

EL SUEÑO DE LA CRISIS PRODUCE MONSTRUOS.  
APARICIONES Y VISIONES FANTÁSTICAS  
EN *INERCIA*, DE ANTONIO HITOS, Y *LO QUE (ME)*  
*ESTÁ PASANDO*, DE MIGUEL BRIEVA

ENRIQUE DEL REY  
Universidad de Alcalá  
[enrique.delrey@uah.es](mailto:enrique.delrey@uah.es)

Recibido: 24-07-2023

Aceptado: 9-07-2024



RESUMEN

Este artículo propone un análisis de dos de las novelas gráficas sobre la crisis en España más destacadas que se publicaron en la pasada década: *Inercia* (2014), de Antonio Hitos, y *Lo que (me) está pasando* (2015), de Miguel Brieva. Frente al acercamiento predominantemente realista y costumbrista de la mayoría de cómics dedicados a la crisis, estas dos obras emplean lo fantástico para expresar la alienación económica, política y social sufrida por los jóvenes. Así, los protagonistas experimentan «apariciones» bajo la forma de animales, objetos y criaturas fantásticas, produciéndose un efecto fantástico y alucinado de cuestionamiento de la realidad que supone una potente crítica al sistema económico y a las políticas que causaron la crisis. Este artículo se centra en analizar cómo mediante el lenguaje del cómic y lo fantástico estas dos obras revelan la alienación de sus protagonistas.

PALABRAS CLAVE: novela gráfica; crisis económica; visiones; sueños; pseudofantástico

THE SLEEP OF THE CRISIS CREATES MONSTERS. APPARITIONS AND FANTASTIC VISIONS IN ANTONIO HITOS'S *INERCIA* AND MIGUEL BRIEVA'S *LO QUE (ME) ESTÁ PASANDO*

## ABSTRACT

This article offers an analysis of two key graphics novels that were published in the last decade and deal with the economic crisis in Spain: Antonio Hito's *Inercia* (2014) and Miguel Brieva's *Lo que (me) está pasando* (2015). Unlike the common realist and *costumbrista* approach that most comics about the crisis adopt, these two works make use of the fantastic to express the economic, social and political alienation suffered by young people. Their protagonists experience «appearances» under the form of animals, objects and fantastic creatures, producing a hallucinated and fantastic effect that questions reality and implies a strong denounce of the economic and politic system leading to the crisis. This article focuses on analysing how these graphic novels reveal their protagonists' alienation by means of the language of comics and the fantastic.

KEYWORDS: graphic novels; economic crisis; visions; dreams; pseudofantastic



La crisis financiera que comenzó en 2008 devastó la economía de numerosos países europeos y la de España en particular,<sup>1</sup> produciendo cambios políticos y sociales todavía visibles hoy en día. Ese momento histórico coincidió con el auge de la novela gráfica en el país, pues tan solo un año antes se habían producido hitos tan destacables como el establecimiento del Premio Nacional de Cómic (cuyo primer galardonado fue Max) o la publicación de *Arrugas*, de Paco Roca, que ganó igualmente el citado galardón en su segunda edición. En los años que siguieron los autores y autoras de cómic respondieron a la crisis económica con numerosas obras que reflejaban sus efectos, con la novedad de que ya no solo el medio se hacía eco en el humor gráfico o la prensa satírica a través de los formatos cortos (en revistas como *El Jueves*), sino que empezaban a aparecer cómics más largos (generalmente promocionados con la etiqueta de «novela gráfica») de autores/as consagrados/as, como *Presas fáciles* (2016), de Miguelanxo Prado, y sobre todo de autores/as relativamente nuevos/as en el mercado editorial: *Españistán. Este país se va a la mierda* (2011), de Aleix Saló, un fenómeno social a partir de su tráiler viral que explicaba la crisis a través de una extensión multimodal (Muñoz-Basols y Massaguer Comes, 2018); *Andando* (2011), de Albert Carreres, Alejandro Torres y

---

1 Sobre el contexto de la crisis económica en España y la repuesta política y social, v. Moreno Caballud (2012) y Cameron (2014).

Daniel Riego; *El mundo a tus pies* (2015), de Nadar; o *Aquí vivió* (2016), de Isaac Rosa y Cristina Bueno. El cómic de la crisis es, desde luego, muy variado en cuanto a público, tono, intención y género, ya que abarca desde entregas de la archiconocida serie *Mortadelo y Filemón*, de Francisco Ibañez (*¡Por Isis, llegó la crisis!*, 2009), hasta cómics surgidos del 15M, movimiento que ocupó la Puerta del Sol y otras plazas de las principales ciudades para protestar contra la gestión de la crisis económica y pedir un sistema democrático más participativo, como *Yes we camp!*<sup>2</sup> Pero se puede afirmar que, por lo general, la mayoría de los acercamientos se produjeron desde el cómic social y el costumbrismo, ofreciendo testimonios realistas de las condiciones sociomateriales de la ciudadanía en ese periodo de crisis. Uno de los sectores de la población más castigados fue el juvenil, cuya precarización laboral y falta de perspectivas de futuro se agudizaron. Es en este contexto donde debemos situar a las dos obras que serán objeto de análisis en este artículo, publicadas casi de manera coetánea: *Inercia* (2014), de Antonio Hitos, y *Lo que (me) está pasando* (2015), de Miguel Brieva.

Los propios Brieva e Hitos, pese a ser de distintas generaciones, eran bastante jóvenes durante la crisis económica.<sup>3</sup> El primero ya contaba con una larga trayectoria como dibujante de prensa y autor de fanzines que incluía especialmente la serie satírica *Dinero* (autoeditada y recopilada en 2008); sin embargo, *Lo que (me) está pasando* era su primera incursión en el formato largo. Hitos, por su parte, había participado en la última época de la revista *El Víbora*, pero también se estrenaba en obra larga con *Inercia*, ganadora del séptimo Premio Internacional de Novela Gráfica FNAC-Salamandra Graphic. Además, los protagonistas de ambas obras son jóvenes alienados en crisis profunda debido, en parte al menos, a la crisis económica. En *Lo que (me) está pasando*, Víctor, un geólogo en paro que vive en la casa de su abuela y tan solo encuentra trabajos precarios, se enfrenta junto a sus amigos a la especulación urbanística que llega a su barrio. Por su parte, en *Inercia*, Jaime se encuentra atrapado igualmente en un trabajo alienante y experimenta, como Víctor, una profunda crisis personal. Las obras parten de la cotidianidad y el costumbrismo, con una clara intención de crítica social; sin embargo, lo que las une entre sí y las separa, en cierta medida, de la mayoría del cómic de la crisis español es el uso de lo fantástico como vía de denuncia y exploración visual del momento histórico-político.

2 Jorge Catalá-Carrasco (2017) ofrece una lista de 47 cómics sobre la crisis dividida en las siguientes secciones: humor gráfico, recopilatorios, obras de humor, obras colectivas y novela gráfica.

3 Brieva nació en 1974, mientras que Hitos lo hizo en 1985.

Hitos no ha recibido apenas todavía atención de la crítica y no hemos encontrado ningún trabajo académico que aborde en detalle su obra. Sobre Brieva, en cambio, sí que hay ya publicados algunos estudios. Torres (2012) ha explorado los mecanismos de extrañamiento y subversión de la imagen publicitaria de *Dinero*, mientras que más recientemente Arruti Iparraguirre (2023) ha abordado el paradigma de la ciudad neoliberal en las viñetas de Brieva. Otros críticos han estudiado concretamente *Lo que (me) está pasando*, ya sea por sí sola (Fraser, 2018) o en conjunto con otras obras (Dapena, 2016), destacando la reivindicación de Brieva de lo colectivo frente a la alienación y la precarización producidas por el capitalismo tardío en su estadio neoliberal. Si bien estos acercamientos serán útiles a la hora de abordar *Lo que (me) está pasando*, ninguno de ellos se centra en el destacado uso de lo fantástico que separa —como acabamos de señalar— a esta obra de Brieva (y a *Inercia*) del resto del cómic de la crisis.

