

LA NOVELA GRÁFICA *CIUDAD DE CRISTAL*
DE P. AUSTER, P. KARASIK Y D. MAZZUCHELLI:
UN ESTUDIO DE SEMIÓTICA MULTIMODAL*

Asunción LÓPEZ-VARELA
Universidad Complutense Madrid
alopezva@filol.ucm.es

RESUMEN: Dentro del marco del proyecto de investigación SIIM <<http://www.ucm.es/info/siim/>> este trabajo analiza de manera comparada los tipos de relación entre texto e imagen que pueden darse en las novelas gráficas. Utiliza para ello la novela de Paul Auster *Ciudad de cristal* (1985) y la versión gráfica que realizó en colaboración con Paul Karasik y David Mazzucchelli en 1994 (revisada en 2004). El ensayo realiza una aproximación teórico-práctica a las diferencias semióticas entre texto e imagen, reflexionando sobre la imagen como signo, desde la óptica de Peirce, y su valor metafórico-narratológico. El artículo postula la necesidad de una teoría semiótica multimodal que ofrezca respuestas a las complejas interrelaciones entre distintos formatos de información (intermedialidad), cada vez más frecuentes en los nuevos entornos digitales.

Palabras clave: semiótica multimodal, Paul Auster, *Ciudad de cristal*, novela gráfica.

ABSTRACT: Within the framework of the research project SIIM <<http://www.ucm.es/info/siim/>> this paper traces a comparative analysis of the types of relationship between text and image that may occur in graphic novels. It uses Paul Auster's novel *City of Glass* (1985) and its graphic version created in collaboration with with Paul Karasik and David Mazzucchelli in 1994 (revised 2004). The paper undertakes a theoretical and practical approximation to the semiotic differences between text and image and their metaphorical value, reflecting on the image as sign from the point of view of Peirce. The article suggests the need for a theory on multimodal semiotics that offers answers to the complex interrelationships between different information formats (intermediality) more and more frequent in the new digital environments.

Key words: multimodal semiotics, Paul Auster, *City of Glass*, graphics novel.

* Las traducciones de todas las citas al castellano son de Asunción López-Varela. Las imágenes de la versión gráfica aparecen en la página de la entrevista a los autores <http://www.indyworld.com/indy/spring_2004/> y su reproducción está permitida.

1. INTRODUCCIÓN

La ciudad es un lugar preeminente en el que podemos estudiar la base de los procesos simbólicos de comunicación e interacción entre los seres humanos. Una comunidad se define no sólo en términos políticos y económicos. Las cuestiones culturales, las percepciones y enfoques contribuyen a dar identidad a la comunidad, ya sea un pueblo, una ciudad o una nación. Por ello, las representaciones artísticas funcionan como interfaz entre la experiencia individual y la de la comunidad. Asimismo, el análisis de las diversas formas de representación de la ciudad en las artes contribuye a desvelar como se sus habitantes perciben la estructura sociocultural de la misma. La ciudad es “algo más que una estructura física. Es, entre otras cosas, un estado de ánimo, un orden moral, un patrón de actitudes y comportamientos ritualizados, una red de conexiones humanas, y un cuerpo de costumbres y tradiciones inscritos en determinadas prácticas y discursos” (Zhang 1996: 3-4) y sugiere “la materia prima de signos y recuerdos colectivos” (Lynch 1960: 4). Y es que las concepciones de la ciudad y la ciudadanía no son conceptos en el sentido estricto, sino que se dibujan en torno a la configuración del espacio individual y de los espacios comunes compuestos, tal y como ha explicado Benedict Anderson, de múltiples dimensiones, reales y simbólicas. Los paisajes urbanos son, por tanto, además de entornos reales, entornos de signos que se construyen en interacción entre la subjetividad propia y la de otros, construcciones relacionales donde el límite o frontera, tanto físico y territorial como psicológico, entre yo y los otros se convierte en un rasgo constitutivo, puesto que la producción de la finitud espacial y la delimitación del espacio y del tiempo colocan al individuo en el centro de la percepción. Lo urbano es un lugar donde la práctica semiótica permite formaciones intersubjetivas de acción comunicativa que se negocian en la práctica sociopolítica, económica y estética, y por tanto, cultural.

