

EXTRAVÍOS EN EL LABERINTO. POÉTICA DE LO FANTÁSTICO EN LA NOVELA GRÁFICA DE PACO ROCA

JOSÉ MANUEL TRABADO CABADO
Universidad de León
jmtrac@unileon.es

Recibido: 09-07-2013
Aceptado: 24-10-2013



RESUMEN:

En este artículo se analizan los rasgos formales de dos obras bien conocidas de Paco Roca (*El faro* y *Las calles de arena*) y su relación con el concepto de lo fantástico. No sólo en su estructura narrativa sino también en la forma de representar la realidad, el autor ofrece una meditada poética de lo que podría denominarse «novela gráfica fantástica». Este modelo alberga una gran cantidad de referencias literarias, simbólicas e iconológicas, lo que conlleva, en este caso particular, a que los personajes posean un menor desarrollo psicológico. La vida diaria, narrada habitualmente en la novela gráfica, está desfasamiliarizada a través de una parábola contemporánea.

PALABRAS CLAVE: Fantástico, novela gráfica, cómic, Paco Roca.

ABSTRACT

This paper aims to study the formal features of two well known works by Paco Roca (*El faro* y *Las calles de arena*) and their relationship with the concept of fantastic. Not only in the narrative structure but also in the way of representing graphically the reality, the author offers a thoughtful poetics of what can be labelled as “fantastic graphic novel”. In that model a huge number of literary, symbolic and iconic references are included, which implies, in this particular case, that characters are less complex in their psychological development. The diary life usually told in some graphic novels is defamiliarized through a sort of contemporary parable.

Keywords: Fantastic, graphic novel, comic, Paco Roca.

PREÁMBULO. POÉTICAS DEL MALESTAR EN LA NARRACIÓN GRÁFICA

Desde bien temprano se puede observar un interés dentro del cómic por desarrollar una forma de contar que podía ponerse en estrecha relación con el concepto de lo fantástico. El viaje hacia los territorios alucinados de Slumberland que iniciaba el pequeño Nemo comenzaba invariablemente en su habitación. Partía, pues, de lo cotidiano para, mediante un proceso gradual de deformación gráfica de los lugares habituales, ingresar en otro territorio de índole muy diferente. Esa metamorfosis se daba además ante los ojos del lector, quien asistía a un prodigioso remodelado de la realidad que resultaba inquietante. En 1919 Freud había teorizado sobre lo siniestro (*unheimlich*) que alude a esa forma de extrañar lo íntimo y cotidiano para volverlo amenazante. Años antes y desde los resortes narrativos del cómic, McCay había ya buceado en la pisque de un niño para mostrar cómo su entorno más doméstico y familiar servía como una espoleta para contar sus miedos y sus fantasías que tomaban la forma de sueños (Trabado, 2012: 19-35). En otra serie, *Dreams of the Rarebit Fiend*, McCay (que había tomado el pseudónimo de Silas) utilizaba el mismo procedimiento para narrar las pesadillas de adultos que habían tomado queso fundido la noche anterior y, debido a una suerte de indigestión, soñaban deformaciones del mundo que provocaban su angustia. Invariablemente al final de cada página el personaje despertaba y comprobaba que todo había sido fruto de un sueño. La realidad recuperada al despertar restablecía la concepción de un mundo que cabía perfectamente en las categorías de la razón. Sin embargo, aquellos sueños habían abierto grietas en las certezas. Lo fantástico no era un mundo extraño y lejano sino que nacía anclado en la realidad más inmediata y cifraba en buena parte los miedos que el hombre intenta desalojar de su interior.¹

Este modelo de McCay puede verse en otro clásico de la literatura gráfica. Me refiero al álbum ilustrado de Maurice Sendak, *Donde viven los monstruos*, en el que Max, tras ser castigado por su madre y recluido en su habitación sin cenar, observa cómo su habitación se convierte paulatinamente en una gigantesca selva. Esa mutación es también, como en el caso de McCay,

1 Para un análisis de la esencia de lo siniestro/ominoso y su relación con el sueño en los pioneros del cómic, véanse las páginas de Jesús Jiménez Varea (2003) y Alfredo Castelli (2007) a las que se puede añadir las de Peter Maresca (2005). Efectivamente, fueron numerosos los autores que buscaron mostrar el lado siniestro de la realidad en sus tiras de cómic: Peter Newell en *The Naps of Polly Sleepyhead* (1905). Si bien en esta serie la protagonista sueña esas metamorfosis de la realidad que le resultan aterradoras, en otras series como la titulada *Madge the Magicians Daughter*, publicada en 1906 por W. o. Wilson, se utiliza el artificio de una varita mágica que Madge roba a su padre para hacer conjuros. Invariablemente su conjuro se le va de las manos y acaba creando un mundo agobiante y terrible que sólo su padre, el mago, acabará arreglando al final de cada página.

paulatina y deja ver perfectamente las huellas del mundo real inicial en el nuevo mundo surgido a raíz de ese cambio.² La transformación de las patas de la cama en árboles y la persistencia de la luna, que primero está enmarcada en la ventana de la habitación de Max y luego aparece en el cielo nocturno de la selva, actúan como recordatorio visual de aquella realidad primaria que muta en un mundo misterioso. Esta metamorfosis puede ponerse en relación con la obra de McCay y sirve también como una ejemplificación de esa «defamiliarización» propuesta por Freud. La diferencia reside, desde el punto de vista de la poética narrativa usada, en que Sendak deja las puertas abiertas a la ambigüedad.³ A diferencia de McCay, no ofrece una explicación final en la que hacer reposar la lógica. Es un relato en el que lo insólito insiste en crear una vacilación que dismantela el concepto de realidad y permite una lectura en varios niveles que habla de la sutileza que en los años 60 había adquirido el formato del álbum ilustrado moderno. Max había iniciado una aventura que le llevaba a un mundo desconocido pero también un viaje a sus adentros y aquellos monstruos que, si bien poseían la densidad de las presencias reales en un nivel narrativo, acabarán construyendo un trasfondo simbólico de resonancias más líricas. Esa amalgama entre realidad y fantasía en la que se combinan ambos elementos y de forma no excluyente sirve para mostrar la vigencia de lo fantástico dentro de la narración gráfica.

La articulación entre lo cotidiano y lo extraordinario es algo que está inscrito de lleno en el mundo de la imaginación infantil y que autores como Frank King en el mundo del cómic con su *Bobby Make Believe*, por no mencionar muchas de las páginas dominicales de *Calvin & Hobbes* de Bill Waterson en las que Calvin manipula a través de su imaginación la realidad para trasformarla en un mundo conforme a sus deseos, o John Burningham en su álbum ilustrado *Come away from the water, Shirley* muestran bien a las claras y de alguna manera desarrollan las ideas plasmadas por Freud dentro de su ensayo «La ensoñación diurna». Ya sea desde una perspectiva optimista en la que la imaginación sirve para ampliar una realidad fabricando un mundo nuevo en el que instalarse, ya desde una visión más negativa que se concreta en la metamorfosis de lo cotidiano en un lugar inhóspito en el que cristalizan los miedos más arraigados en el interior, lo cierto es que la narración gráfica

2 Resulta curioso comprobar cómo en la adaptación cinematográfica dirigida en 2009 por Spike Jonze se omite esta escena de enorme valor plástico y simbólico.

