

LO FANTÁSTICO Y LA HISTORIETA: EL DOMINIO DE LO INVISIBLE

ALEJO G. STEIMBERG

INTRODUCCIÓN

Lo fantástico nunca ha sido un concepto fácil de definir, y su aplicación al campo de las artes visuales presenta desafíos nuevos. Sin embargo, estas dificultades no son tan enormes si uno permanece en el dominio de las artes narrativas, ya que en la mayoría de las teorías, lo fantástico se define en relación con el desarrollo de un relato. Pero si el cine, por ejemplo, es el soporte ideal para representar un mundo supuestamente “real” en el seno del cual se introduce un elemento que estremece nuestras nociones de realidad,¹ el no-realismo propio del lenguaje de la historieta agrega nuevos elementos al análisis de lo fantástico. Dado que la historieta está obligada a mostrar sus condiciones de producción –muestra a la vez la secuencia y el montaje en la página de esta secuencia, al mismo tiempo que el dibujo denuncia implacablemente la mano del dibujante (Massota 1969: 87)– un realismo total se vuelve imposible. Además, una narración establecida sobre una continuidad partida constituye un paralelo casi perfecto con lo fantástico, que hace también de la ruptura de una continuidad su proceso principal. Intentaremos primero desarrollar brevemente las aproximaciones de lo fantástico más enriquecedoras para el análisis de un sistema mixto como la historieta.

Pero si ya existen aproximaciones teóricas que permiten entender mejor la expresión de lo fantástico en historietas, no significa por lo tanto que se pueda desarrollar

una reflexión sin referirse a los casos concretos, o que la expresión de lo fantástico sea realizada de la misma manera. Por esta razón, abordaremos el análisis de una obra en particular: la serie/colección *Les Cités obscures*, especialmente el segundo tomo, *La fièvre d'Urbicande*. Esta obra, compleja y que sobrepasa el campo de la historieta, constituye un caso interesante donde el efecto fantástico excede un referente textual concreto y se desarrolla en el contexto de una creación ficticia multimedia. El análisis de *La fièvre d'Urbicande* nos permitirá estudiar un caso particular de la manifestación de lo fantástico en un medio visual.

I. FANTÁSTICO/HISTORIETA: ALGUNOS ELEMENTOS TEÓRICOS

“Género”, “impulso”, “modo”... Todas estas categorías² (y muchas otras) fueron utilizadas para definir lo fantástico. Como cada una tiene sus ventajas y sus inconvenientes, es otro el punto de vista que adoptaremos para nuestro enfoque de lo fantástico en la historieta: el de lo fantástico como sentimiento o como efecto. Roger Bozzetto (2002: cap. 1) escribe que el sentimiento de lo fantástico

se refiere a una experiencia común: la de la sorpresa, o más bien la de la estupefacción, ante objetos, lugares, situaciones, en las que el sentimiento de estar ubicados en un universo sólido comprensible y coherente se debilita [...] ante algo que es imposible y sin embargo está aquí.

Este sentimiento, asociado antes a las formas imaginarias reconocidas por la cultura (el resucitado, el vampiro, el diablo), se manifiesta hoy en día más bien bajo la forma de “terrores sin causa”, frente a unos “eventos que pueden engendrar un sentimiento vago de una presencia otra, de una apertura breve hacia una versión desconocida de la realidad”. La clave, entonces, no consistiría en la creación de objetos fantásticos (cuya existencia niega el autor), sino en los *artefactos generadores de efectos fantásticos*. Este enfoque, que privilegia el efecto, implica que el fantástico

no está ligado ni a una temática específica –los temas evolucionan a lo largo del tiempo– ni a la presencia de lo sobrenatural. [...] [Lo fantástico] parece tributario de una diégesis, [que] adopta el punto de vista de un personaje a quien se le escapa el manejo de esta realidad, y cuyo discurso acerca de ella [...] no es confiable (Bozzetto 2002: cap. 2). Entonces, para que un texto (escrito o visual) pueda ser considerado “fantástico” se necesita que produzca efectos de “imposible y sin embargo aquí” en el marco de una diégesis.