Los estudios desarrollados en el ámbito de las ciencias cognitivas muestran la estrecha relación entre la percepción del cuerpo humano y la conciencia de los límites. De ahí que la etapa inicial en la formación de cualquier territorio preste atención a las fronteras (ya sean físicas o ideológicas) con otros territorios circundantes. La conceptualización del fenómeno territorial (nacional, urbano, etc.) en condición de apertura espacio-temporal como resultado de la relación con lo externo y foráneo requiere una nueva conciencia de la otredad y una visión del mundo relativista y local al tiempo que global. Nociones como ‘hibridismo’ y ‘tercer espacio’ se han convertido en poderosas metáforas que incluyen aspectos cognitivos y lingüísticos en la descripción de las relaciones espaciales (individuales y colectivas) y sus límites. El énfasis en ambigüedades, diferencias y articulaciones meta-cognitivas de la conciencia de los límites y sus representaciones simbólicas, y el deseo de transgredirlos y articular interespacios son síntomas de problemas estructurales en el interfaz espacio-temporal entre la cultura y sus representaciones.

El surgimiento de esa nueva conciencia se debe a que el equilibrio entre los límites y su transgresión ha cambiado dramáticamente como consecuencia de la globalización y el desarrollo de medios de comunicación. En el mundo occidental la movilidad de

las personas se ha intensificado de manera radical durante la segunda mitad del siglo xx, y la revolución digital ha marcado una separación decisiva entre transporte y comunicación. El fenómeno de la digitalización de contenidos a través de Internet permite que los universos simbólicos se muevan de manera independientemente, sin importar la geografía ni los contextos culturales locales. Permite también la multiplicación de los signos y la mayor o menor fusión de los mismos, influencia mutua, conexión e interdependencia. En el caso de los entornos urbanos, la tematización final de la “comunidad imaginada” (Anderson) se lleva a cabo como una suma de las variantes descritas negociadas a nivel local y sincrónico, pero también de forma global y diacrónica (véase López-Varela/Net (eds.) 2009).

La manera más simple de pensar la ciudad está relacionada con la existencia cotidiana de concreto, es decir, el vivir y actuar en el entorno de la ciudad y el análisis de las rutinas diarias de la percepción humana y la actividad diaria. Aunque fragmentario, como consecuencia de la simplificación de la variedad de puntos de vista en la singularidad de la ocurrencia particular, este tipo de análisis permite generalizaciones abstractas, puesto que los ejemplos particulares son contemplados y comparados en el tiempo. En esta comunicación vamos a examinar las interacciones que se tematizan en la ficción literaria en un período concreto de la historia cultural de la ciudad industrial, en este caso Nueva York, durante la segunda mitad del siglo xx.

2. LA CIUDAD DE SIGNOS

La ciudad alberga numerosos signos y puede también convertirse en uno. El hecho de que la geografía poética se convierta en literal fascina a los artistas (Lehan 1998: 77) que ven como un objeto esencialmente estático, fijo en el espacio pasa convertirse en un calidoscopio (Pike 1981: xiii). Durante el siglo xx, el espectáculo de la ciudad ha dejado de ser una colección de imágenes percibidas por un observador pasivo, el *flâneur* de Baudelaire, para convertirse en la experiencia de un sujeto posmoderno descontento e insatisfecho, que siente que la ciudad ofrece más experiencia (signos) que él o ella puede asimilar. Esta temática se observa en la obra de numerosos escritores contemporáneos como Thomas Pynchon, Paul Auster, William Gass, Alain Robbe-Grillet, Prager Emily, Kathy Acker, Raymond Queneau, Georges Perec, Nathalie Sarraute, Julian Barnes, Donald Barthelme, etc. A través de la visión de estos artistas se descubre una ciudad de signos donde el orden y el sentido global del territorio ya no son posibles. Se nos desvela una ciudad caótica, sin restricciones, abierta a la dispersión y fuera de las normas. La ciudad de signos se convierte en un lugar traumático donde la ilusión de la conectividad global a través de las tecnologías telemediadas coexiste con la imposibilidad de unión y comunidad (López-Varela 2006). Las líneas que siguen analizarán este fenómeno desde la óptica de texto narrativo de Paul Auster, *Ciudad de cristal*, y de su versión gráfica con el fin de postular la necesidad de una teoría semiótica multimodal que ofrezca respuestas a las relaciones que se producen entre los distintos formatos de información (intermedialidad), cada vez más frecuentes en los entornos

digitales. El trabajo estudia muy brevemente formas de relación entre texto e imagen como fusión, eco visual, parecido, incongruencia, etc. (Forceville/Urios-Aparisi 2009).