Como veremos en las páginas que siguen, las distintas apariciones, alucinaciones y visiones fantásticas que experimentan los protagonistas de *Lo que (me) está pasando* e *Inercia* suponen una fuerte crítica al sistema capitalista y ofrecen, como otros «monstruos del mercado» (McNally, 2011) de las ficciones contemporáneas, nuevas vías de representación crítica del absurdo del capitalismo tardío. Asimismo, estas dos obras ponen de relieve «la acusación sin fundamento que hace de la literatura no mimética un producto industrial orientado exclusivamente a la evasión y el entretenimiento» (Gregori, 2019: 7). Esta acusación es quizás todavía más relevante en el caso del cómic, pues durante buena parte de su historia, lo fantástico fue uno de los principales géneros del medio, el cual acabó asociado al escapismo y al público infantil y juvenil. Incluso cuando empezó a extenderse a otro tipo de lectores y lectoras, como en el conocido *boom* del cómic adulto en España de los 80 que renovó profundamente el medio en el país, estuvo asociado con fuerza a géneros no miméticos como el fantástico (aunque, estrictamente hablando, predominaba más bien lo maravilloso y la fantasía épica) y la ciencia ficción en revistas como *Cimoc*, 1984 (rebautizada más tarde como *Zona 84*) o *Totem*. Aunque no se puede negar la intención autoral de algunas de estas propuestas,<sup>4</sup> es cierto que buena parte del cómic de estas revistas obedecía a patrones editoriales bien definidos que marcaban no solo la duración de las historias sino también el estilo gráfico, la narración o el desarrollo de las tramas y personajes. Con la llegada de la etiqueta «novela gráfica» se favoreció, especialmente en un primer momento, el realismo y la autobiografía, casi como una reacción a ese

---

4 Sobre género y conciencia autoral, v. Trabado (2019).

predominio del cómic no mimético de décadas anteriores (v. García, 2010). Pero la diversificación de géneros del cómic, especialmente a partir de la segunda década del siglo *xxi*, ha recuperado lo fantástico con fuerza, bajo una gran variedad de estilos y acercamientos (con obras tan destacadas como *Aventuras de un oficinista japonés*, 2017, de José Domingo) y esta vez con una importante presencia de autoras, como Laura Pérez o Ana Galvañ.<sup>5</sup>

Volviendo a las obras que nos ocupan, observemos el comienzo de las dos para comprobar cómo opera lo fantástico. *Inercia* comienza con una secuencia en la que dos amigos están en el parque: Juan juega a videojuegos mientras Jaime utiliza su tabla de *skate*. Tras un salto, la tabla se rompe, lo que provoca un «¡Joder!» de Jaime. Se trata del detonante de la crisis, que se agudizará en otros momentos posteriores de la historia que producirán una similar reacción en un efecto visual que Groensteen denomina «trenzado» (2007: 156-158): cuando se entera de que su madre ha tirado sus juguetes de la infancia (Hitos, 2014: 27) o cuando se encuentra una cucaracha (Hitos, 2014: 49), secuencia en la que vuelven a conectarse los tres instantes. A este primer momento, la ruptura de la tabla, le sigue una conversación en la que Jaime lamenta que apenas la había usado, pero enseguida los amigos pasan a tratar la situación en la que se encuentran: Jaime acaba de dejarlo con su pareja y se le termina el contrato sin saber si van a renovarlo, mientras que Juan, que vive con su pareja, sigue en el paro sin que nadie le llame para una entrevista. La secuencia termina con la irrupción de lo imposible (FIG. 1). Un Jaime apesadumbrado dice «gracias» (tan solo al final de la obra descubrimos que la tabla había sido un regalo de su pareja) y desaparece sobre la tabla rota, convirtiéndose en una esfera que, a modo de *Big Bang*, explota y se forma una especie de cabeza flotante que despiden un enorme haz de luz negra.

*Lo que (me) está pasando* está organizado como un diario y las páginas del cómic se presentan en forma de facsímil con las distintas entradas que escribe el protagonista, Víctor. La primera presenta una imagen con un cuerpo tendido en el suelo de una oficina del que salen largos filamentos y un texto que comienza así: «He muerto. Mi cuerpo yace sin vida en la sala principal de la oficina de empleo. Sin embargo, todo transcurre con absoluta normalidad» (Brieva, 2015: «Lunes 25»)<sup>6</sup>. Efectivamente, ni el cadáver ni los filamentos que surgen de él llaman la atención de nadie y ni siquiera el equipo de la limpieza

5 Para un panorama histórico del cómic español fantástico que llega hasta el siglo *xxi* (1900-2015), v. Trabado (2017a). Para un acercamiento al cómic fantástico de autoría femenina (especialmente del siglo *xxi*), v. Roas (2022).

6 Al no indicar Brieva números de página para su obra, cada vez que citemos un pasaje de esta lo haremos simplemente indicando el día y el número (Brieva no indica el mes) de la entrada del diario.

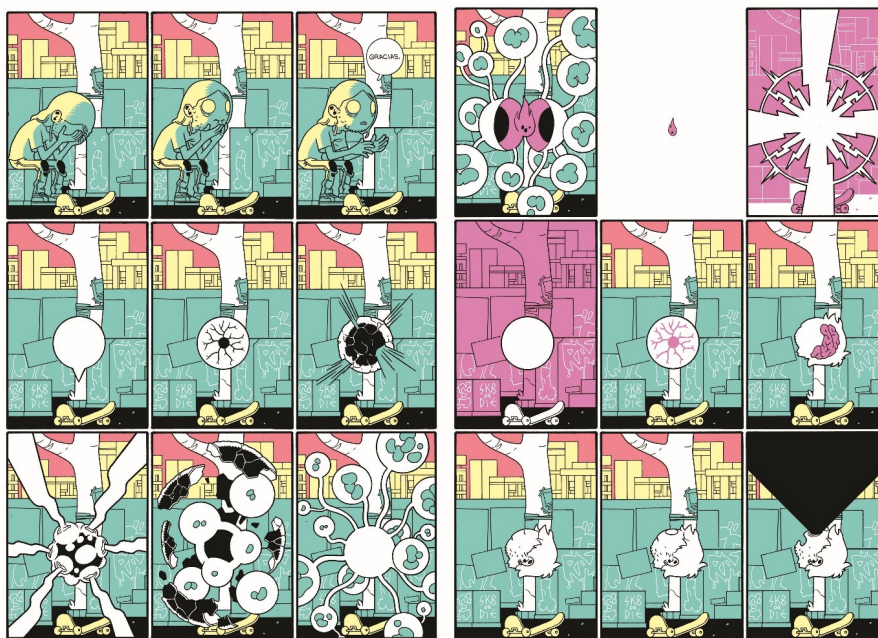


Figura 1. Antonio Hitos, *Inercia* (2014), pp. 8-9.

al final del día muestra sorpresa, aunque sí lo esquiva para limpiar. Como Rip van Winkle,<sup>7</sup> despierta muchos años después, cuando la civilización ha colapsado, en un paisaje despoblado. Al final de la secuencia, en las últimas cuatro viñetas (FIG. 2), contemplamos como la propia realidad desaparece al mismo tiempo que el marco de las viñetas. En la siguiente entrada del diario, descubrimos que la secuencia anterior resulta en realidad un sueño que Víctor ha registrado en la libreta siguiendo la recomendación de su psicóloga, quien le ha recetado también medicación para la depresión. En esta entrada Víctor aprovecha, asimismo, para presentarse, concluyendo que «mi vida de hoy se resume en una sola palabra: nada. (...) Pero esta nada no se parece a la del sueño de anteanoche, es más cotidiana y desasosegante. Como si fuese un descampado del que no llega a verse nunca el más mínimo rasgo de la ciudad que lo alberga» (Brieva, 2015: «Martes 26»).

¿Podemos hablar, por tanto, de fantástico en *Inercia* y *Lo que (me) está pasando*? En el caso de la obra de Hitos, todas las apariciones y visiones que

<sup>7</sup> «Rip van Winkle» (1818) es un cuento de Washington Irving ambientado en la época colonial en el que un hombre se queda dormido y se despierta 20 años después.

