanding Comics. The Invisible Art*, Tundra Publishing, Northampton, Massachusetts.
- MARANTE, Antía (2009): «Intertextualidad y metaficción en *Trazo de tiza* de Miguelanxo Prado», *Extravío*, núm. 4, pp. 86-103, disponible en <<http://ojs.uv.es/index.php/extravio/article/view/2260/1859>> [11/05/13]
- MORGAN, Harry (1999): «La bande dessinée fantastique, genre impossible?», *Neuvième Art*, núm. 4, disponible en <<http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article85>> [11/05/13]
- PRADO, Miguelanxo (1993): *Trazo de tiza*, Norma, Barcelona.
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», en D. Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco Libros, Madrid, pp. 7-44.
- \_\_\_\_\_ (2011): *Tras los límites de lo real*, Páginas de Espuma, Madrid.
- \_\_\_\_\_ (2012): «Cronologías alteradas. La perversión fantástica del tiempo», en F. García y C. Batalha (eds.), *Vertentes teóricas e ficcionais do Insólito*, Caetes, Río de Janeiro, pp. 106-113.
- TODOROV, Tzvetan (1981): *Introducción a la literatura fantástica*, Premia, México.
- TRABADO, José Manuel (2008): «Tangencias en el tiempo. Sobre *Trazo de tiza* de Miguelanxo Prado», en *Dolmen Europa* 1, pp. 33-38.