El género detectivesco suele ser caldo de cultivo para la exploración metaficcional, puesto que permite que el lector se convierta en el detective que interpreta las pistas e impone su orden subjetivo en la construcción de la trama, tal y como ya mencionase Jácques Derrida en su ensayo «Le Facteur de la vérité» (El cartero de la verdad) sobre la obra de Edgar Allan Poe, *La carta robada*. “El detective es el que mira, el que escucha, el que se mueve a través de este marasmo de objetos y eventos en busca de conocimiento; de la idea que tire de todas estas cosas al mismo tiempo para darles sentido. En efecto, el escritor y el detective son intercambiables” (Auster 1990: 9). Paralelamente, el género ha presentado con frecuencia al detective privado como una figura generalmente fuera de las estructuras de poder de la sociedad. Piénsese, por ejemplo, en el extranjero M. Poirot de las novelas de Agatha Christie, o en el excéntrico cocainómano, Sherlock Holmes, de las de Sir Arthur Conan Doyle. Daniel Quinn, el protagonista de *Ciudad de cristal* primer cuento de *Trilogía en Nueva York*, es también un personaje marginado cuyas actividades de voyeurismo obsesivo y autodisciplina rayan en la paranoia, haciendo que los objetos de su observación lleguen a controlar al sujeto que observa, como ocurre al final de la historia.

Tras recibir una llamada anónima pidiendo su colaboración y haciéndose pasar por Paul Auster, supuesto detective y receptor de la llamada, Quinn queda encargado de vigilar al padre de un tal Peter Stillman, un joven al cuidado de su esposa, de profesión enfermera, que ya lo protegiese durante su internamiento en una institución para enfermos mentales (sufre algún tipo de trastorno autista). Stillman padre habría tenido a su hijo encerrado en una habitación entre las edades de tres y doce años con el fin de observar de manera científica el origen del lenguaje y su posible o no vinculación social. Los Stillman temen que el padre quiera matar a Peter tras su salida de prisión. La trama de la novela queda adornada con las alusiones intertextuales (desde la Biblia al *Paraíso Perdido* de John Milton) que se crean en relación con el libro publicado por Stillman padre bajo el pseudónimo de Henry Dark, *El jardín y la torre: estampas del Nuevo Mundo*, dividido en dos partes, «El mito del Paraíso» y «El mito de Babel». La investigación de Stillman padre se centraría en encontrar el origen primordial del lenguaje, y su relación con la caída bíblica. La historia constituye así una aplicación práctica de la teoría de Derrida del deslizamiento del significante que no llega nunca a poder capturar ese significado esencial, único y común. El cuento dramatiza, por tanto, los argumentos del crítico de la deconstrucción y su crítica del logos perceptivo y de la presencia, principalmente visual, como constituyente fundamental del paradigma científico (la segunda historia en la *Trilogía de Nueva York* se titula *Fantasma*).

La novela emplea varios recursos para ilustrar que el significado sólo se manifiesta en el proceso de significación, y siempre de manera transitoria y pasajera. El más evidente es el cambio continuo de los nombres propios, generalmente asociados con una identidad fija. Mientras Peter Stillman insiste en que ese es su verdadero nombre (Auster 1990: 21), Quinn emplea constantes pseudónimos, desde William Wilson su nombre de pluma (tomado del cuento de Poe; Quinn es a su vez escritor de novelas