“Imposible y sin embargo aquí”: encontramos esta contradicción en varias definiciones de lo fantástico. Roger Caillois lo describía como una “ruptura del orden reconocido, [una] irrupción de lo inadmisible en el seno de la inalterable legalidad cotidiana” (Caillois 1965: 161). Irene Bessière (1974: 62), por su lado, hacía de la transgresión del principio de no-contradicción la base de su definición de lo fantás-

tico, que consistiría en la confrontación de dos órdenes, uno natural y el otro extra-natural que se neutralizan el uno al otro. Charles Grivel (1992: 11 y 20), siguiendo esta tradición, llama “fantástico” a “lo que no se puede ver y que sin embargo se ve”, y donde “el sentimiento de la contradicción predomina”. Para que se manifieste, hace falta que algo totalmente inexplicable intervenga, porque está más allá de la comprensión y de lo asimilable (pág. 33). Y, otra vez, “lo fantástico no se encuentra bien sino en su efecto” (pág. 191).

Todas las definiciones conciernen entonces la presencia en lo fantástico, de algo incongruente, del conflicto entre dos órdenes, y es lo que lleva a J. P. Gabillet (1991) a sostener el enlace inextricable entre fantástico e historieta. En “Fantastique bande dessinée”, escribe:

[...] las diversas expresiones que encontramos a modo de metáforas calificando ciertas formas tomadas por lo fantástico –lo intersticial, “ni uno ni otro”, la subversión, lo indecible, lo inestable, lo heterogéneo, lo híbrido, la ruptura, etc.– tienen todas la particularidad de aplicarse prácticamente sin esfuerzo de abstracción a la forma de expresión mixta que nos ocupa. Porque el carácter mixto parece ser el principio primero de la historieta: entre escrito e imagen, racional y afectivo, realismo y fantástico.

Pero a pesar de esta similitud estructural, la historieta releva un enorme desafío: el hecho de que como medio visual, esté obligada a mostrar, mientras que lo fantástico no tiene, por definición, forma precisa; su poder está basado en su negatividad.³ Esto marca una diferencia clara con el fantástico literario, porque:

el medio visual que es la historieta no puede engañar tan hábilmente como la literatura debido a las exigencias de la mirada: mientras que los textos más logrados son a menudo los que optan por un enfoque oblicuo, evitando la descripción de lo que los personajes ven [...], la historieta no dispone de este mismo lujo (Baetens 2001).

Como la imagen no dispone de un equivalente del acto verbal de la negación, el dibujo debe o esconder o mostrar; Baetens señala que el interés mayor de lo fantástico en la historieta consiste precisamente en lo que está mostrado a pesar de todo.

La historieta presenta, entonces, por un lado una afinidad estructural con lo fantástico y por otro lado una dificultad debida a su imposibilidad de no mostrar; por otra parte, presenta la posibilidad de hacer algo fantástico sin imágenes, por así decir, “no-realistas”. Aclaremos: dijimos ya que es en la diágesis que se produce el efecto fantástico, y en este sentido se expresa Charles Grivel (1992: 33) cuando escribe:

Se necesita relatos o, precisamente, se necesita tiempo, elaboración lenta, signos a signos, por imágenes y por palabras, de un mundo inverso, del doble, de la contrapartida. Es la lentitud que cuenta, es la figuración, el acceso a la confusión en el marco. Lo fantástico sólo es la duración (del relato, de la imagen). Hay imágenes de las cuales se podría decir que parecen fantásticas, por ejemplo: una viñeta donde un hombre visiblemente espan-

tado está amenazado por algo horripilante rompiendo con las leyes del mundo “real” (un espectro, un objeto que se vuelve viviente, etc.) y en el globo de texto que sale de su boca hay un enorme signo de exclamación; sin embargo, afuera de un marco narrativo que nos permita saber si este tipo de cosas pertenecen o no al mundo de la historia, no se puede saber si estamos en presencia de lo fantástico o, retomando las categorías todorovianas, de lo maravilloso.

La fièvre d'Urbicande, la obra que elegimos, presenta numerosos ejemplos del caso contrario donde la narración (construida en la historieta por la sucesión de escenas fijas) logra producir el efecto fantástico casi sin usar imágenes manifiestamente imposibles.