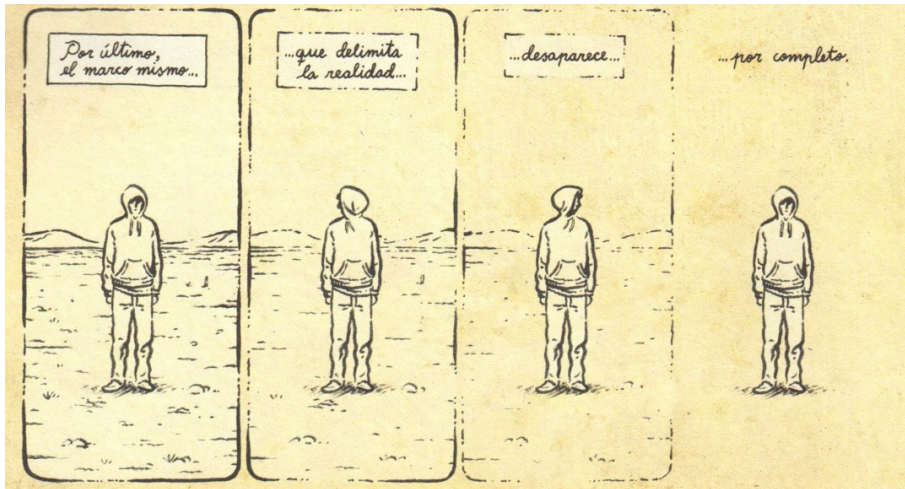


Figura 2. Miguel Brieva, *Lo que (me) está pasando* (2015) [detalle de página].

siguen a la primera escena (que analizaremos a continuación en estas páginas) se pueden interpretar, efectivamente, como resultado de la angustia del protagonista, atrapado en la «inercia» del título, que le desposee de cualquier agencia. Así lo remarcaba Gerardo Vilches en una reseña de la obra, quien, comparando *Inercia* con *Ikea dream makers* (2014), de Cristian Robles, apuntaba lo siguiente: «Hitos se mantiene a este lado de la realidad y los elementos fantásticos no son nunca reales» (2014). En cuanto al trabajo de Brieva, las apariciones y visiones de Víctor también pueden ser interpretadas, al igual que en el caso de Jaime, como resultado de su enajenación, o bien, y en esto difiere de Jaime, de las drogas y la medicación que consume. Benjamin Fraser apunta, en este sentido, que «the apparent psychosis is a metaphor for seeing the world as it is» (2018: 56). En el final de *Lo que (me) está pasando*, por otra parte, Víctor, trasunto de Don Quijote, escribe en el diario que por fin está «de nuevo solo... y en silencio» (Brieva, 2015: «Miércoles 25»), libre de esas visiones que lo acechaban.

Es importante aquí recordar la definición ya clásica de Roas, según la cual lo fantástico «sustituye la familiaridad por lo extraño, nos sitúa inicialmente en un mundo cotidiano, normal (el nuestro), que inmediatamente es asaltado por un fenómeno imposible (...). En definitiva, destruye nuestra concepción de lo real y nos instala en la inestabilidad y, por ello, en la absoluta inquietud» (2011: 14). Tanto *Inercia* como *Lo que (me) está pasando* nos sitúan en la realidad cotidiana, en la que irrumpen las apariciones y visiones fantásticas. Para la construcción de dicha cotidianidad identificable por el público

lector, los autores siguen distintas vías. Ambos nos presentan una realidad urbana, una ciudad de bloques de edificios que se asemeja al lugar donde vive la mayor parte de la ciudadanía española. Hay que apuntar que, aunque las dos son ciudades tomadas por la globalización y las imágenes publicitarias (tanto Brieva como Hitos enfatizan los excesos de la sociedad de consumo), existen algunas diferencias. Mientras que en el mundo de *Lo que (me) está pasando* se pueden apreciar algunos referentes de nuestra realidad (parodias de personajes como Angela Merkel o Mariano Rajoy, el Congreso de los Diputados, el Museo del Prado o el típico bar español de barrio), la ciudad de *Inercia* es mucho más indefinida, sin apenas referentes del mundo real y, por tanto, más globalizada: los letreros están en inglés, y Jaime y Juan realizan actividades (*skate*, videojuegos, cadenas de comida rápida, conciertos de rock, etc.) que podrían corresponder a la juventud de muchos países. Sin embargo, ambas coinciden en el uso de un lenguaje muy coloquial con gran presencia de los diálogos que ancla, en los dos casos, las historias a la realidad cotidiana. Por último, en el caso del diario en primera persona escrito por Víctor en *Lo que (me) está pasando*, tenemos otra estrategia narrativa habitual de «anclaje de lo real», así descrita por Juan Herrero Cecilia para la narrativa (en Roas, 2011: 114). Este recurso aplicado al cómic adquiere un nuevo nivel visual para construir autenticidad, puesto que el diario se muestra como un facsímil, con un color amarronado que simula una página usada y una fuente que es o se asemeja a la escritura a mano (como es habitual, por otra parte, en el cómic). De hecho, en varias ocasiones se muestra al propio Víctor escribiendo en las páginas del propio diario en un ejercicio de metacómic. *Lo que (me) está pasando*, pues, emplea recurre a técnicas narrativas del cómic testimonial y documental «that overly signpost their own construction and, rather than erasing signs of subjectivity, brings such qualities to the fore» (Mickwitz, 2016: 57).

La noción de lo fantasmático (*fantasmatique*), según la cual los sentidos creen percibir algo imposible, puede sernos de ayuda. Se trataría, pues, de una subcategoría de lo que Roas denomina «lo fantástico explicado» (2011: 62-64). Sin embargo, los límites no siempre son tan claros. Señala Jean Bellemin-Noël que

experiencia imaginaria, sueño, alucinación, visión, son los términos inadecuados que en los textos fantásticos traducen la impresión experimentada por el protagonista/narrador y que debe ser compartida por el lector. (...) A este esquema añadiremos un codicilo importante: los acontecimientos fantásticos son problematizados como tales. El protagonista experimenta su propia aventura como problemática; comenta su extrañeza al mismo tiempo que siente las emociones que le perturban, unas emociones que generalmente se

manifiestan en el registro del miedo, y que siempre provocan o identifican una angustia. (2001: 109-110)

Efectivamente, los protagonistas de los dos cómics claramente problematizan sus perturbadoras experiencias, aunque se podría decir que Jaime las experimenta de manera pasiva y más angustiosa, mientras que en el caso de Víctor algunas son más inofensivas y sí interactúa más con ellas. Una de estas apariciones, una criatura con el humorístico nombre de Aparicio con la que Víctor charla y discute a menudo, llega a cuestionar la propia existencia del protagonista al creer este último estar loco por poder verlo: «Cada vez me cuesta más distinguir lo real de lo que no lo es... ¿Sabes lo que quiero decir? / Perfectamente, tío... Yo mismo me pregunto a menudo si tú, por ejemplo, existes o no eres más que un... producto de mi imaginación...» (Brieva, 2015: «Martes 3»). Será precisamente tras un encuentro no deseado con Aparicio cuando Brieva coloca una significativa cita, uno de los paratextos que pueblan las páginas de su obra y que recuerdan la vocación satírica de humor gráfico de Brieva al utilizar dibujos de piedras inventadas, que refuerzan la conexión con los estudios de Geología del protagonista. La cita, que acompaña la «Fig. 36 Malaquita Delirens», es del músico Frank Zappa y reza «la realidad no es más que una alucinación colectiva», conectando a la perfección con lo fantástico posmoderno: la realidad concebida como una construcción no universal sino subjetiva, pero aceptada y compartida por una mayoría (Roas, 2011: 26).

A esto se suma la propia naturaleza representativa de lo fantástico en el cómic. Si en la narrativa el fenómeno fantástico es a menudo indescriptible e irrepresentable, «lo fantástico en el cómic exige, además, una concreción plástica y material de algo que, de suyo, rehúye la representación» (Trabado, 2017a: 311); hasta el punto de que se ha llegado a hablar de lo fantástico en el cómic como un género «imposible» (Morgan, 2020: 279). Sin embargo, el cómic puede encontrar maneras interesantes de representar lo fantástico, ya sea ocultando o sugiriendo el fenómeno imposible, o bien a través de «trampantojos y otras metáforas visuales donde el ojo ve lo que la inteligencia niega como posible» (2017a: 311). Ya se ha comentado antes que la crisis de *Inercia* comienza con un haz de luz negro que sale de los ojos de Jaime. Un malestar extraño acompañará al personaje durante toda la obra y tratará, precisamente, de manifestarse a través de los globos oculares del protagonista, representado a menudo a través de unos pequeños rayos violetas. Hacia la mitad del cómic (FIG. 3), tras un concierto, el protagonista vuelve a casa en transporte público y tendrá uno de estos episodios, que logrará contener al frotarse los ojos.

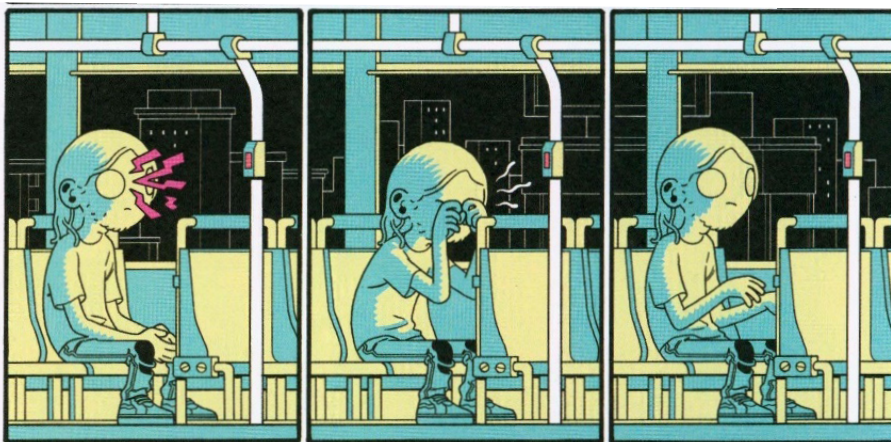


Figura 3. Antonio Hitos, *Inercia* (2014: 68) [detalle].