policiacas), pasando por Paul Auster, el supuesto detective, erróneamente confundido con Quinn por los Stillman, e incluso se hace pasar por Henry Dark con el fin de abordar a Stillman padre. Quinn emplea también disfraces, ropa prestada, máscaras, etc. La propia historia refuerza la idea de que toda metáfora es una topografía imprecisa que intenta fijar lo abstracto a través de lo concreto-espacial sin llegar a conseguirlo. El trazado de los paseos de Quinn en persecución de Stillman (literalmente “el hombre quieto” en inglés) tiene la forma de un mapa. Pero no se trata de la cartografía de un territorio, sino de las letras de un texto que, cual *La carta robada*, y según un Quinn cada vez más alienado por su disciplinado y obsesivo aislamiento, proporcionaría la pista final: la torre de Babel (Auster 1990: 85). En la discusión entre Quinn y Stillman padre, que sigue a este descubrimiento, se proporcionan nuevos indicios sobre la teoría del último: la fragmentación del mundo contemporáneo es consecuencia de que “nuestras palabras no se corresponden con el mundo” (Auster 1990: 92) y que ello es debido a que los objetos cambian y que su función no puede ser capturada por la palabra (Auster 1990: 93-94). Jeffrey Nealon ha proporcionado una interesante lectura de *Ciudad de cristal* en relación con la discusión de Martin Heidegger sobre funcionalidad en *El ser y el tiempo*. Mediante el ejemplo de Heidegger del martillo, Nealon (1996: 100) ilustra el hecho de que “La esencia de los objetos no radica en su capacidad de ser utilizados para un fin exclusivo, sino más bien en el estado primordial de flujo que permite precisamente que se tomen para tal o cual uso”. Nealon pasa a examinar la teoría de Heidegger de signos desde una óptica Peiceana donde los signos pueden ser interpretados ligados a un significado actual sin dejar de ser múltiples en su significación, señalando otras posibilidades en un estado de flujo, lo que para Nealon (1996: 105) abriría un espacio mutante de incertidumbre en relación con la cuestión de la alteridad y que explicaría así mismo la conducta autista de Quinn al final de la historia donde, tras perder el rastro de Stillman padre y el contacto con el hijo (se podrían discutir aquí las asociaciones bíblicas), Quinn llega a la conclusión de que su único curso de acción es observar la puerta principal del edificio de apartamentos del hijo y esperar a que el padre realice algún movimiento. Para ello, establece su residencia en el callejón de enfrente, donde permanece durante varios meses obligándose a tomarse descansos de tan sólo quince minutos y utilizando la menor cantidad de alimento posible con el fin de minimizar sus funciones vitales. La historia termina con un Quinn autista, cual Peter Stillman, y que continúa anotando incansablemente en su cuaderno rojo en la oscuridad de una habitación mientras alguien le proporciona comida. Una voz narrativa sin nombre cierra la historia alegando una antigua amistad con el Paul Auster personaje. El cambio del punto de vista narrativo en primera persona dado a través de los ojos de Quinn pasa así a un otro desconocido, aparentemente neutral, objetivo y anónimo, que se dirige directamente al tú del lector detective en un intento por implicarle.

3. CIUDAD DE CRISTAL: LA NOVELA GRÁFICA

La mayor dificultad encontrada por David Mazzucchelli y Paul Karasik, los artistas que realizaron la adaptación gráfica de la *Ciudad de cristal* de Paul Auster como

parte de la serie Neon Lit para Avon Books en 1994, fue el hecho de que la novela, en su núcleo, es una obra sobre la naturaleza abstracta del lenguaje. Su objeto es la textualidad en sí misma y, por tanto, el intento de visualizar una narración aparentemente no visual era todo un reto. Los significantes inestables, la incertidumbre de la representación y la ambigüedad lingüístico-narrativa son los temas de la novela, citado con frecuencia, como hemos visto, como un ejemplo de crítica deconstructiva y post-moderna. El propósito de estas líneas es poner de manifiesto la complejidad semiótica tras el trabajo de traducción, como Mazzucchelli (2006) describe el movimiento entre los dos lenguajes, el del texto y el de la imagen.

Como género mixto que emplea lo visual y lo verbal, los cómics contienen imágenes que se presentan habitualmente en varios paneles por página, con texto en forma de títulos, subtítulos, globos, etc. Los textos pueden constituir diálogos o ser la transcripción de efectos de sonido (por ejemplo, cuando un teléfono que hace “ring ring ring” o “clic” al colgar; *Ciudad de cristal* 2004: 6):



La presentación simultánea de dos formatos de información permite preguntas interesantes acerca de cómo se relaciona lo visual junto a lo verbal, y sobre el peso de cada uno en la lectura. Por ejemplo, el texto puede contribuir a reforzar, precisar o modificar los significados transmitidos por las imágenes, o puede repetir significados que no ofrecen una contribución adicional directa sino que presentan apoyo a la imagen, que concretizaría el significado verbal. También está la tipografía, que puede ayudar al efecto visual de conjunto y su significado. Los colores, las formas, el tamaño de las imágenes, su presentación en la página, todo ello puede contribuir a concretar la significación o, por el contrario, a fomentar la asociación libre mediante la creación de confusión y ambigüedad, lo que motivaría a la búsqueda de soluciones semióticas en la interpretación según Kaplan.