2. *LA FIÈVRE D'URBICANDE*

Cuando Benoît Peeters y François Schuiten publicaron en 1982 *Les murailles de Samaris*, no sabían todavía que estaban creando una serie (o una colección, como prefieren llamarla).⁴ Esta idea les apareció planificando *La fièvre d'Urbicande*, que se convirtió en la segunda parte de la serie. En las primeras partes de la serie, un estilo arquitectural único dominaba en cada ciudad. Benoît Peeters explicó por qué: “Sentíamos la necesidad de fijar un estilo monolítico como una unidad orgánica, una forma evidente, inmediatamente dramática. ¡Una arquitectura que se volvía una ciudad!” (*Mosquito...* 1994: 55). El estilo arquitectural dominante en cada ciudad se constituía en expresión de su “personalidad”, todos los aspectos de la vida estaban ligados a él. En este sentido, el concepto de la serie tenía conexiones con lo que se llamó el *Urban Gothic*, que tiene sus raíces “in the close connection between architectural structure and the psychological experience of characters in the earliest Gothic literature” (Mulvey-Roberts 1998).

La simetría es uno de los temas clave de *La fièvre d'Urbicande*, tanto al nivel de la historia como en lo que concierne a la presentación misma del relato. La obra empieza y termina con la misma imagen, con algunos detalles distintos, y los capítulos son precedidos por páginas introductorias que constituyen otra serie. La simetría, además, es la obsesión de Eugen Robick, Urbatecto (es decir arquitecto de las ciudades) d'Urbicande y personaje central de la historia.

Antes del comienzo del relato propiamente dicho, el lector ve una carta, que funciona como una introducción *in media res* y nos presenta al narrador y personaje principal, Eugen Robick, el Urbatecto. En esta carta, Robick elogia el presente de Urbicande, hecha de “largas avenidas”, “fachadas armoniosas”, “jardines majestuosos”, al opuesto del estado antiguo de la ciudad, “este horrendo magma donde edificios de un modernismo absurdo surgían del medio de cuchitriles incoherentes” y a donde “lo pintoresco y la extravagancia reinaban». Pero este pasado que Robick combate tenazmente está todavía muy vivo, porque Robick está en realidad entre dos ciudades: la

ribera sur, que corresponde a los ideales de Robick y de la cual fue el demiurgo, y la ribera norte, espacio atávico opuesto a los valores preconizados por el Urbatecto: la simetría y la armonía. Caos, asimetría, desequilibrio, desorden son los espectros que persiguen a Robick y que lo llevan a pedir a la Comisión de las Altas Instancias (tal como es el tautológico nombre de la más alta instancia de poder en la ciudad) la ayuda necesaria para cumplir con su misión: acondicionar la ribera norte, “chancro que roe nuestra ciudad” y que como tal es una amenaza para la integridad de la ciudad. La palabra clave para este acondicionamiento es “regularizar”.

Una pequeña estructura cúbica ubicada de manera transversal abre la primera página de la historia. Este pequeño objeto distrae a Robick. Parece indestructible (lo encontraron en un sitio arqueológico y rompió la hoja de una máquina de excavar), pero lo que atrae la atención del Urbatecto es “su aspecto totalmente inútil”: “es difícil de imaginar el uso que se le pudiera dar” (pág. 17). Robick deduce que debía ser un antiguo accesorio litúrgico. Esta deducción permite dos interpretaciones sobre el personaje del Urbatecto: en primer lugar, lo que está alejado de la lógica y de la utilidad (como la religión) le parece inútil; podríamos pensar también, en segundo lugar, que es la suma de la regularidad y de la perfección geométrica que el cubo encarna lo que es sagrado para él. Este objeto, tan anodino para Robick, mostrará sus extraordinarias cualidades poco después, cuando empiece a crecer de manera exponencial. Pero nada de todo eso es previsible al momento en que Robick y su amigo Thomas van a encontrarse con la Comisión, este último habiendo dejado el cubo negligentemente torcido a caballo sobre un libro (acto que va a desatar los eventos posteriores).

Robick se despierta a la mañana siguiente y descubre que el cubo realmente creció. Intenta entonces moverlo inútilmente: el objeto quedó como incrustado en la mesa y Robick termina hiriéndose. Pero, a pesar de la extrañeza del fenómeno, no se asusta en absoluto. Al contrario, está curioso por verlo desarrollarse. Thomas no logra creer la placidez de su amigo frente al fenómeno. Thomas y Robick muestran actitudes opuestas: uno actúa sin tardar, horrorizado por el extraño fenómeno; el otro, al contrario, está fascinado y quiere entender el desarrollo del objeto sin pararlo.