Aunque no podamos adscribir al cien por cien la pertenencia de estas dos obras a lo fantástico en un sentido estricto, al pertenecer en algunos momentos a lo pseudofantástico, hemos comprobado que sí reúnen muchas de las características de esta modalidad y los autores juegan, en cualquier caso, con la ambigüedad de los fenómenos acontecidos. De todos modos, la rica iconografía fantástica es clave en la construcción narrativa de estos dos cómics que, como ya se ha señalado, se separan así de la mayoría de las narraciones gráficas de la crisis económica; no tendrían sentido sin esos elementos fantásticos, incluso en el caso de que obedezcan a una intención metafórica. Lo restante de este artículo se dedicará, precisamente, a analizar esta iconografía.

Como ha apuntado Vilches, «casi todo está contado a través de lo gráfico: los símbolos y las metáforas visuales son en realidad el centro de *Inercia*» (2014). Efectivamente, en la obra, exceptuando algunas secuencias de diálogos, el gran peso de la narración lo lleva la imagen. Comencemos por el motivo del ojo. Ya hemos indicado que es en esa parte del cuerpo del protagonista donde se desencadena esa primera crisis. Sin embargo, este elemento se enriquece y se expande en la historia porque también es clave en el ahondamiento de la crisis del personaje: el ojo es una pelota de goma de la infancia de Jaime que se madre acaba de tirar, junto con el resto de sus juguetes. Se trata de una de las Madballs, una serie de juguetes coleccionables de los años 80 creados por la empresa estadounidense AmToy que se caracterizaban por su carácter terrorífico y grotesco, y que pasaron, en un ejercicio transmedial, a otros medios como la televisión, los videojuegos y el cómic. En este caso, la pérdida de la Madball (probablemen-

te Oculus Orbus, una de las pelotas de la primera serie en forma de ojo con venas sanguinolentas), transporta al protagonista a su infancia y una secuencia en la que sufre acoso escolar. El ojo se convierte así en un amuleto de protección, como el *udjat* de Horus, en el que se refugia Jaime (FIG. 4). Oculus Orbus volverá a aparecer, primero indirectamente en el reflejo del espejo cuando Jaime se corta el pelo en un esfuerzo de romper con su rutina (Hitos, 2014: 83) y después en otra secuencia de malestar ocular (Hitos, 2014: 94-95), llegando a identificarse en forma de metonimia visual con el protagonista, al aparecer representado como él haciendo *skate* (Hitos, 2014: 100). La última aparición de la criatura será hacia el final de la obra en la habitación del protagonista, cuando este se convierte en una cucaracha (a continuación, volveremos a este elemento importante de la historia). El ojo, que hasta entonces simplemente lo observaba, lanza ahora un rayo que lo precipita a través del muro fuera del edificio. Hitos no suele dar todas las claves de interpretación de sus obras, que en ocasiones pueden llegar a ser bastante crípticas. El propio autor ha señalado que «los simbolismos deben quedar abiertos a las distintas lecturas, si se explica demasiado se corre el riesgo de quitarle todo el interés» (Jiménez, 2014). En este caso, el ojo está asociado a un recuerdo traumático de la infancia y a la pérdida de esa protección totémica que suponía el juguete. Este, transformado en ojo gigante observador, en varias secuencias escudriña a Jaime y pudiera parecer un elemento amenazador, especialmente después del ataque a su protagonista. Sin embargo, es posible que su naturaleza sea más ambigua, puesto que este ataque puede ser interpretado como liberador, como una catarsis final necesaria para salir del bucle en el que se encuentra Jaime. En cualquier caso, el ojo gigante demuestra algunas de las posibles aportaciones del cómic a la teoría de lo fantástico, según Trabado: «desde la posibilidad de establecer una referencia oblicua a una realidad traumática (...) hasta la capacidad para canalizar las honduras emocionales, convirtiéndose en una herramienta que atempera la efusión sentimental en pos de un atractivo retórico» (2017b: 18).

Sigamos con otro motivo principal del cómic: la cucaracha. El autor ha señalado en una entrevista:

En mi piso de estudiante en Sevilla tuvimos en una ocasión una plaga de cucarachas, y no puedes quitártelo un minuto de la cabeza, es muy desagradable. Pasados los años te quedan un montón de anécdotas con las que al final tienes que reírte, pero esa sensación de paranoia incómoda me interesaba como atmósfera para el personaje protagonista (Jiménez, 2014).

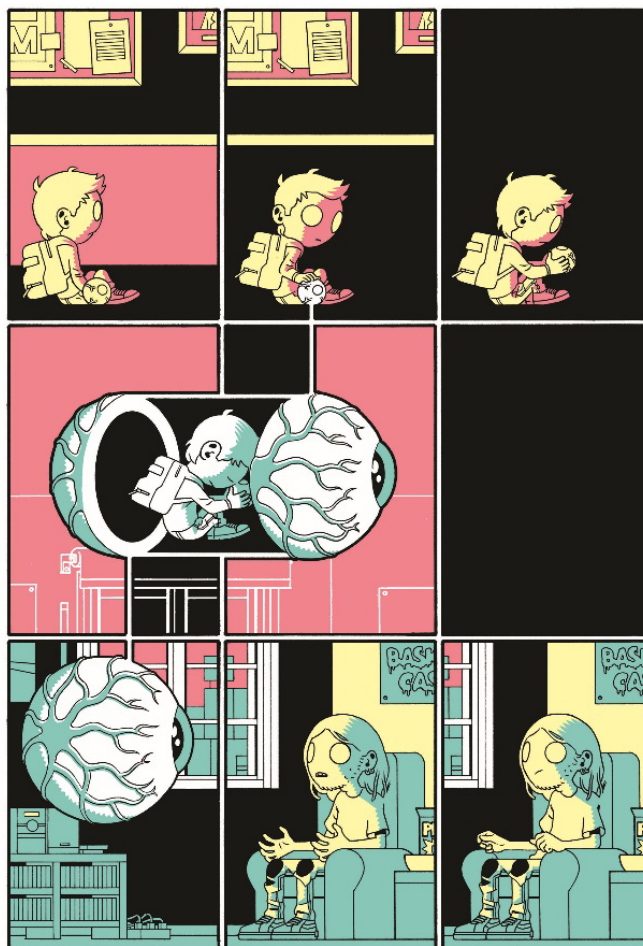


Figura 4. Antonio Hitos, *Inercia* (2014: 30)

Efectivamente, las cucarachas están siempre presentes y corretean cuando la luz se apaga (Hitos, 2014: 69) o se ocultan en las cajas de mudanza de su amigo Juan (Hitos, 2014: 90). Como ya indicamos, la aparición de la cucaracha es también uno de los momentos clave en la evolución de la crisis existencial de Jaime. Pero no se trata de una cucaracha cualquiera, sino una cucaracha que le habla. Sus primeras palabras serán: «buenos días, capullo» (Hitos, 2014: 49). A continuación, comienza un largo monólogo de la cucaracha (Hitos, 2014: 50-57) que continuará en otra secuencia posterior (Hitos, 2014: 84-89). La primera parte versa sobre la evolución, mostrando así el interés del autor andaluz por incluir pasajes científicos en sus obras (como ocurri-

rá en sus obras posteriores, *Materia y Ruido*.<sup>8</sup>). La cucaracha, así, se intenta identificar con el protagonista cuando le recuerda: «lo que estoy intentando decir es que en el fondo tú y yo, capullo, podríamos ser primos» (Hitos, 2014: 57). El discurso, limitado a la viñeta central de la retícula regular de 3x3 viñetas, es reforzada por la silueta del momento en que se rompe la tabla de *skate* (la secuencia inicial, que es repetida obsesivamente a lo largo del cómic) y, sobre todo, por lo representado en el resto de viñetas. El inicio de la secuencia corresponde con un momento de cotidianidad de distintas personas de la ciudad. El protagonista, uno más en esta masa de personas, se sube a un autobús, donde también aparece reflejada la diversidad de los pasajeros (niños y niñas, jóvenes, ancianos y ancianas, personas solas, familias, etc.). Sin embargo, en el final de la secuencia esta realidad es transformada: lo que antes eran pasajeros de un autobús se han convertido en vegetales, animales, monstruos, alienígenas y robots (FIG. 5). El protagonista es, pues, un pasajero más de este autobús monstruoso, expresión de su progresiva alienación.