3 Ya Todorov había advertido de esa ambigüedad como elemento característico de lo fantástico: «Lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que leyes naturales, frente a un acontecimiento en apariencia sobrenatural». (Todorov, 2001: 48)

ha insistido en desmenuzar lo que parecían sólidos cimientos de una realidad empírica y perfectamente mensurable.⁴

Un buen caso de cómo desde el territorio de la novela gráfica se asedia lo fantástico lo constituye Paco Roca. Dos de sus obras desarrollan lo que podría denominarse una poética de lo fantástico: *El faro* (2004) y *Las calles de arena* (2009). Ambos casos presentan ciertas similitudes en el desarrollo de sus mecanismos narrativos. Tanto *El faro* como *Las calles de arena* llevan alojados en el seno de su estructura narrativa un profundo homenaje literario. En el caso de *El faro*, que narra las vicisitudes de un soldado republicano que cae herido y encuentra refugio en un misterioso faro, el final de la obra desvela la utilización de un cuento de *Las mil y una noches*, en concreto aparece en la noche 351, en el que se narra cómo un hombre de El Cairo soñó con una fortuna en Isfaján (Persia). Cuando decidió seguir ese sueño y se encontró en Isfaján, acabó siendo apresado por un malentendido. Al contar su sueño al capitán que lo apresó en Isfaján, éste se rió y le contó otro sueño suyo al que no dio crédito: soñaba con una casa en El Cairo que poseía un jardín con un reloj de sol, una higuera y una fuente. Bajo esa fuente se encontraba también un tesoro. El primer soñador comprende que la casa del segundo sueño es su casa y a ella regresa para ver que bajo la apariencia falaz de los sueños se encontraba soterrada una verdad más profunda. Este pequeño cuento lo incorporó Borges en su libro *Historia universal de la infamia*, publicado en 1935, con el título «Historia de los dos que soñaron». Aclara en su prólogo sobre el conjunto de relatos fantásticos incorporados en la parte final del libro: «En cuanto a los ejemplos de magia que cierran el volumen, no tengo otro derecho sobre ellos que los de traductor y lector. A veces creo que los buenos lectores son cisnes aun más tenebrosos y singulares que los buenos autores» (1989: 289). En esa idea tan borgiana de una lectura creativa, incorpora en su obra otros textos que son asumidos bajo su propia mirada. El lector es así un punto de convergencia de textos de diferentes procedencias.⁵ La maniobra utilizada

4 Para un análisis panorámico del cómic fantástico dentro de la tradición española es de interés el trabajo de Josep A. Rom Rodríguez (2010).

5 Sobre el origen del relato utilizado en la parte final de *El faro*, comenta Paco Roca: «Resulta que yo había leído un relato con forma de escritura de *Las mil y una noches*, aunque no recordaba dónde, pero la historia me pareció muy bonita. Busqué de arriba abajo en *Las mil y una noches*, pero no conseguí encontrarlo. Así que tuve que arreglármelas con lo que recordaba y reescribirla para hacerlo encajar en el álbum. Tras terminar *El faro*, alguien me dijo que esa historia era de Borges, que él había escrito un cuento al estilo de *Las mil y una noches*» (Azpitarte, 2009: 101). Tras ser advertido en el curso de otra entrevista del parecido de esta historia con *El alquimista* de Coelho, se entera de la existencia un relato sufi que pudo haber sido la fuente tanto de Borges como de Coelho. La verdad es que el relato no es original de Borges sino que éste lo toma de *Las mil y una noches*. El relato pertenece a una tradición bien tipificada y documentada por Thompson (1957: 113-114. Vol. V), relato tipo N531 en el que alguien

por Paco Roca está en sintonía con lo que otros grandes del cómic han hecho a la hora de incorporar relatos fantásticos preexistentes de amplio recorrido que dotan a su obra de una profundidad simbólica. Pienso en el caso de *Trazo de tiza* (1993) de Miguelanxo Prado, en cuyo núcleo narrativo se atisba un velado homenaje a una novela como *La invención de Morel* de Bioy Casares o en otra obra como la de Marjane Satrapi y su *Pollo con ciruelas* publicado curiosamente el mismo año que *El faro*: 2004. Satrapi narra la historia de Nasser Ali y su decisión de dejarse morir el día en el que su mujer rompe el tar, su instrumento musical. Sin embargo, en el libro se vuelve a contar esa misma historia pero cambiando el punto de vista ofrecido. Si en la primera narración existe una focalización externa, en la segunda se opta por una visión desde adentro que penetra en los resortes más íntimos de la decisión de dejarse morir. Esta segunda narración es más larga y más compleja. Incluso la temporalidad usada se vale de una morosidad que no tenía la primera narración, de carácter más superficial. Se narra cada uno de los ocho días (desde el 15 hasta el 22 de noviembre de 1958) que transcurren desde que decide dejarse morir hasta que muere. El lector comprenderá el verdadero motivo de esa decisión, que no tiene nada que ver lo anunciado anteriormente. Una visión oficial externa se enfrenta a otra narración más íntima en la que se aprecian las quiebras emocionales del protagonista. Será precisamente en ese viaje que narra la quiebra y hundimiento anímico cuando, en el sexto día de su personal viaje a los infiernos, intercale Satrapi un cuento de larga tradición. Próxima ya su muerte, Azrael el ángel de la muerte le hace una visita que asusta a Nasser Ali. Le anuncia que todavía no va a morir pese a visitarlo y le cuenta la historia en la que un criado ve en el mercado, precisamente, a Azrael que, asustado le pide a su señor licencia para huir a Ispahan, Samarra, Samarcanda (el lugar varía según las versiones). Cuando el señor del criado vuelve a encontrarse a Azrael en el mercado y le pregunta por qué lo había mirado de forma amenazadora, éste le contesta que no era una amenaza sino sorpresa porque tenía que recogerlo en el lugar precisamente al que había huido. El apólogo fantástico habla precisamente de la inexorable muerte y de cómo, al pretender rehuirla, acaba uno cumpliendo el destino. En cierto modo podría verse cómo la actualización de un arquetipo, de un tema universal que tiene sus concreciones en otros modelos textuales como la tragedia griega. La pri-

encuentra un tesoro a través de un sueño. Aparecen relatos muy similares en la tradición persa, Yalal al Din Rumi en su *Masnavi* del siglo XIII incluye «El tesoro oculto». También se pueden encontrar ejemplos en la tradición turca en el que un chatarrero regresa a su casa para encontrar un tesoro en su patio o en la anglosajona con «The Peddler of Swaffham».

mera documentación tiene lugar en el siglo VI, su título era «Cita en Luz» y aparece en el Tratado Sukka 53 del Talmud de Babilonia. A partir de ahí posee una riquísima tradición que le hace llegar hasta nuestros días y tanto Bernardo Atxaga en su novela *Obabakoak* (1988) como la propia Satrapi la intercalan dentro de un relato más amplio (Díaz, 2009; Redondo, 2009).