Recién a la mañana siguiente, después de quedarse dormido en su escritorio, Robick se enfrenta con las consecuencias de la verdad de sus apreciaciones: la red se desarrolló no solamente alrededor de él, sino también a través de él (sin embargo sin que le doliera). Entendiendo que es la única opción, Robick espera que el desarrollo continuo de la red termine por liberar su brazo, atravesado por dos montantes. Pero la red afecta muchas otras cosas más que su propia estructura: Thomas y Robick empiezan a alejarse cada vez más, a causa de sus actitudes diametralmente opuestas en cuanto a la red. Thomas entiende rápidamente el potencial transgresor de la red; si sigue expandiéndose, dice, “puede revolver nuestro sistema social en su conjunto. No reaccionar contra este fenómeno, no esforzarse en detenerlo, es condenarnos al caos y a la anarquía” (pág. 44). Robick no comparte para nada este punto de vista y em-

pieza a modificar ligeramente sus concepciones teóricas: “¡el contraste, no te olvides del contraste! Quién sabe si el arte monumental no necesita unos rasgos ligeramente discordantes que sean en condición de valorizar los conjuntos más vastos...”. Y sus relaciones con la autoridad cambian en la ocasión de su explicación del fenómeno, porque “la explicación llevó un tiempo infinito. Nunca habría imaginado que los comisarios puedan ser incompetentes hasta tal punto” (pág. 47). Hasta lo tratan de impostor cuando confiesa que “estamos obligados a admitir, tan fantástico que pueda parecer, la hipótesis de una materia auto-generadora... Una materia, por otra parte, ¡indestructible!”. Es el colmo: lo fantástico no puede ser admitido por los dirigentes de Urbicande. Pero, lo que Robick, por su parte, no puede admitir es la posibilidad de que haya un enlace entre él y el fenómeno. Su vecina Sophie, dueña de un burdel de lujo (que la rigidez de Urbicande no permite llamar con este nombre), intenta convencerlo inútilmente: “aunque no seas vos quien lo inventó, ¡no es por casualidad que empezó a manifestarse en tu casa!”. Ella, tal como Thomas, quiere actuar, pero en el sentido exactamente opuesto: quiere derrocar la Comisión y obligar a Robick a tomar el poder. Él no la escucha: solamente le interesa la arquitectura o la urbatectura.

Todos los esfuerzos de la Comisión fracasan miserablemente, debilitando su autoridad. La red prosigue su inexorable desarrollo hasta el momento en que la ciudad está casi totalmente cubierta y ahí, inexplicablemente, se detiene. Sophie aprovecha esta ocasión para proponer a Robick ir a ver esa ribera. Primero indeciso, termina aceptando. Y si, una vez llegados, Robick es reticente en acordar la menor ventaja a esa parte de la ciudad, sus certezas estéticas se debilitan poco a poco: cuando Sophie le dice que tal vez el estado actual de lo que observan no es tan malo después de todo, solamente puede contestar “tal vez sí... ya no lo sé muy bien” (pág. 65).

3. LA RED

3.1.1. *La red, artefacto generador de efectos fantásticos*

Lo fantástico siempre se aplica, de una manera u otra, sobre la transgresión de los límites, sobre la subversión de un statu quo, la violación de los tabúes constituye uno de sus mecanismos esenciales. En lo fantástico clásico, las leyes naturales eran violadas en el interior del relato, mientras que las normas sociales eran transgredidas por la elección temática (la intervención de lo sobrenatural permitía desafiar diferentes tabúes: la necrofilia, el incesto, etc.). Y era el individuo quien era confrontado al efecto desestabilizador de lo fantástico. En *La fièvre d'Urbicande*, al contrario, es toda una sociedad la que debe hacer frente a la irrupción de lo fantástico; la indecisión frente a la naturaleza del elemento extraño pierde su lugar como centro de la intriga, a favor de la observación de los efectos de la intrusión de lo fantástico.

El artefacto generador del efecto fantástico en *La fièvre...* es la red, y el funcionamiento de este elemento invasivo es muy simple: crece. Crece como una planta y

empuja también todas las estructuras jerárquicas e inmóviles de Urbicande. Empuja a los miembros de la Comisión a renunciar, una vez que son inútiles todas sus leyes, empuja a Robick fuera de su casa a enfrentarse con el mundo exterior (y así conoce a Sophie), y empuja finalmente a la muerte a todos los que intentaron acaparárselo (pág. 85). Actúa simultáneamente sobre dos niveles: el de las leyes físicas y aquel de las estructuras sociales y políticas. Pero no es que contradice esas leyes o que actúa contra ellas, simplemente las ignora. El rasgo principal de la red es su absoluta e inasequible extrañeza.