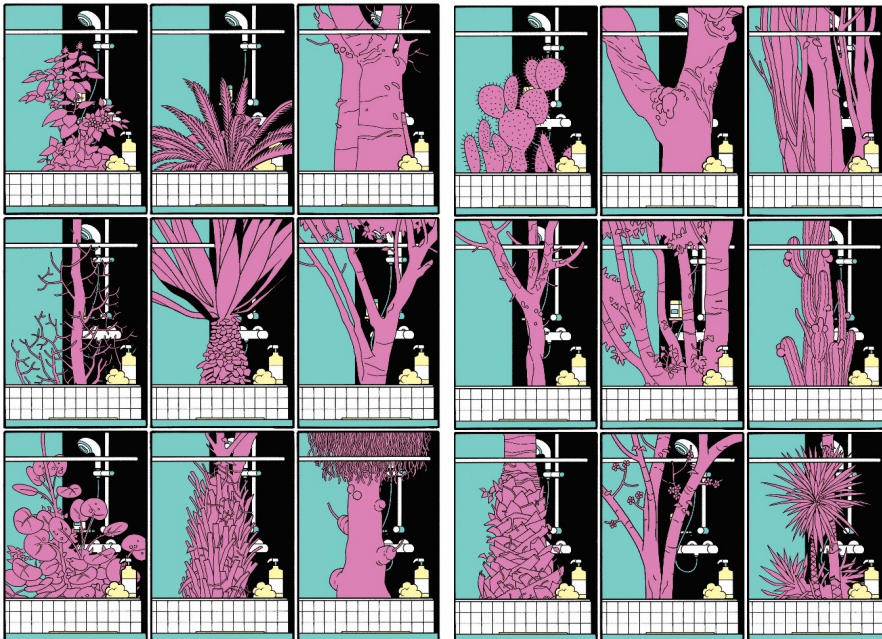


Figura 5. Antonio Hitos, *Inercia* (2014: 56-57).

8 Este punto forma parte del título de la obra.

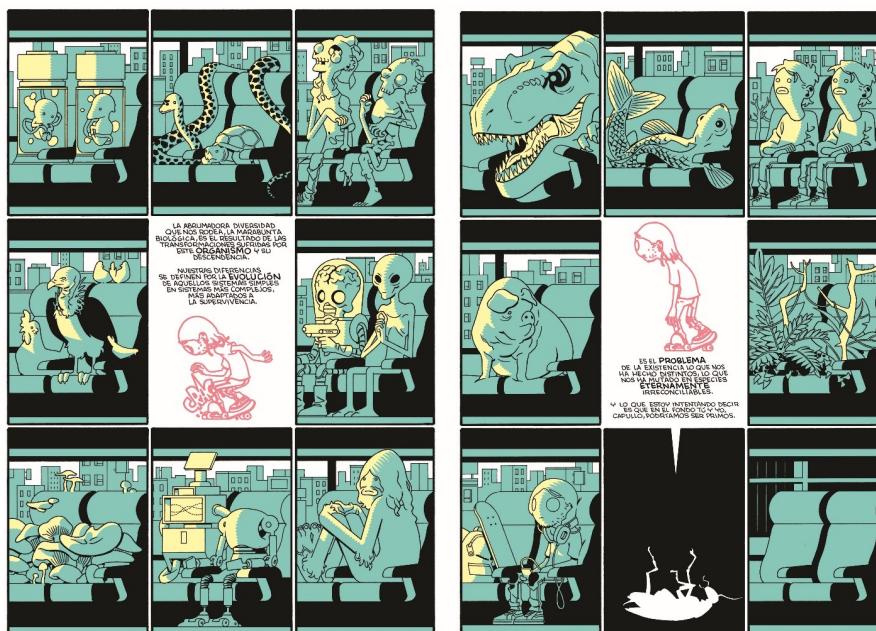


Figura 6. Antonio Hitos, *Inercia* (2014: 70-71).

La vegetación, una pasajera más del autobús, tiene un eco más adelante en una doble página (FIG. 6) en la cual la bañera de Jaime, en la cual ya había salido una tímida flor (Hitos, 2014: 21), es ahora invadida por una enorme vegetación que muta de viñeta en viñeta. La interpretación de esta irrupción vegetal fantástica<sup>9</sup> no es nada evidente. El propio Hitos, en una entrevista, ha indicado que «los jardines y las arquitecturas son dos caras de la misma cosa, lo orgánico y cambiante frente a lo técnico e inmóvil» (Jiménez, 2014). Asimismo, el motivo vegetal conecta con el monólogo de la cucaracha (evolución y adaptación de las especies) y también con la crisis y el trauma del protagonista, que aquí se apodera incluso de sus espacios más íntimos (la ducha). De hecho, la penúltima página (Hitos, 2014: 125) termina con nueve viñetas que muestran la misma ducha, aunque ahora ya no hay vegetación, sino una masa informe que es absorbida de vuelta por el mango de la ducha (¿símbolo de un posible final de la crisis del protagonista?).

9 Sobre lo vegetal y lo fantástico, v. el monográfico publicado recientemente en la revista *Brumal* coordinado por Cecilia Salmerón Tellechea (2023).

En la segunda parte del monólogo de la cucaracha, se acentúa el proceso de animalización del personaje al presentarlo como fin de la larga cadena de la evolución y la cucaracha le intenta demostrar que ella, al contrario que él, sí está adaptada para la supervivencia. En uno de los frecuentes paseos de Jaime en *skate*, la cucaracha pronuncia sus últimas palabras: «Nadie se queda solo de repente» (Hitos, 2014: 102). Esta voz de la consciencia hace a Jaime tropezar, y de nuevo el haz de luz negra lo transporta a otro recuerdo traumático: la ruptura con su antigua pareja, a la que se suman, además, otras rupturas pasadas; múltiples instantes reunidos en el mismo espacio de la viñeta gracias al lenguaje del cómic. Tras esta caída, Jaime decidirá intentar romper la inercia, hecho expresado gráficamente en una secuencia en la que comienza a patinar en un movimiento de derecha a izquierda en la página. Esta dirección, según los protocolos de lectura occidentales, herencia del códice (del Rey Cabero, 2021: 40-41), suele indicar regresar o ir a contracorriente, frente al avance o progresión que supone el movimiento de izquierda a derecha. Se prepara así para su última prueba: como Gregor Samsa en *La metamorfosis* (también traducido últimamente como *La transformación*), la archiconocida novela corta de Franz Kafka, Jaime acaba convertido en cucaracha. O, más bien, acaba dejando que la cucaracha salga de su cuerpo a través de su boca: esa angustia es, a continuación, eliminada por el ojo gigante (FIG. 7). Esta secuencia, ya casi al final de la obra, puede suponer un momento de cambio. Dicha interpretación parece estar reforzada por la página que sigue, en la cual Jaime aplasta una cucaracha en la cocina, emitiendo un simple «Hijas de puta» (Hitos, 2014: 116).

Pasemos ahora a analizar la rica iconografía fantástica de *Lo que (me) está pasando*. Esta obra, como veremos, guarda fuertes semejanzas con *Inercia*, pero también muestra algunas características que la diferencian de esta. Entre estas últimas destacan, fundamentalmente, la intención satírica y los juegos de palabra de Brieva, la mayor carga política explícita, y la mayor dependencia del texto (*Inercia* es, en parte, un cómic mudo) que clarifican el significado y la interpretación de ciertos pasajes. Sin embargo, la iconografía fantástica de la obra es igualmente compleja y se presenta en varios niveles. Por un lado, nos encontramos con las metáforas visuales que, al contrario que en *Inercia*, suelen estar ancladas por un texto que las define como tales. Un ejemplo de este recurso lo encontramos en una viñeta en la que Víctor, tras una jornada de trabajo alienante como limpiador en un aeropuerto, indica «cuando he vuelto a casa solo deseaba desplomarme» (Brieva, 2015: «Sábado 7»). La imagen que acompaña a este cartucho muestra el cuerpo de Víctor convertido en