Lo interesante reside en el hecho de que al mismo tiempo tanto Paco Roca como Marjane Satrapi se valen de un procedimiento similar para construir sus narraciones: intercalar una historia de origen oriental de amplia tradición que añade, además, una nota mágica a una realidad más plana y gris. Satrapi enriquece con ello un relato de corte biográfico renovando con una gran sutileza el modelo utilizado en su archiconocido *Persépolis*. Paco Roca desnaturaliza el género de lo que podría ser una historia sobre la guerra civil introduciendo un elemento insólito que arranca el relato del terreno del realismo para darle una dimensión transcendente en lo que supone una encendida defensa de los sueños y los ideales. En claro contraste con una realidad pavorosa en la que la guerra desangra a un país, alguien encuentra una puerta mágica por la que escabullirse y cumplir el mundo imaginario de la fantasía. Esta forma de estructurar la narración tiene en Paco Roca sus consecuencias. Tanto *El faro* como *Las calles de arena* tendrán un mismo final. Podría denominarse como un final epifánico en el que esa capa freática de lo sobrenatural acaba por aflorar e invadir la realidad modificándola, sometiéndola a una crisis total. Lo que había nacido como un relato dentro del realismo o lo cotidiano acaba asumiendo un toque fantástico que se ve como un punto final: no puede haber narración más allá. Al haber abandonado el régimen de lo cotidiano y llegar a lo simbólico, la narración se detiene. Parece conformarse como un punto de llegada planificado de antemano pero esa llegada impide el desarrollo de una narración que había nacido bajo los dictados de una lógica realista. Esa lógica es la que queda abolida. La incursión en ese territorio inexplicable impide una progresión porque las herramientas y la concepción del mundo ya no valen.⁶ Toda la narración parece bascular sobre esa idea. Desde ese punto de vista podría establecerse una diferencia esencial en el comportamiento narrativo de la «novela gráfica fantástica» con respecto a otros modelos canónicos de la novela gráfica que habían afianzado el desarrollo del elemento autobiográfico.⁷ El tratamiento de lo cotidiano propicia la

6 «La literatura fantástica nos descubre la falta de validez absoluta de lo racional y la posibilidad de la existencia, bajo esa realidad estable y delimitada por la razón que habitamos, de una realidad diferente e incomprensible, y, por lo tanto, ajena a esa lógica racional que garantiza nuestra seguridad» (Roas, 2001: 9).

7 Para una visión sucinta sobre el elemento autobiográfico en la novela gráfica y el cómic pueden

posibilidad de una continuación: los finales pueden ser abiertos, con lo que el lector sabe que observa por una ventana un día, o un periodo delimitado, de la vida de unos personajes a sabiendas de que esa vida continúa más allá del relato. No sucede lo mismo con este tipo de novela gráfica cuyo final es cerrado; la narración clausura el mundo y, en este caso además, lo invalida.⁸

Si en los cimientos narrativos de *El faro* está una historia de corte oriental que servirá como un indicio interpretativo de todo el relato, en el caso de *Las calles de arena* sucede otro tanto. En este caso la cita no se introduce a modo de voz en *off* al final del relato. Son otros los mecanismos de alusión y homenaje literario. El mismo título funciona como una poderosa metáfora visual que sintetiza al modo de un aleph borgiano todo el orbe narrativo allí contenido. Esas calles de arena remiten de manera visible a otro universo de arena: el de «El libro de arena», relato también de Borges incluido en el volumen homónimo publicado en 1975. Borges trataba allí a través de una poderosa metáfora la inestabilidad de la realidad, en este caso un libro que, al abrirse, mostraba siempre una naturaleza cambiante. La riqueza de esta imagen puede dispararse en varias direcciones interpretativas. Vendría muy bien para ejemplificar la naturaleza de la lectura que nunca vuelve dos veces sobre el mismo libro porque cada mirada lo convierte en algo diferente; también ha sido utilizada para delimitar la naturaleza oscilante de la escritura en la era digital. Todo texto digital es, en cierta manera, un texto que es susceptible de tomar otra forma; se inaugura así un nuevo tipo de textualidad y un nuevo concepto de la literatura y todo lo que le rodea. También, y en este sentido es lo que interesa aquí, el libro de arena nos muestra una realidad que cambia constantemente donde tiempo y espacio no son coordenadas que garanticen la continuidad de un mundo conocido sino que abren inquietantes posibilidades de cambio perpetuo. Así, pues, el protagonista de *Las calles de arena* acabará perdido en las calles del barrio viejo que se convierten en un gigantesco laberinto cambiante y de imposible cartografía. Esas calles-laberinto, al margen de que puedan ser otra referencia indirecta a Borges, que tanto gustaba de usar esa metáfora en sus cuentos y poemas, cifran un lugar simbólico en el que ensamblar perfectamente esa idea de convertir lo habitual en inhóspito. Unas calles conocidas y que pertenecen a la propia ciudad acaban por ser el lugar de extravío. Una fuerza oculta desorganiza esa realidad para introducir

verse los trabajos de Groensteen (1996), Beaty (2007), Chute (2010), Screech (2008); también Trabado (2012a) y El Refaie (2012).

⁸ Mario Kunz (1997) estudia los procedimientos de cierre novelesco. Le dedica unas páginas a la dialéctica entre los finales abiertos y los cerrados (1997: 115 y ss.).

al protagonista en otro orden. En el laberinto, en cuanto que espacio simbólico, se anulan las referencias temporales y espaciales. Parece como si los mapas y los relojes del mundo no sirvieran allí. El laberinto sirve además en su naturaleza ambigua como lugar para el extravío pero también como lugar para el encuentro con uno mismo. Esa realización paradójica es la que articulará la historia de Paco Roca.

Otra idea que actúa como motivo estructurante dentro de *Las calles de arena* es la utilización de una metáfora lexicalizada en el lenguaje cotidiano para dotarla en el seno de la historia de un nuevo contenido. Si antes era la tradición literaria la que nutría a Roca de una metáfora visual muy poderosa, ahora será el acerbo común del lenguaje el que ofrece un material que cobrará una enorme potencia plástica en el final de la obra. El protagonista de esta novela gráfica vive en una circunstancia agobiante con una novia que le apremia para que vaya al banco a firmar la hipoteca del piso recién comprado; en su llamada por teléfono le espeta de modo amenazante: «Hoy es la última oportunidad que te doy. Si quieres vivir en la luna, será sin mí» (Roca, 2009: 10). La lexicalización de «vivir en la luna» acaba haciendo invisible su capacidad metafórica y plástica. La página final del libro muestra al protagonista con su nuevo amor, a la que ha conocido en el rocambolesco barrio-laberinto, que ha construido un pequeño andamio sobre las ruinas del babélico hotel «La Torre» que le permite sentarse sobre la luna. Lo que era parte del lenguaje cotidiano con un sentido figurado,⁹ se convierte ahora en la expresión conseguida y síntesis final del elemento simbólico que recorre el libro: vivir en la luna es la meta que, acaso sin saberlo, persigue este personaje. La luna como un espacio de felicidad como era el mar un espacio de libertad en *El faro*. En ambos casos el protagonista proviene de una circunstancia claustrofóbica: la guerra o el infierno de una vida cotidiana presidida por las obligaciones y los horarios.