Retomemos la historia de la “vida” de la red para tener una perspectiva más precisa. El cubo originario fue encontrado en una excavación arqueológica; ahí va un primer indicio de su naturaleza o identidad. La red sería algo atávico; representaría, casi literalmente aquel pasado enterrado por el presente monumental y totalitario de la ciudad; Robick interpreta el cubo como un vestigio de una época en la cual se podía concebir un objeto inútil. Pero podemos desarrollar más esta lectura si volvemos al concepto general de esta serie. Se tratan de historias donde la ciudad es el personaje principal: la ciudad transformada en sujeto posee como tal una personalidad. Y Urbicande es o será, si juzgamos a través de lo que el título deja adivinar, un ser enfermo. ¿Pero en qué consiste esta fiebre que la aflige? Una primera respuesta sería considerar que está causada por la red, que la red es el virus responsable de la enfermedad, pero esta opción no parece muy convincente. Un virus es un elemento invasivo, extranjero al organismo que ocupa, mientras que el cubo proviene de lo más profundo de las entrañas de la ciudad. Si pensamos, al contrario, que es la fiebre de la arquitectura monumental el invasor de la ciudad (en el doble sentido de fiebre como síntoma y como pasión extrema o enfermedad mental), vemos surgir nuevas posibilidades interpretativas: podemos pensar en la red tanto como una manifestación de la enfermedad (alucinación de la fiebre o retorno de lo reprimido) o como una suerte de anticuerpo generado por la propia ciudad. Las interpretaciones de la red como aspecto atávico de la identidad de la ciudad, como anticuerpo generado para hacer frente a la invasión de un elemento extraño, la locura de la arquitectura monumental, o como manifestación fantasmal de esta locura, no son para nada contradictorias; al revés, permiten explicar el funcionamiento de nuestro artefacto fantástico. Las interpretaciones de Robick, aunque un poco siempre fuera de lugar o tal vez justamente gracias a eso, pueden ayudarnos en este sentido. El Urbatecto, una vez en el lugar para observar mejor el fenómeno, cree descubrir la causa de la posición de la red (que está inclinada):

[...] habría sido suficiente con muy poco para que la red se desarrolle *normalmente*, dibujando poco a poco una pirámide ciertamente extraña, pero *perfecta*. Si Thomas no hubiera dejado el cubo torcido a caballo sobre este libro el primer día que lo vio, la situación de Urbicande sería hoy totalmente distinta.

¿Pero tiene razón? Porque la red empezó a crecer solamente desde el momento en que Thomas la desplazó, como si hubiera algo en este acto que habría iniciado su desarrollo. Observemos este “nacimiento” de la red a la luz de las diferentes hipótesis:

1. La red como anticuerpo. La Urbicande que vemos al comienzo de la historia es el fruto de dos locuras, de dos fiebres alucinatorias: la locura de la simetría absoluta (aquella de Robick) y la locura del control total (aquella de los miembros de la Comisión de las Altas Instancias). El acto que da luz a la red está en las antípodas de estos dos impulsos: se trata de un acto espontáneo, no planificado (Thomas está jugando con el cubo).
2. La red como síntoma. Si la ciudad es un sujeto y entonces tiene una identidad, esta no puede ser más que un producto de las identidades de todos los que contribuyeron a darle forma. Esta identidad se basa tanto sobre aquellos que la pueblan en el presente como sobre los restos que el pasado dejó. La identidad de la ciudad está encarnada por aquellos que encontramos al comienzo de la historia: Robick (el “padre” del aspecto actual de la ciudad), Thomas (representante del poder, partidario del control a cualquier precio), y el cubo como atavismo de un pasado que quieren muerto y enterrado. Cada enfermedad no es más que un desequilibrio, en este caso, un desequilibrio en los elementos constituyentes de la identidad de la ciudad. La red, síntoma del desequilibrio, funciona de una manera polimorfa: es a la vez la representación de los miedos profundos de sus dirigentes y dibujantes, y una esquematización de aquello en lo que se convirtió la ciudad, es decir, una estructura monumental torcida.