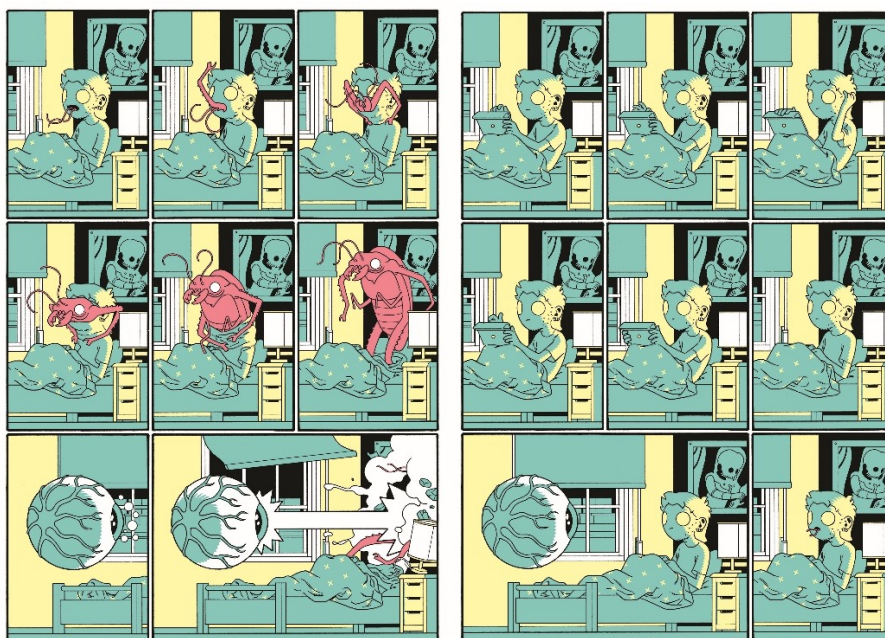


Figura 7. Antonio Hitos, *Inercia* (2014: 110-111)

piedra y fragmentándose en pequeños trozos. En este caso estamos más bien ante una figura retórica, con escasa relación con lo fantástico más allá de la materialización pictórica imposible de lo expresado en palabras.

El segundo nivel está formado por los sueños del protagonista que se presentan en el diario explícitamente como tales, y que podríamos entender dentro del pseudo-fantástico onírico. Ya mencionamos el sueño inicial de la «muerte» del protagonista, pero no es el único. Víctor también tiene otros sueños muy significativos. En una ocasión sueña que «el Parlamento estaba anegado en tres metros de agua. En esta improvisada piscina, el equipo nacional de natación sincronizada evolucionaba con sus intrincadas figuras y movimientos» (Brieva, 2015: «Viernes 29»). Los diputados observan a las nadadoras e interpretan sus movimientos, puesto que las políticas que tienen que llevar a cabo corresponden a la coreografía que están realizando. En otra ocasión (Brieva: 2015: «Sábado 7») el protagonista sueña que está al borde de un acantilado gigantesco hecho de papel (impresos, billetes, etc.), que el mar va erosionando, y un vendedor paquistaní le hace de guía por las «Siete maravillas de la basuraleza», que incluyen los «Jardines chorreantes de Madrilonia»

o «El Coloso de Ruedas». La potente crítica anticapitalista de estos sueños es bastante evidente, puesto que apuntan, respectivamente, a la incomprensible jerga de los economistas (que gran parte de la ciudadanía descubrió de golpe gracias a la crisis económica) y a la inestabilidad del sistema financiero y su falta de sostenibilidad ambiental. Lo onírico es un aspecto fundamental en *Lo que (me) está pasando* y en la visión del mundo de Brieva, quien considera los sueños como uno de los pocos ámbitos a los que el capitalismo no puede alcanzar, uno de los últimos reductos de libertad del ser humano. En este sentido, Víctor llega a comentar: «al llegar a la cama, me vinieron a la mente todas las proezas oníricas que vivo a diario en ella. Y la he mirado lleno de orgullo / Joder... ¡deberían ponerle una placa conmemorativa o algo! De hecho... ¡deberían hacerlo con todas las camas del mundo!» (Brieva, 2015: «Sábado 7»).

El tercer nivel de la iconografía fantástica es el más frecuente y el que más nos interesa. Se trata de las distintas apariciones y visiones que experimenta Víctor a lo largo de la obra. Estas podrían explicarse bajo el paraguas de lo fantasmático, como resultado de un trastorno mental, el consumo de drogas y de medicación, la alienación y la angustia, o una combinación de todas ellas. Así se lo indica Aparicio, que le pregunta si no está mezclando «demasiadas movidas»: «Piénsalo: la cerveza, los canutos, las pastillas raras que te pasa la piba esa (...) / Y luego está la propia vida, macho... ¡Que eso sí que es droga dura!» (Brieva, 2015: «Martes 3»). Sin embargo, como señalábamos anteriormente, no importa quizás tanto el motivo de estos fenómenos sino la importancia que tienen en el desarrollo narrativo de la obra. Al igual que sucede en *Inercia*, estas apariciones y visiones con una parte fundamental del cómic, y no un mero recurso puntual.

Las visiones comienzan en la tercera entrada del diario, «Jueves 28», una mañana «después de una noche particularmente espesa». Como ocurría con la invasión vegetal de *Inercia*, el espacio íntimo del baño del protagonista se ve alterado por la llegada de lo fantástico. Al escuchar las noticias económicas del día en la radio, que se ha encendido sola, distintos elementos del mobiliario (toallero, taza del váter, etc.) cobran vida y comienzan a hablar, convertidos en tertulianos/as económicos/as. El protagonismo antisistema se lo lleva un jabonero en forma de pez, que cuestiona las noticias del fin de la crisis y apunta: «no nos queremos dar cuenta, pero ya hemos entrado en una nueva fase de la historia... y en esta fase solo va a quedar una ideología que poco a poco vamos a ir interiorizando todos... ¡el crisisismo! ¡A partir de ahora todo estará en crisis permanente!». Otras visiones puntuales incluyen la personificación de lo vegetal. En una ocasión la vegetación del Jardín Botánico comien-

za a hablarle: «No sois tan distintos a nosotras, ¿sabes...? El problema está que siempre os mecéis a merced de los mismos vientos... / Como un niño que hubiera aprendido, en tiempos inmemoriales, a jugar un solo juego, y ya no fuese capaz de concebir reglas distintas» (Brieva, 2015: «Lunes 2»). La conexión con el monólogo de la cucaracha de *Inercia* es evidente en cuanto a la situación del ser humano en la naturaleza, pero, al contrario de lo que sucedía en la obra de Hitos, a Víctor esta visión le calma, puesto que se da cuenta en ese momento de que él no es totalmente responsable de lo que le pasa, sino que los fallos del sistema son profundos y estructurales. Esta misma concepción del sistema capitalista neoliberal y del individualismo como algo «anti-natural» aparece en otro momento, en el cual el protagonista conversa con una planta en la sala de espera de la consulta de su psicóloga: «Esta sobredimensión actual de la psique, los problemas personales y la subjetividad del sujeto es una anomalía biológica, un contrasentido empleado para mantener desorientado al personal... los problemas no son de nadie, son de todos, ¡y es entre todos que hay que resolverlos!» (Brieva, 2015: «Martes 10»). Donna Haraway, en su obra *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno* (2019), ha propuesto ideas similares al defender una «humusnidad» (que supere la idea de humanidad) en el cual el ser humano establezca relaciones más simbióticas con el resto de especies en este momento de crisis climática. La reivindicación de lo colectivo en *Lo que (me) está pasando* se muestra ligada a otras visiones y es uno de los mensajes fundamentales de *Lo que (me) está pasando*, por lo que volveremos más adelante a ella.

Ya hemos mencionado en dos ocasiones a Aparicio, una de las apariciones más recurrentes que acompaña a Víctor a lo largo de toda la obra. Se trata de «una de esas criaturas antropomorfas, peluditas y adorables con las que se pretende generar una empatía inmediata, aunque superficial, para venderte o acabar convencéndote de cualquier mierda» (Brieva, 2015: «Martes 3»). Este tipo de seres, muy frecuentes en la tradición *underground* en autores como Robert Crumb, representan una verdadera marca de estilo en Brieva, quien los emplea satíricamente de manera constante en todas sus obras a partir de *Dinero*, «a fin de producir una reapropiación simbólica del objeto estético-publicitario capaz de cuestionar» y «resemantizar las convenciones de la representación asociadas con la sociedad de consumo y su promesa de felicidad» (Torres, 2012: 51-52). De hecho, Aparicio puede verse en distintos carteles publicitarios, en segundo plano, a lo largo del cómic. La criatura, como el resto de visiones, actúa como acicate del viaje de concienciación política de Víctor y, aunque en ocasiones se burla de él, se convierte en un verdadero amigo del protagonista, identi-

ficándose con él en su aislamiento de la sociedad y en la disconformidad con el sistema capitalista: «Eso es lo peor del sistema, tío... que uno no puede darse de bruces con él para ajustarle las cuentas... (...) El engranaje no tiene cara, tronco... solo tornillos oxidados y quejosos...terminales nerviosas como tú y como yo... ¡pobres diablos!...» (Brieva, 2015: «Domingo 8»). Tras su inoportuna última aparición cuando Víctor está en la casa de la chica que le gusta, se ahondará la crisis del protagonista; Aparicio no volverá a mostrarse hasta la secuencia onírica del final, esta vez bajo la plácida forma de un manatí flotando. En este sentido, señala Harry Morgan sobre lo fantástico en el cómic que «on peut observer que l'étrangeté et l'amorphie, telles qu'elles sont communiquées par le dessin, réinvestissent le principe de métamorphose, si courant dans les littératures dessinées» (2020: 284). Lo amorfo tiene en *Lo que (me) está pasando* un papel todavía más destacado que en *Inercia*, puesto que los filamentos que salen del cuerpo de Víctor en el inicio de la obra y los seres que ve en la consulta de su psicóloga van cobrando más protagonismo a medida que se ahonda su crisis. Estos, de hecho, ya están en la portada del libro, junto a un Víctor que sujeta un cartel con un dibujo de su rostro expresionísticamente deformado.