9 Conviene recordar las ideas de Lakoff y Johnson sobre la omnipresencia de las metáforas en la vida cotidiana: «Para la mayoría de la gente, la metáfora es un recurso de la imaginación poética, y los ademanes retóricos, una cuestión de lenguaje extraordinario más que ordinario. Es más, la metáfora se contempla característicamente como un rasgo sólo del lenguaje, cosas de palabras más que de pensamiento o acción. Por esta razón, la mayoría de la gente piensa que pueden arreglárselas perfectamente sin metáforas. Nosotros hemos llegado a la conclusión de que la metáfora, por el contrario, impregna la vida cotidiana, no solamente el lenguaje, sino también el pensamiento y la acción. Nuestro sistema conceptual ordinario, en términos del cual pensamos y actuamos, es fundamentalmente de naturaleza metafórica. Los conceptos que rigen nuestro pensamiento no son simplemente asunto del intelecto. Rigen también nuestro funcionamiento cotidiano, hasta los detalles más mundanos. Nuestros conceptos estructuran lo que percibimos, cómo nos movemos en el mundo, la manera en que nos relacionamos con otras personas. Así que nuestro sistema conceptual desempeña un papel central en la definición de nuestras realidades cotidianas. Si estamos en lo cierto al sugerir que nuestro sistema conceptual es en gran medida metafórico, la manera en que pensamos, lo que experimentamos y lo que hacemos cada día también es en gran medida cosa de metáforas» (1991: 39).

También en ambos casos sucede algo inesperado (el encuentro con un farero o el extravío en un barrio imposible de conocer) que los aparta de ese mundo traumático a través de una experiencia límite y les hace ingresar en un mundo disparatado si se juzga desde la lógica racional. Esa experiencia límite y el ingreso en un orden simbólico en el que la realidad es otra posee también una especial configuración espacial: el faro (como luz de llamada para guarecerse de la tormenta), que actúa como sutura entre el mundo racional y el universo imprevisto de los sueños que se hacen realidad y el barrio-laberinto. Ambos protagonistas trascienden su realidad agobiante, aniquilan su orden para saltar a otra realidad. En el caso de *Las calles de arena* existen dos poderosas imágenes en torno a las que gravita la materia narrativa. Bajo esas dos imágenes se encuentra una doble configuración del extrañamiento típico de lo fantástico. Por un lado, esas calles de arena fraguan un barrio movedizo, una realidad que se torna inquietante e incierta; por otro lado, esa aspiración a vivir en la luna que se concreta en la imagen final, dan carta de naturaleza a esa secreta aspiración del protagonista de vivir de otro modo, una vez abolidas las costumbres de lo habitual. La ampliación de la realidad cartesiana posee así dos frentes: uno nacido del desasosiego de un mundo incomprensible que desorienta y del que se quiere escapar, y otro bien diferente que parece surgir no tanto de una realidad incontrolable sino de una fuerza de la voluntad del personaje, una proyección de sus aspiraciones que toman la apariencia y sustancia de lo real: vivir en la luna. Las calles laberínticas actúan como una prueba a superar; vivir en la luna es un objetivo a conseguir.

También puede establecerse un paralelismo entre lo que sucede en el mundo real y las fuerzas que luchan en ese otro mundo simbólico en el que ingresa el protagonista tras perderse en el Barrio Viejo. En su vida rutinaria, el protagonista vive encadenado a los sólidos ritmos de los compromisos que busca rehuir entrando en la tienda de cómics o quedando con un amigo para tomar una caña ante la urgencia de ir al banco. En esa otra vida que inaugura tras su extravío existe también un espacio laberíntico que lo desorienta generando en él una tensión creciente de la quiere escapar. Expuesto de forma esquemática vendría a quedar así:

REALIDAD	Agobio: obligaciones	Vía de escape: amigos
MUNDO SIMBÓLICO	Laberinto	Huida del laberinto: vivir en la luna

Las calles de arena trabajan sobre el modelo iniciado en *El faro* para volverlo más complejo y ampliarlo. En esa ampliación cabe entender el aumento del elenco de los personajes que el protagonista encuentra en ese barrio tan inusual. Cada uno de ellos supone una duplicación del protagonista, comparten algo con él por el hecho de albergar una preocupación, una manía que los esclaviza y que los ata irremediabilmente a ese lugar. Son personajes atrapados por sus costumbres que se han convertido en un rito que afianza una repetición sin sentido. Su compañero de habitación ensaya durante treinta años la misma ceremonia de realizar unos preparativos para el viaje que lo saque del barrio pero es tan minuciosa que posterga la salida para el día siguiente y así vive perpetuamente en una ceremonia circular. También conoce a Rosendo de los Vientos, nombre claramente simbólico como todos los personajes que allí habitan, cartógrafo de lugares imaginarios y coleccionista de mapas antiguos. Su tarea es realizar un mapa del barrio escala 1:1. Acaso será otro guiño a Borges y su biblioteca que acaba por convertirse en el mundo entero: los signos que han de representar el mundo usurpan su lugar y se convierten en el mundo.¹⁰ Quien vive allí es un lector, un cartógrafo pero ignora qué pueda haber al otro lado de esos signos vacíos: la vida. También vive una cartera que no sólo reparte el correo sino que es ella misma la que escribe las cartas a los demás. La suya es una forma de disfrazar la soledad a través de una escritura compulsiva que le impide acercarse a la gente y ver de cerca la vida. La escritura está concebida como una forma discursiva esterilizante que impide la comunicación; suplanta la palabra hablada. Blanca no habla nunca, se expresa a través de esa escritura. Es otra ceremonia estéril y vacía de sentido como la del Conde Diógenes que posee dos manías: coleccionar objetos a los que otorga una carga emocional que le impide deshacerse de ellos y vivir encerrado en una casa enterrada en la penumbra y rodeado de retratos suyos ya que no puede mirarse en el espejo. Ese cruce entre Diógenes y el Conde Drácula construye un doble cerrojo para encarcelar su vida en una casa y apegado a los objetos de su pasado. También Francisco Piedra está prisionero del recuerdo de su mujer muerta, a quien quiere recuperar a través de una clonación infinita, hecho que explica que todas las mujeres de ese extraño microcosmos sean idénticas. El señor Soto se encuentra encerrado en su ataúd

10 También puede recordarse otro texto de Borges titulado «Del rigor en la ciencia» incluido en su libro *El hacedor* en el que unos científicos muy exhaustivos acaban haciendo mapas tan exactos que alcanzan la escala de lo real. Las generaciones posteriores lo consideraron algo inútil y lo abandonaron. Ese mapa abandonado y convertido en ruinas acaba siendo habitado por animales y mendigos.

porque espera morir pronto. Cada uno vive anclado en ese círculo maniaco que le impide ver lo que tiene justo delante de sus ojos.