Ataque o no la estructura social y política de la ciudad, sea o no su parodia o su esquematización, el mecanismo de la red sigue siendo el mismo: invade, se extiende por todos lados. Pero esta invasión parece perseguir un objetivo único: testimoniar de la extrañeza del objeto (*sujeto?*) invasor. Los eventuales daños causados por la red siempre son la consecuencia de una acción llevada contra o sobre ella: Robick se hirió la mano tratando de desplazarla; la bala de cañón que le disparan no tiene otro efecto que dañar los edificios vecinos. La red tiene un solo rasgo definitorio: no se la puede aprehender.

3.1.2 La red, inquietante extrañeza

La red no deja a casi nadie indiferente: o produce un entusiasmo febril (como en el caso de Sophie y de la mayoría de los habitantes de la ciudad), o genera un odio feroz (como en el caso de Thomas y los pocos partidarios del antiguo orden). Sólo Robick queda pasmado por el extraño invasor; es el único en no combatirlo o en no tratar de apoderárselo. Tal vez en esta reacción (o falta de reacción), se encuentra la clave de la relación entre el Urbatecto y el fenómeno (relación que no admite): Robick parece ser el único en reconocer la irreductible extrañeza de la red. La actividad que estalla por todos lados alrededor de la red no lo commueve.

De todos modos, el caos dichoso no dura mucho: las construcciones alrededor del río se multiplican sin cesar. Todo el mundo intenta apoderarse de secciones de la red. Y de pronto un nuevo evento impacta en la ciudad: la progresión de la red se reinicia brutalmente (la red crece tanto que desaparece en el cielo). Después la ciudad empieza a reorganizarse, y una nueva Comisión “rejuvenecida”, con Thomas a su cabeza, se forma. El alejamiento de la red parece hacer volver las cosas a la “normalidad”, pero no del todo porque “una extraña nostalgia se apoderó de Urbicande. [...] Unos movimientos místicos se desarrollan y anuncian el retorno del cubo” (pág. 89). Las huellas más profundas dejadas por la red no se encuentran en los escombros sino en la mente de la gente.

Un encuentro entre Thomas y Robick marca el fin de la historia. Ya no son los mismos. Thomas quiere construir una copia de la red para sacar a la población del letargo, a pesar de su oposición anterior al fenómeno. Robick, por su parte, parece finalmente entender la singularidad de la red:

¡No se trata de reconstrucción! Esa red, Thomas, nunca fue construida. Apareció. [...] ¿Reconstruirla? ¡Algunos de los intentos que hice, hace varios meses, para re-equilibrar ciertos montantes, me demuestran hasta qué punto esta idea es grotesca! La materia de este cubo no es una materia ordinaria (pág. 92).

Aparición extraordinaria, la red no puede ser reconstruida: una reconstrucción es algo artificial, mientras que la red, si no es un ser viviente (nunca se sabrá), actúa por lo menos como si lo fuera. Elemento esencialmente contradictorio, la red es en sí pura imposibilidad: una suerte de planta metálica, se desarrolla por brotes; Robick usa esta metáfora botánica afirmando que “¡es sabia que circula a través de sus montantes!”. También existe otra similitud: la red, como una planta, se desarrolla a partir de algo que está enterrado. Fantasía generada por el inconsciente de la ciudad o anticuerpo producido por su organismo, la red solamente puede provenir de las profundidades. Elemento extraño y al mismo tiempo familiar (porque forma parte de la ciudad, proviene de ella), la red pertenece al ámbito de la *unheimlich*, la inquietante extrañeza (*uncanny* en inglés), tal como la define Rosmary Jackson (1988: 65-66) en su recogida del concepto de “siniestro” freudiano:

Something has to be added to what is novel and unfamiliar (...) to make it uncanny. The uncanny it is in reality nothing new or alien, but something which is familiar and old-established in the mind and become alienated from it only through the process of repression. What is encountered in this uncanny realm, whether it is termed spirit, angel, devil, ghost, or monster, is nothing but an unconscious projection.

Anticuerpo o fantasía, la red no puede ser construida porque no depende de la voluntad. Todo lo que puede hacer es aparecer, manifestarse.

4. CONCLUSIÓN. LO INVISIBLE DE LO FANTÁSTICO

Ya señalamos una de las dificultades a las cuales hace frente lo fantástico en la historieta: la de deber mostrar lo que no puede ser mostrado. Jan Baetens (2001) encuentra en esta dificultad el centro mismo del interés de lo fantástico en la historieta; Jean-Paul Gabillet, por su parte, señala que la historieta puede levantar esta dificultad porque, como imagen, está libre de representar sin significar (Gabillet, 2001). Podríamos agregar una tercera explicación a la unión de dos elementos aparentemente contradictorios: la historieta tiene espacio por lo que no puede ser mostrado ya que el vacío forma parte de la narración.