La otra aparición de cierta continuidad es «el hombre invisible». Se trata de un viejo sin hogar al que Víctor conoce en un parque (lugar común de encuentro con sus amigos y único refugio del protagonista), llamado así porque tan solo Víctor puede verlo, una especie de figura a medio camino entre Dios y un sabio loco caracterizado con una larga barba: «soy ubicuo e invisible, como el hidrógeno / Estoy en todos los lados y en ninguno» (Brieva, 2015: «Jueves 5»). Este personaje, al igual que el resto de visiones de *Lo que (me) está pasando*, actúa como canalizador de la crítica al neoliberalismo, al que culpa de la situación de crisis que vive el país y el planeta: «Basta con mirar un poco a tu alrededor para darte cuenta del asunto... Pensiones roñosas y salarios de mierda... bonos basura... justicia pestilente... clima destrozado... política de estercolero... / ¡Ah...! ¡Si es que no hay como vivir en un auténtico estado de deshecho!» (Brieva, 2015: «Jueves 5»). Pero el hombre invisible también le servirá de guía a Víctor para entender lo fantástico que lo rodea. En un momento dado le traducirá lo que canta una vieja rumana en el parque «entre sueños», anunciando que «vivimos en un tiempo irreal, prestado (...) Un tiempo vacío, ganado al vacío, del que ni siquiera somos conscientes» (Brieva, 2015: «Martes 10»). De nuevo se enfatiza como lo fantástico, opuesto aquí a lo real en su configuración de «irreal», es el verdadero camino para ver las cosas tal como son. De hecho, cuando ya han comenzado las obras de especulación urbanística que acabarán con el parque y transformarán radicalmente la ciudad, el

hombre invisible le ofrece esperanza precisamente en el momento en que todo parece estar perdido, en un ejercicio de idealismo que confirma el quincemaismo de Brieva y de esta obra en particular, señalado por varios autores (Dapena, 2016; López-Aguilera, 2016; Vargas Iglesias, 2016; Fraser, 2018). Pero lo que nos interesa aquí es la conexión con lo fantástico, y de nuevo es clave la superación del realismo para buscar soluciones nuevas: «Mmm... justo cuando no hay anda que hacer es cuando más interesantes se ponen las cosas... porque entonces ya solo queda romper con el marco de la realidad... / Y eso siempre es algo... de lo más entretenido» (Brieva, 2015: «Martes 17»). Tras este discurso se produce una de las escenas que mejor encajan dentro de lo fantástico, pues el hombre invisible facilitará la entrada en la comisaría al emplear sus poderes y su invisibilidad ante los atónitos policías para que Víctor pueda liberar a sus amigos, que están retenidos allí.

En esta escena tiene un papel importante otra de las visiones fundamentales de la historia, que, al contrario del resto que acabamos de ver, es muda: «la única de estas visiones... que me acompaña a dondequiera que vaya... no me ha dicho jamás una palabra» (Brieva, 2015: «Jueves 28»). La visión consiste en una cara de neandertal que observa al protagonista en superficies reflectantes (espejos, cristales, charcos, etc.) y que le acaba entregando una pequeña flauta. Al neandertal se le irán sumando otras personas, hasta convertirse en la gran masa de distintos seres humanos que le acompañan cuando entra en la comisaría para liberar a sus amigos (FIG. 8). En esta imagen, se puede observar que se trata de personas de distintos lugares del planeta y de diferentes momentos históricos las que le acompañan como un ejército de fantasmas. Se cumple así lo anunciado por la naturaleza en las apariciones anteriores: la lucha es histórica y universal, y la solución a las crisis tiene que ser colectiva. La secuencia que sigue a la de la comisaría es, precisamente, la batalla entre los ciudadanos del barrio y unas fuerzas de seguridad completamente identificadas con la oligarquía capitalista (antidisturbios con traje) en la que Víctor, a punto de ser detenido, toca la flauta para desencadenar fuerzas de la naturaleza en formas de enredaderas gigantes que cambiarán el rumbo de la lucha. Estos elementos orgánicos, como en *Inercia*, contrastan con la tecnología empleada por las fuerzas del sistema, no solo en sus enormes furgonetas antidisturbios sino también en los «trájanos», pantallas con brazos prensiles controladas a distancia por hombres con traje que están asolando la ciudad. Esta visión distópica de la tecnología ya había sido avanzada en la secuencia en la que Víctor visita al maléfico presidente de la empresa de construcción, en un último intento de salvar a su barrio, con el fin de ofrecerle su alma a cambio de

finalizar las obras; en vano, puesto que las almas ya son de su propiedad. El entretenimiento, las relaciones sociales, la niñez... todo ha sido entregado a las pantallas; Brieva incluso nos presenta, en una viñeta satírica autosuficiente, el iPhone 5 convertido en iPhaust 5. El autor señala en una entrevista que las tecnologías «nos han desbordado por completo. La combinación del capitalismo junto con una tecnología desbocada ha sido fatal. Lo peor es que hábitos aparentemente banales terminan transformando nuestra actitud vital por completo» (Crespo, 2017). Frente a este aislamiento y alienación causados por el capitalismo, la sociedad de consumo y la tecnología, de nada sirve el ensimismamiento con los problemas individuales de cada uno. Por eso la cita que concluye la obra es de Kafka y reza: «En la lucha entre uno y el mundo, hay que estar de parte del mundo». Brieva presenta como única solución el colectivismo, la naturaleza y las relaciones sociales genuinas, como las que Víctor establece con sus amigos y con Pepa en el parque y en el barrio donde viven.



Figura 8. Miguel Brieva, *Lo que (me) está pasando* (2015) [detalle de página].

Señala Rosalba Campra que «el extrañamiento fantástico es el resultado de una grieta en la realidad, un vacío inesperado que se manifiesta en la falta de cohesión del relato en el plano de la causalidad» (2008: 133). En *Inercia* y *Lo que (me) está pasando* esas grietas aparecen representadas en la página de la FIG. 9 como espacios liminales. En la obra de Hitos es precisamente por donde entran las cucarachas que atormentan al protagonista, pero el hecho de que la grieta aparezca al final del cómic puede indicarnos que se trata de un hallazgo necesario para salir de esa inercia paralizante que bloquea a Jaime. De hecho, el final de la historia convierte a su personaje en un nuevo

Bartleby,<sup>10</sup> pues simplemente se niega a cumplir su trabajo alienante sin dar más explicaciones, fuera de un «no». Por su parte, en el cómic de Brieva la grieta de lo fantástico es la existencia de una posibilidad, el intento de un camino que hace posible lo imposible: una utopía en forma de barco que lleva la bandera del decrecimiento y que se mueve en un puro oxímoron visual: un desierto-océano repleto de fauna marina voladora y corales.



Figura 9. Izquierda: Miguel Brieva, *Lo que (me) está pasando* (2015)  
/ Derecha: Antonio Hitos, *Inercia* (2014: 117).

#### A MODO DE CONCLUSIÓN

Frente al frecuente realismo social que dominó el cómic español de la crisis económica, *Inercia* y *Lo que (me) está pasando* hacen uso de una rica iconografía fantástica a través de visiones, apariciones, sueños y alucinaciones que pueblan sus obras en forma de vegetales y animales personificados, homínidos primitivos, monstruos, seres amorfos o fantasmas. Entroncan así con la

10 «Bartleby the Scrivener: A Story of Wall Street» (1853) es uno de los cuentos más célebres de Herman Melville y de la literatura estadounidense, y narra la historia de un solitario empleado de un despacho de abogados que se niega a seguir trabajando sin dar más explicaciones que la ahora célebre réplica: «Preferiría no hacerlo» (*I would prefer not to*, en el original).

larga tradición que une el grotesco, lo fantástico y la crítica social en la cultura visual española, con ejemplos tan destacados como la segunda parte de los célebres y ambiguos *Caprichos* (1799), de Francisco de Goya, plagados de monstruos y seres fantásticos con intenciones satíricas. «El sueño de la razón produce monstruos», el número de la serie del cual toma prestado parte del título este artículo, muestra al autor dormido, rodeado de animales y criaturas que representan sus pesadillas (y también su imaginación), la otra parte oscura de la razón siempre latente, que se puede ocultar, pero no desterrar nunca de manera permanente.