La liberación de esas rutinas carcelarias sucede a través de dos hechos que actúan en niveles diferentes. Por un lado está el sueño que tiene el protagonista en el que se ve a sí mismo saltando las manecillas de un gigantesco reloj impulsado por el resto de personajes. Por otro lado y como consecuencia de haberse quedado dormido, el joven sin nombre deja caer la carta que le había escrito Blanca, la cartera. Ese suceso nimio actúa a modo de efecto mariposa en el que algo aparentemente banal posee unos efectos muy amplificadas de modo que, tras una reacción en cadena y aparentemente fortuita, el mundo absurdo en el que viven esos personajes quiebra y se destruyen todos aquellos elementos que aherrojaban a los diversos personajes a la repetición de actos sin sentido. Era suficiente un pequeño acontecimiento para que todo cambiase, un suceso que estaba conectado con lo más profundo del interior de un personaje: su sueño. Lo que en un substrato profundo de la conciencia supone saltarse los férreos ritmos del reloj y su dictadura (conviene contrastar ese salto del reloj con las viñetas de las páginas iniciales en las que el protagonista asiste angustiado al paso del tiempo y la imposibilidad de acudir puntual a la cita con su novia y el notario) en los niveles más superficiales de la narración supone la posibilidad de escapar de las costumbres y los tiempos pautados.

GRAFÍAS DE LO FANTÁSICO

Cabe preguntarse también cómo se formaliza la esencia de lo fantástico en su concreción gráfica. En este sentido *Las calles de arena* presentan una mayor riqueza en el tratamiento visual que *El faro*. Son también abundantes las referencias a cuadros, grabados y otros elementos icónicos que, en la paleta del lenguaje gráfico de Roca, acaban por adquirir una función no sólo plástica sino también narrativa. Podría acudirse a la elaboración de la portada de *Las calles de arena*. Si atendemos a un boceto de portada que finalmente se descartó, podemos observar un detalle interesante. El protagonista está corriendo pendiente del reloj pero se encuentra perdido en un espacio paradójico, unas escaleras que recuerdan mucho a las realizaciones visuales de espacios imposibles propuestas por Escher (Fig. 1).



Fig. 1. Boceto de la portada de *Las calles de arena* que, finalmente, fue descartado.

Los parecidos de esta portada con las imágenes de Escher son evidentes. La idea de unas escaleras que crean una circularidad infinita e irresoluble desde un punto de vista lógico sirve para sintetizar en la portada parte del desconcierto del protagonista del relato. Si acudimos a la obra de 1960 titulada «Subiendo y bajando» (Fig. 2) el parecido es más que evidente.¹¹ Ya antes en otra obra titulada *relatividad* de 1953 se valía de la misma idea.¹²



Fig. 2. «Subiendo y bajando», grabado de Escher. Sirve como una influencia en la consolidación de un lenguaje gráfico para reproducir lo absurdo del mundo narrativo creado por Paco Roca.

11 El propio Paco Roca reconoce esa referencia (Azpitarte, 2009: 225). Para otras influencias dentro del mundo del cómic refiere los casos de *El archivista* de Schuiten, *Ciudad de cristal*, la adaptación de la novela de Auster hecha por Karasik y Mazzucchelli, y *El garaje hermético*, de Moebius (Azpitarte, 2009: 230).

12 Escher toma y desarrolla esta idea a partir de la escalera que presenta un objeto imposible, ideada por los matemáticos Lionel y Roger Penrose.

No es el único intento de reproducir esa idea de Escher para la realización de la portada. Existen ligeras variaciones en las que los dos protagonistas deambulan por las escaleras ilógicas acaso condenados a no encontrarse pero sumidos en idénticas circunstancias (Fig. 3). Incluso existen realizaciones intermedias que adelantan la solución final de la portada en la que el protagonista masculino se encuentra perdido en las escaleras mientras que la mujer escribe una carta (Fig. 4). Ambos son formas de extravío y de incomunicación que, ahora desde la portada, se presentan como una suerte de enigma, de jeroglífico cuya respuesta estará en la narración que viene a continuación. De esta manera la idea de las escaleras de Escher estuvo rondando la portada como un reclamo visual y conceptual.



Fig. 3. Boceto para la portada de *Las calles de arena*.



Fig. 4. Boceto para la portada de *Las calles de arena*.

Parece como si en la evolución conceptual de la portada fuese diluyendo la idea del homenaje a Escher para incidir en la necesidad de destacar otro elemento simbólico: el diluvio que parece arrasar con ese mundo para inaugurar una época nueva. No es la única vez que Paco Roca se vale de esta idea, un motivo icónico muy de su gusto. (AAVV, 2009: 253). También para la revista *Humo* en 2007 hizo una portada en la que se desarrolla el mismo concepto (Fig. 5).



Fig. 5. Portada para la revista *Humo*, 2007

Explica este hecho quizás que en esa forma de configuración gráfica del barrio/laberinto de índole borgiana se afiancen las escaleras como motivo icónico insistente. Si bien es cierto que no existe esa tendencia a la destrucción de la lógica espacial, sí que hay determinados momentos en los que ese barrio abigarrado e ilógico plantea una idea que viene a concretar lo esbozado en la portada y en la que el homenaje a Escher parece más claro. Cuando Blanca, la cartera, abre la ventana y pone fin a su mundo clausurado de cartas que cifran una idea de incomunicación, la siguiente viñeta (Fig. 6) nos presenta las calles llenas de vida pero su realización plástica incide en esa combinación de planos imposibles que la vista capta y la inteligencia no es capaz de resolver conforme a su idea de un mundo empírico.



Fig. 6. Detalle de la página 87 de *Las calles de arena*.

También, en el desayuno del protagonista con su compañero de habitación, Ignacio, llega a una terraza en la que visualmente aparecen absurdos topográficos como una escalera que lleva al vacío (Fig. 7) o el hecho de que se acceda a esa terraza a través de un tejado (Fig. 8).



Fig. 7. Viñeta de la página 31 de *Las calles de arena*.



Fig. 8. Viñeta de la página 29 de *Las calles de arena*.

Otra de las metáforas obsesivas que tiene una gran repercusión en el apartado gráfico proviene de dos fuentes diferentes. Por un lado, está la idea del matemático alemán David Hilbert y su explicación del infinito acudiendo a la historia de un hotel que posee infinitas habitaciones en el que se habrá de dar cabida a un huésped, más aun cuando todas están ya ocupadas. Esa es la historia del protagonista que tendrá que compartir habitación con Ignacio pero también esa idea de infinito que viene a crear un desconcierto en la mente racional se traduce en propuestas escénicas concretas. Por un lado están los pasillos inmensos que repiten un espacio que se prolonga más allá de toda razón (Fig. 9).