Scott McCloud dedica el tercer capítulo de su libro *Understanding Comics*, “Blood in the gutter” (“Sangre en la canaleta”), a la importancia de la elipsis en la historieta. Construida por una sucesión de viñetas (McCloud 1993: 65-69), por lo menos tradicionalmente, la narración en historieta sólo puede tener lugar dando sentido a los espacios blancos aparentemente inocentes entre las viñetas (que tienen el metafórico nombre de *gutter*, “canaleta”). En efecto, es ahí donde todo ocurre: la acción está mentalmente “reconstruida” (entre comillas, porque no hay nada para reconstruir: la acción, el movimiento sólo son una imagen mental) por el lector. Este mecanismo resulta ideal para los relatos que, como lo fantástico, cuentan lo imposible.

Así, en el caso que nos ocupa, *La fièvre d'Urbicande*, hay muy pocas imágenes que contienen elementos manifiestamente imposibles; el casi único ejemplo es la imagen de Robick despertándose y descubriendo con estupor que la red le atravesó el brazo. Menos esta excepción, el efecto fantástico es construido solamente a través de la sucesión. Lo que es inexplicable, imposible, lo que rompe todas las leyes naturales y humanas, es el desarrollo inexorable de la red. Y aun cuando sabemos que la red se desarrolla, no vemos este desarrollo. El efecto fantástico se encuentra ahí en lo que no se puede ver; se encuentra en los espacios blancos entre las viñetas, en la elipsis necesaria para la narración en historieta. Es a causa de este rol primordial de la elipsis que McCloud apoda la historieta “el arte invisible”; arte que resulta, en virtud de sus singularidades narrativas, muy receptivo para lo fantástico, esta otra forma de lo que no puede ser visto pero que sin embargo está ahí.

NOTAS

¹ Así define Todorov el “corazón de lo fantástico”: “En un mundo que es realmente el nuestro [...] se produce un evento que no puede explicarse por las leyes de este mundo familiar” (Todorov 1971:29).

² Para un enfoque histórico de las diferentes concepciones de los términos *fantasy* y “fantástico”, véase Neil Cornwell (1990): *The Literary Fantastic: from Gothic to Postmodernism*.

³ Es así que Grivel (1992 : 30-32) dice que lo fantástico constituye “una actividad imaginaria

[que] combina, desplaza y representa a partir de figuras negativas no satisfactorias lo que se trata de pensar”.

⁴ *Mosquito-Bulles dingues*, 1994.

BIBLIOGRAFIA

- AA.VV. (1994) “Schuiten & Peeters. Autour des Cités obscures”, *Mosquito-Bulles Dingues* n° 28/29.
- BAETENS, JAN (2001) “Entretien avec Benoît Peeters”, en *Image & Narrative* 2, septiembre de 2001.
- BESSIÈRE, I. (1974) *Le récit fantastique. La poétique de l'incertain*. París: Larousse.
- BOZZETO, ROGER (2002) “Y a-t-il des objets fantastiques?”, en www.noosfere.org/bozzetto
- CAILLOIS, ROGER (1965) *Au cœur du fantastique*. París: Gallimard.
- CORNWELL, NEIL (1990) *The Literary Fantastic: From Gothic to Postmodernism*. Londres: Harvester Wheatsheaf.
- GABILLET, JEAN-PAUL (2001) “Fantastique bande dessinée”, en *Image & Narrative* 2, septiembre.
- GENETTE, GÉRARD (1972) *Figures III*. París: Seuil.
- GRIVEL, CHARLES (1992) *Fantastique-fiction*. París: PUF.
- JACKSON, ROSEMARY (1988) *Fantasy: The Literature of Subversion*. Londres: Methuen.
- MC CLOUD, SCOTT (1993) *Understanding Comics. The Invisible Art*. North Amherst: Kitchen Sink Press.
- MASOTTA, OSCAR (1969) “El esquematismo en la historieta”, en Eliseo Verón (ed.), *Lenguaje y comunicación social*, Buenos Aires, Nueva Visión.
- TODOROV, T. (1970) *Introduction à la littérature fantastique*. París: Seuil.