Las apariciones y visiones de las obras de Antonio Hitos y Miguel Brieva son, de manera similar, la otra cara de la razón y el orden neoliberal. Se podría decir que tanto Juan como Víctor están «dormidos», atrapados en la inercia de sus vidas dominadas por la apatía y la alienación. Ya sean interpretadas bajo el prisma de lo fantástico (en choque directo con la realidad) o de lo pseudofantástico (sueños, visiones o alucinaciones), la ruptura con lo mimético que plantean constituye una profunda crítica a los efectos del capitalismo neoliberal en las personas, demostrando el poder de lo fantástico para representar la alienación económica y social de sus protagonistas. Sin embargo, lo que experimentan estos en ambos cómics, a pesar de chocar frontalmente con la realidad, puede ser considerado, en cierto sentido, como la verdadera realidad alucinada de nuestros tiempos: Jaime y Víctor serían, en ese sentido, visionarios. En cualquier caso, estas visiones y apariciones que acechan sus vidas no son únicamente síntomas de su angustia y sus miedos, sino que constituyen también un acicate, extremo pero necesario, para el cambio y la renovación, para superar el inmovilismo. *Inercia* y *Lo que (me) está pasando* saben amplificar, además, el efecto de lo fantástico a través del lenguaje del cómic con recursos en buena medida experimentales, como el efecto de trenzado, la coexistencia de distintos planos (real y fantástico) y temporalidades en el mismo espacio de la página, la narratividad que se rompe o los marcos de página que se diluyen.

#### BIBLIOGRAFÍA

- ARRUTI IPARRAGUIRRE, Maria (2023): «Recrear la ciudad: Proyecciones urbanas y ciudadanía en la obra gráfica de Miguel Brieva», *Hispanic Studies Review*, vol. 7, núm. 1, disponible en <https://hispanicstudiesreview.cofc.edu/article/55501-recrear-la-ciudad-proyecciones-urbanas-y-ciudadania-en-la-obra-grafica-de-miguel-brieva>
- BELLEMIN-NOËL, Jean (2001): «Notas sobre lo fantástico (textos de Théophile Gautier)», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 107-140.

- BRIEVA, Miguel (2015): *Lo que (me) está pasando. Diarios de un joven emperdedor*, Reservoir Books, Barcelona.
- CAMERON, Bryan (2014): «Spain in Crisis: 15-M and the Culture of Indignation», *Journal of Spanish Cultural Studies*, vol. 15, núms. 1-2, pp. 1-11. <https://doi.org/10.1080/14636204.2014.1002601>
- CAMPRA, Rosalba (2008): *Territorios de la ficción. Lo fantástico*, Renacimiento, Sevilla.
- CATALÁ-CARRASCO, Jorge (2017): «Cómic, 15M y crisis en España», *Tebeosfera*, núm. 5, 21 de diciembre, tercera época, disponible en [https://www.tebeosfera.com/documentos/comic\\_15m\\_y\\_crisis\\_en\\_espana.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/comic_15m_y_crisis_en_espana.html)
- CRESPO, Borja (2017): «El lado absurdo de la evolución», *El Correo*, 14 de junio, disponible en <https://www.elcorreo.com/bizkaia/sociedad/ciencia/201706/15/lado-absurdo-evolucion-20170614194243.html>
- DAPENA, Xavier (2016): «“Ese fantasma es el capitalismo”: Poéticas e imaginarios de la crisis en *Fagocitosis* y *Lo que (me) está pasando*», 452°F. *Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, núm. 15, pp. 93-111. <https://revistes.ub.edu/index.php/452f/article/view/15215>
- DEL REY CABERO, Enrique (2021): *(Des)montando el libro. Del cómic multilíneal al cómic objeto*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León, León.
- FRASER, Benjamin (2018): «Miguel Brieva, quincemayista: Art, Politics and Comics Form in the 15-M Graphic Novel *Lo que (me) está pasando* (2015)», *TRANSMODERNITY: Journal of Peripheral Cultural Production of the Luso-Hispanic World*, vol. 8, núm.1, pp. 42-62. <http://dx.doi.org/10.5070/T481039385>
- GARCÍA, Santiago (2010): *La novela gráfica*, Astiberri, Bilbao.
- GREGORI, Alfons (2019): «Presentación», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. VII, núm. 2, pp. 7-12. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.634>. [Monográfico «Fantástico e Ideología»]
- GROENSTEEN, Thierry (2007): *The System of Comics*, trad. Bart Beaty y Nick Nguyen, University Press of Mississippi, Jackson.
- HARAWAY, Donna (2019): *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chutuluceno*, trad. Helen Torres, Consonni, Bilbao.
- HITOS, Antonio (2014): *Inercia*, Astiberri, Bilbao.
- JIMÉNEZ, Jesús (2014): «*Inercia*, un certero retrato del desencanto de la juventud», RTVE, (8 de abril), disponible en <https://www.rtve.es/noticias/20150408/inercia-certero-retrato-del-desencanto-juventud/1042043.shtml>
- LÓPEZ-AGUILERA, Ana M. (2016): «Miguel Brieva. *Lo que (me) está pasando: Diarios y delirios de un joven emperdedor*», *World Literature Today*, marzo-abril, pp. 69-70, disponible en <https://www.worldliteraturetoday.org/2016/march/lo-que-me-esta-pasando-diarios-y-delirios-de-un-joven-emperdedor-miguel-brieva>.
- McNALLY, David (2011): *Monsters of the Market. Zombies, Vampires and Global Capitalism*, Brill, Leiden / Boston.
- MICKWITZ, Nina (2016): *Documentary Comics. Graphic Truth-telling in a Skeptical Age*, Palgrave Macmillan, Basingstoke.
- MORENO CABALLUD, Luis (2012): «La imaginación sostenible: culturas y crisis económica en la España actual», *Hispanic Review*, vol. 80, núm. 4, pp. 535-555.

- MORGAN, Harry (2020): «Fantastique», en Thierry Groensteen (ed.), *Le Bouquin de la bande dessinée. Dictionnaire esthétique et thématique*, Robert Laffont / La Cité Internationale de la Bande Dessinée, París / Angoulême, pp. 279-284.
- MUÑOZ-BASOLS, Javier, y Marina MASSAGUER COMES (2018): «Social Criticism through Humour in the Digital Age. Multimodal Extension in the Works of Aleix Saló», *European Comic Art*, vol. 11, núm. 1, pp. 107-128. <https://doi.org/10.3167/eca.2018.110107>
- ROAS, David (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- (ed.) (2022): *Las creadoras gráficas españolas y lo fantástico en el siglo XXI*, Iberoamericana-Vervuert, Madrid-Frankfurt am Main.
- SALMERÓN TELLECHEA, Cecilia (2023): «Lo vegetal y lo fantástico. Presentación», *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, vol. XI, núm. 1, pp. 9-20. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.1026>
- TORRES, Steven L. (2012): «Extrañamiento y subversión de la imagen en *Dinero* de Miguel Brieva», *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, núm. 16, pp. 49-65. <https://www.jstor.org/stable/43855359>
- TRABADO, José Manuel (2017a): «Narración gráfica 1900-2015», en David Roas (ed.), *Historia de lo fantástico en la cultura contemporánea española (1900-2015)*, Iberoamericana-Vervuert, Madrid-Frankfurt am Main, pp. 311-349.
- (2017b): «Ver y no creer: bocetos para una gramática del cómic fantástico. A modo de introducción», *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, vol. V, núm. 1, pp. 9-20.
- (ed.) (2019): *Género y conciencia autoral en el cómic español (1970-2018)*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León / Eolas Ediciones, León.
- VARGAS IGLESIAS, Juan J. (2016): «Miguel Brieva: *Lo que (me) está pasando: Diarios de un joven emperdedor*», *Diablotexto Digital*, núm. 1, pp. 245-247. <https://doi.org/10.7203/diablotexto.1.9065>
- VILCHES, Gerardo (2014): «*Inercia*, de Antonio Hitos», *The Watcher and the Tower*, 25 de noviembre, disponible en <https://thewatcherblog.wordpress.com/2014/11/25/inercia-de-antonio-hitos/>