Fig. 9. Viñetas de la pág. 18 de *Las calles de arena*.

Por otro lado se utiliza la idea de la Torre de Babel como símbolo recurrente que sirve, además, para dar una arquitectura a esa idea de hotel infinito. Como punto de referencia de la Torre de Babel está el cuadro de Peter Brueghel el Viejo de 1563 (Fig. 10) y sirve para construir ese hotel infinito al tiempo que expande toda una red simbólica de motivos que aluden a la historia bíblica como el diluvio del final o el hecho de que la recepcionista del hotel se llame Eva.

La combinación de ese elemento gráfico con otro cuadro como es «La isla de los muertos» de Arnold Böcklin (Fig. 11) sirve para entender una de las viñetas finales de la historia cuando el protagonista llega al remate del Hotel La Torre, que sobresale por encima del nivel de las aguas alcanzado tras el diluvio (Fig. 12).



Fig. 10. Peter Brueghel.



Fig. 11. *La isla de los muertos* de Arnold Böcklin.



Fig. 12. Viñeta de la pág. 98 de *Las calles de arena*.

También esa imagen está presente en otro lugar. Se trata de la ilustración que Paco Roca utiliza para el libro publicado por la editorial valenciana Media Vaca titulado *Mis primeras 80000 palabras* (Fig. 13). En concreto, Roca ilustra la que lleva por título «Sueño». Allí se ve cómo dentro de una cabeza dormida, un niño observa un mundo laberíntico en el que cobra protagonismo una nueva Torre de Babel con rasgos antropomórficos que llevan a asociarla al cuerpo femenino. Vuelve Roca sobre esa referencia gráfica asociada a un mundo de irrealidades, algo que emparenta ese uso con la referencia en *Las calles de arena*.



Fig. 13. Ilustración de Paco Roca para la palabra «Sueño» incluida en el libro *Mis primeras 80000 palabras*.

Paco Roca no sólo elabora un denso relato preñado de referencias literarias sino también gráficas. Lo interesante de todo ello está en saber trenzar algunos de sus fetiches pictóricos para convertirlos en un lenguaje propio que traslade, además, esa idea de lo fantástico que arrancaba de narraciones como la de Borges o ideas matemáticas como las de Hilbert, que encerraban ya en sí un enorme potencial de desarrollo gráfico. Escher servía como una

referencia que actuaba de modo diluido diseminando escaleras y edificios, complicando la estructura arquitectónica del barrio, Brueghel le había dado otra imagen para cifrar la imagen de un hotel infinito en lo que parecen lugares de paso para el trabajo de Roca. En todo caso, lo importante está en buscar un escenario y una propuesta gráfica que sirva para formalizar una narración que se adentra dentro del terreno de lo fantástico pero que, lejos de presentar un punto de fuga, reordena la realidad para sacar a flote temores y anhelos. Si el tránsito entre la realidad lógica y el mundo simbólico tenía lugar en *El faro* en la parte final y actuaba a modo de epifanía, en *Las calles de arena* todo se vuelve más complejo. Ese punto de inflexión no ocurre al final sino en su parte inicial.

Parece como si *Las calles de arena* continuasen donde acaba *El faro*. De ahí que el personaje se encuentre con otros compañeros de viaje que suponen en cierto modo repeticiones de él mismo. La continuación de ese absurdo lo sumerge en una historia que bien podría recordar a Kafka pero le obliga a trabajar en otro régimen de realidad y ofrecer un final que, como ya se aludió antes, actúa como la concreción de una metáfora del lenguaje popular: «vivir en la luna». Resulta curioso comparar este final con otras alternativas que barajó Paco Roca y cuyos bocetos pueden verse en su página web. En ellos la señora de la limpieza, trasunto según Roca del propio Destino o incluso de Dios (Azpitarte, 2009: 227), habla con el protagonista y lo condena a quedar prisionero en ese mundo. Debe descender otra vez a esas calles y a ese barrio absurdo y allí tiene que cumplir su castigo. Esos finales descartados destacan la vertiente arquetípica del relato. Parece como si el protagonista sin nombre finalmente cayera en un castigo mítico, una condena cíclica y eterna digna de cualquier averno contemporáneo pero a la vez universal. Son los dioses los que en ese personal Olimpo vuelven a castigar al hombre. Sin embargo, Roca aprovecha el hallazgo de esa metáfora dispuesta como al azar (vivir en la luna que suena a modo de recriminación por parte de su novia en la conversación telefónica del inicio) para darle un final optimista y mucho más amable.¹³ De alguna manera, es como si el modelo de *El faro* actuase de forma soterrada corrigiendo esa tendencia al castigo existencial y mítico del protagonista. Le

13 Quizás pueda ponerse en relación la idea de «vivir en la luna» (que posee una función de cierre simbólico y a la vez real en *Las calles de arena*) con otro episodio de *Arrugas*, aquel en el que asistimos en un *flashback* a cómo Modesto, un personaje de la residencia de ancianos, recuerda el momento en el que urdió la treta para conquistar a su mujer, Dolores, regalándole una nube. La subió al campanario para conseguirle esa supuesta nube. Ambos motivos se basan en esa idea de ascensión, de culminación de una historia amorosa y poseen un calado poético-simbólico que conlleva el hecho de conseguir algo prácticamente imposible.

proporciona una salida que no disuena con esa sustancia onírica que atraviesa el relato y que ofrece al protagonista la posibilidad de cumplir su quimera. El farero de *El faro* le había dicho al joven militar: «Quédate unos días más aquí. No se puede ir por ahí, a la deriva, sin un sueño» (Roca, 2004: 18).¹⁴

Tanto *El faro* como *Las calles de arena* confeccionan un tipo de poética narrativa que parte de una vertiente realista para extrañarla. Lo cotidiano está sugerido en el inicio y es un punto de partida para *Las calles de arena*; en ese sentido entronca tanto con las maneras narrativas de la novela gráfica contemporánea como con la propia obra de Roca en la que desarrolla esos vestigios de la vida diaria filtrada a través del humor (recuérdense los casos de *Cómo cagallón por acequia* o *Memorias de un hombre en pijama*). Por otro lado, esa cotidianeidad queda transcendida al ingresar en un mundo caótico que le sirve para remodelar la idea de la novela gráfica a través de otras tendencias gráfico-narrativas. Están presentes los modelos narrativos de la aventura y algunos fetiches del cómic europeo. La lección de la línea clara queda asumida de manera implícita; todo parece suavizado y sin estridencias gráficas que acaben usurpando el protagonismo del guión.

Los personajes de Roca en estos relatos fantásticos desarrollan una idea fundamental en el relato occidental: la noción de extravío que está íntimamente ligada a la idea de viaje. «Todos estamos perdidos; ninguno sabemos bien el camino que hay que tomar» señala el propio autor (Azpitarte, 2009: 221). Es cierto que desde bien temprano las historias nos han enseñado la importancia del viaje y del regreso. Ulises regresa y en los cuentos populares, diseccionados por Vladimir Propp, se ve también la función del «regreso». El héroe pasa una serie de pruebas para volver y recibir el premio y el reconocimiento. Ya sean mares o bosques inhóspitos los personajes atraviesan mundos terroríficos para crecer y convertirse en ellos mismos. Otros personajes, pero eso es ya una lección de la modernidad, no regresan y quedan atrapados en absurdos o cuando lo hacen, no encuentran la Ítaca que dejaron. Desde el protagonista de «El guardagujas» de Juan José Arreola, hasta los viajeros desmemoriados que aparecen de manera recurrente en la obra de José María Merino, hay un precioso catálogo de personajes extraviados, como el protagonista de «El nadador» de Cheever o mucho antes «Rip van Winkle» de Irving. En cierta manera los protagonistas de estas dos historias de Roca son una

14 El propio Paco Roca confiesa: «Es una historia con un gran nivel de irrealidad que va aumentando poco a poco [...] Cuando has visto tantas cosas sorprendentes, es difícil encontrar una conclusión que no decepcione al lector. Hubo varios finales, unos grandilocuentes, otros demasiado pausados y otros daban demasiadas explicaciones. Opté por uno que implicaba una huida hacia un mundo de fantasía, casi el único que pedía la historia, con pocas palabras y pocas explicaciones» (Azpitarte, 2009: 230-231).

especie de extraviados. Ya Claudio Magris nos había advertido de dos tipos de odisea: una circular en la que se regresa y se afianza la identidad (que nace con Homero y sigue vigente en Joyce) y otra de índole más nietzscheana y que puede constatar en *El hombre sin atributos* de Robert Musil en la que se observa una deriva rectilínea hacia el infinito y la nada.¹⁵ Se trata de una aniquilación del individuo. Esa segunda odisea podría entrecruzarse en los finales descartados por Roca para *Las calles de arena*; sin embargo, el final definitivo corrige esa idea del estudioso italiano. Roca ensaya una segunda forma de viajar pero no alberga esa esencia nihilista que Magris entrevé en el seno de la cultura centroeuropea. La fabricación de un mundo onírico que bebe de fuentes orientales pero también de la literatura infantil (la cita de Carroll en el inicio de *Las calles de arena* no parece gratuita) sabiamente engranada en los mecanismos narrativos de la aventura fabrican otro espacio posible para extraviarse. Si la realidad cambiante y movediza borgiana aseguraba un mundo terrible, Roca ha situado a Alicia perpetuamente en el País de las Maravillas sin ceder a la tentación kafkiana de dejar encerrados a sus personajes en un mundo permanentemente absurdo.

A MODO DE EPÍLOGO. FIGURACIÓN GRÁFICA DEL INFINITO O LA MALDICIÓN DEL BUCLE

Esa posibilidad de encerrar a los personajes en un mundo absurdo que Paco Roca ha descartado para su final estaría en consonancia con la concepción del relato como una especie de bucle infinito. Es interesante comprobar el hecho de que, junto con el descarte del motivo de esas escaleras infinitas para el diseño de la portada, el autor modificó los finales en los que el personaje se veía condenado a bajar a las calles del barrio y seguir anclado en esa tortura circular en la que pierde todo vestigio de su identidad. Es como si en

15 Escribe Magris: «Toda odisea pone el punto interrogativo en la posibilidad de atravesar el mundo haciendo de ello una experiencia real y formando así la propia personalidad. [...] El sujeto en la visión clásica, aun extraviado frente al vértigo de las cosas, acaba por encontrarse a sí mismo en la confrontación con ese vértigo; atravesando el mundo—viajando en el mundo— descubre su propia verdad. [...] Al viaje circular, tradicional, clásico, edípico y conservador de Joyce, cuyo Ulises vuelve a casa, le releva el viaje rectilíneo, nietzscheano de los personajes de Musil, un viaje que procede siempre hacia delante, hacia un malvado infinito, como una recta que avanza en la nada. [...] Dos modalidades existenciales, trascendentales del viajar. En la segunda el sujeto, el Yo, el viajero, se lanza siempre hacia delante; en su proceder no se lleva a sí mismo, totalmente a sí mismo, sino que todas las veces aniquila su integral identidad anterior y se desprende de sí.» (Magris, 2008: 13-14). A pesar de las ideas de Magris, conviene recordar la noción de la temporalidad circular de Nietzsche que aparece por primera vez en el fragmento 341 de su *Gaya ciencia*, en la que un demonio propone la idea de que has de vivir tu vida un número infinito de veces. Sobre esta idea vuelve en otros lugares como en su obra *Así habló Zaratustra*: «Todas las cosas derechas mienten, murmuró con desprecio el enano. Toda verdad es curva, el tiempo mismo es un círculo.» (2004:230). Para una visión más amplia del mito del eterno retorno, remito a Mircea Eliade (1989).

algunos momentos Roca ensayase un bucle infinito que podía sintetizarse en las escaleras infinitas de la portada pero también desarrollarse de manera más analítica a lo largo del relato en el que el protagonista debe volver a bajar a esas calles (Fig. 14).



Fig. 14. Final descartado para *Las calles de arena* en el que el personaje queda atrapado en ese mundo cambiante.

Si antes se había valido de la metáfora de Hilbert y su hotel infinito, ahora sigue presente esa idea de infinito que puede verse en grabados de Escher que bebía de la paradoja espacial de los matemáticos Penrose. Son formas de imaginar espacios imposibles. Recorrerlos, además, implica un proceso circular, repetitivo e infinito. Son como la cinta de Moebius que sirve para explicar paradojas no sólo espaciales sino también temporales como la que tiene lugar en el relato de *Trazo de tiza* de Miguelanxo Prado (Trabado, 2008). También esas paradojas pueden observarse en alguna página de la serie *Philemon* (Fig. 15) narrada en el formato del álbum por Fred. En ellas pueden tomar forma paradojas espaciales que retan las convenciones de lectura del cómic hasta el punto de plantear un bucle que haría imposible su continuidad secuencial. Esa escalera Penrose, la cinta de Moebius o la Botella de Klein son realizaciones de objetos imposibles, como lo haría Oscar Reutersvard, que pueden ser concebidos a través de una imagen (ficción) pero cuya traslación a la realidad sería imposible. Esa desorganización visual de la realidad sirve para la construcción de espacios y metáforas visuales muy poderosas que pueden hacernos entender mejor relatos como *Las calles de arena*, cuya imaginaria y motivos narrativos presentan una malla de referencias intertextuales

muy densa. La construcción de un mundo sólo factible como sueño, como engaño de los sentidos servía muy bien a Paco Roca para anclar los referentes de su relato fantástico. En esas geometrías que desafían a la razón, los personajes esquivaron el castigo de una repetición *ad infinitum* que rondaba su mundo como presencia amenazadora.



Fig. 15. Página del álbum *Philémon. L'île des Brigadiers*, de Fred.

Vestigios de esa presencia amenazante se pueden observar, sin embargo, todavía en la portada definitiva de *Las calles de arena*. En una pilastra se atisba la figura icónica del ouroboros, la serpiente que se come la cola que se vuelve a reproducir en la primera página del libro junto con una cita de *Alicia en el País de las Maravillas*.¹⁶ También, cuando el señor Soto se deshace de las coronas de flores que tenía a su lado como preparativo para el entierro propio que no acaba de llegar, se configura el símbolo del infinito. La maldición de un bucle infinito está latente a lo largo de la obra; Paco Roca optó, sin embargo, por otro final de carácter no menos mítico: frente al mito de eterno retorno, Roca ha buscado otro de índole más apocalíptica: el diluvio que acaba por borrar del mapa un mundo viejo, quizás para recomenzar en una nueva realidad, cumpliendo así otra forma de circularidad vista, esta vez, a través de

16 Cabe recordar también que en *La Historia interminable* de Michael Ende, el guerrero Atreyu que busca salvar a la Emperatriz Infantil porta el emblema de ésta: el Auryn, que es una forma de ouroboros. Desde esta perspectiva, la obra de Roca podría relacionarse, aunque sea anecdóticamente, con ese mundo fantástico de la novela de Ende.

una filosofía mucho más positiva.

Paco Roca busca desnaturalizar lo cotidiano –tanto su lenguaje como su representación gráfica–, desmontar las ceremonias de lo absurdo que comporta la vida diaria y para ello ha buceado en motivos iconológicos, simbólicos y narrativos de honda tradición, ha instalado numerosas referencias literarias, pictóricas y gráficas sin olvidar el rastreo de las metáforas matemáticas que, desde el ángulo imprevisto de la inteligencia numérica, también nos recuerda que la razón produce extraños monstruos. Si se compara este modelo de novela gráfica fantástica con otros modelos como el de novela gráfica autobiográfica, los personajes poseen una psicología mucho menos elaborada; su caracterización no se logra gracias a la puesta en escena de tiempos muertos en los que la narración no parece avanzar sino que se consigue a través de la elipsis.¹⁷ La morosidad del tiempo cede ahora a la aventura y a la densidad de motivos simbólicos. El personaje oscila entre lo cotidiano y el mito, perdido como está en laberintos imposibles tras cuyas paredes espera un sueño por cumplir. Era necesario extraviarse para poder, finalmente, encontrar el lugar al que, acaso, se pertenece desde siempre. La historia se deja leer como una fabulación metafórica de los males contemporáneos y cuanto de maravilloso y sobrenatural alberga constituye un prisma a través del cual mirar extrañados lo que parece normal.

BIBLIOGRAFÍA:

- AAVV. (2009): *Paco Roca. Dibujante ambulante*, Diputación de Valencia, MuVIM, Astiberri.
- AZPITARTE, Koldo (2009): *Senderos. Una retrospectiva de la obra de Paco Roca*, Laukatu, Bilbao.
- BORGES, Jorge Luis (1989): *Obras completas, vol. I.*, Emecé Editores, Barcelona.
- CASTELLI, Alfredo (2007): «Dream Travelers 1900-1947. Precursors and Epigones of Winsor McCay», en Winsor McCay/Silas, Ulrich Merkl (ed.), *Dream of the Rabbit Fiend*, pp. 106-120.
- CHUTE, Hillary (2010): *Graphic Women. Life Narrative & Contemporary Comics*, Columbia University Press, Nueva York.
- DÍAZ, Miguel (2009): «El gesto de la muerte: aproximación a un famoso apólogo», en *Especulo*, núm. 41, disponible en <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero41/gestomu.html>> [15 de junio de 2013].
- ELIADE, Mircea (1989): *El mito del eterno retorno*, Alianza, Madrid.

17 Para un estudio del reflejo de la vida cotidiana en el cómic, remito a las interesantes páginas de Greice Schneider (2010).

- EL REFAIE, Lisa (2012): *Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures*, University Press of Mississippi, Jackson.
- GROENSTEEN, Thierry (1996): «Les petites cases du Moi: l'autobiographie en bande dessinée», *Neuvième Art*, núm. 1, pp. 58-69.
- JIMÉMEZ VAREA, Jesús (2003): «Filtraciones de horror en historietas de prensa y comic books clásicos», en Jorge D. Fernández, Jesús Jiménez y Antonio Pineda (eds.), *El terror en el cómic*, Comunicación Social, Sevilla, pp. 14-52.
- KUNZ, Marco (1997): *El final de la novela. Teoría, técnica y análisis del cierre en la literatura moderna en lengua española*, Gredos, Madrid.
- LAKOFF, Geroge y Mark JOHNSON (1991): *Metáforas de la vida cotidiana*, Cátedra, Madrid.
- MAGRIS, Claudio (2008): *El infinito viajar*, Anagrama, Barcelona.
- MARESCA, Peter (2005): «Otros Nemos, otros sueños», en AAVV, *Little Nemo. 1905-2005. Un siglo de sueños*, Sin Sentido, Madrid, pp. 89-95.
- NIETZSCHE, Friedrich (2004): *Así habló Zaratustra*, Alianza, Madrid.
- REDONDO SÁNCHEZ, Carlos (2009): «De Yalal al-Din Rumi a Marjane Satrapi. Una lectura interartística del apólogo "Salomón y Azrael"», *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada*, núm. 4, disponible en <<http://ojs.uv.es/index.php/extravio/article/view/2254/1853>> [15 de junio de 2013].
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco Libros, Madrid, pp. 8-44.
- ROCA, Paco (2009): *Las calles de arena*, Astiberri, Bilbao.
- ROCA, Paco (2004): *El faro*, Astiberri, Bilbao.
- ROM RODRÍGUEZ, Josep A. (2010): «Las viñetas de la fantasía. Cómic fantástico de autor en las últimas décadas», *Ínsula*, núm. 765, pp. 24-27.
- SCHNEIDER, Greice (2010): «Comics and Everyday Life: from Ennui to Contemplation», *European Comic Art*, 3.1, pp. 37-63.
- SCREECH, Matthew (2008): «Autobiographical Innovations: Edmond Baudoin's *Éloge de la poussière*», *European Comic Art*, 1.1, pp. 57-84.
- THOMPSON, Stith (1957): *Motif-index of folk-literature: a classification of narrative elements in folktales, ballads, myths, fables, mediaeval romances, exempla, fabliaux, jest-books and local legends*, Indiana University Press, Bloomington.
- TRABADO, José Manuel (2008): «Tangencias en el tiempo: sobre Trazo de tiza de Migue-lanxo Prado», *Dolmen Europa*, núm. 1, pp. 33-38.
- ____ (2012): *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*, Cátedra, Madrid.
- ____ (2012): «Construcción narrativa e identidad gráfica en el cómic autobiográfico: retratos del artista como joven dibujante», *Rilce*, 28.1, pp. 223-256.