Charles Sanders Peirce distingue entre las nociones de símbolo, icono e índice que se refieren a la relación entre el signo y el objeto. El índice funciona sobre la base de

las relaciones causa-efecto, la proximidad y contigüidad con objetos reales. El icono se basa en la semejanza con los objetos. Sin embargo, frecuentemente los tres aspectos del signo pueden llegar a operar conjuntamente. Por ejemplo, desde el punto de vista de su materialidad, la notación musical es icónica. Sin embargo, puede funcionar como un índice en la medida que el reconocimiento de las características que corresponderían a un cierto o estilo o género dependen de la similitud con un modelo preestablecido. Y en el momento en que depende de tradiciones culturales se convierte en un símbolo, como en el caso de los himnos nacionales. En el caso de las artes visuales, la pintura y la fotografía por ejemplo, involucran principalmente a la percepción visual y, por tanto, son fundamentalmente índices, pero cuando las fotografías se convierten en una secuencia de imágenes en movimiento, como ocurre en el cine, llegando a incorporar también sonido, hablamos entonces de combinaciones de los tres aspectos del signo.

Martha Kuhlman explica que en la búsqueda de un formato adecuado, Karasik fue inspirado por uno de sus mentores en la Escuela de Artes Visuales, Harvey Kurtzman, famoso por su estilo cinematográfico. Es interesante que la relación semántica entre las unidades de texto habilitada por la intertextualidad compleja en el trabajo original de Auster se convierta en una relación basada en la similitud de posición en la novela gráfica. Las correspondencias visuales están presentes no sólo en los paneles y en la transición entre los mismos (Mazzucchelli y Karasik utilización páginas divididas en nueve grupos de trabajo), sino también informan la estructura de la novela gráfica en su conjunto. Estos aspectos son reconocidos por Mazzucchelli (2006: s. p) en su descripción del proceso de composición:

DM: Fue una combinación de consideraciones personales y prácticas las que condujeron al estilo de los dibujos en *Ciudad de cristal*. La estructura original de Paul se prestaba específicamente a representaciones icónicas en dos secuencias: una siguiendo la narración de Virginia Stillman por un lado sobre la vida de Peter, y por otra la investigación de Quinn sobre los escritos del Stillman padre. Además de la recurrencia del dibujo del niño gritando que se repite en todo el libro. Yo lo llevé un paso más adelante al permitir que el estilo del dibujo actuase como otra capa más de información en esta presentación ya de por sí densa. Uno de los cambios se produce cuando Quinn piensa en los niños que han sido criados en aislamiento; otro cuando se sienta a escribir sus observaciones en el cuaderno; el dibujo se vuelve más irregular y menos naturalista después de que él pierda el control, y la secuencia final es tinta corrida. (Debo hacer notar que el tratamiento de texto pasa a través de permutaciones similares por razones similares.)



28



33



129

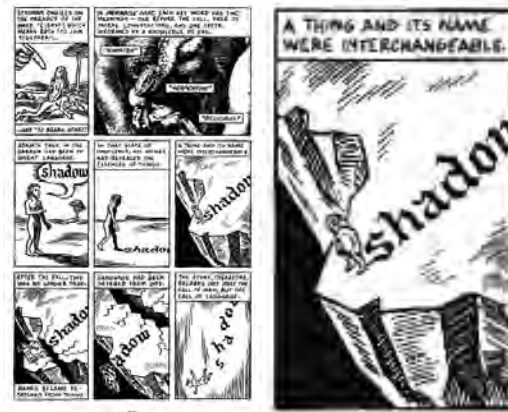


136

Un concepto útil, cuando se habla de secuencias multimodales como las presentadas en los cómics, es el de clave semiótica. Estas secuencias se basan en señales de transición que organizan la información e indican si una proposición anterior se verá ampliada, apoyada o cualificada de alguna forma, bien sea siguiendo reglas de causalidad y secuencia, bien mediante contraste, metonimia o ejemplo (de lo general a particular), insistencia, repetición, recapitulación, etc. (véase Kress / van Leeuwen 2001 y 2006). Una clave semiótica es una señal o recordatorio de algo —un conocimiento anterior o una experiencia previa—. Gran parte de nuestras experiencias pasadas se archivan en memoria mediante procesos de asociación metafórica con fuertes componentes experienciales, fundamentalmente visuales. Así, se pueden utilizar características formales o estilísticas para llamar la atención sobre el potencial significado metafórico (prominencia —*salience*—), o presentar algo que sugiera otro significado a través de la postura, el fondo, una referencia intertextual, etc. (eco visual —*visual echo*—); también se puede hacer uso de las metáforas verbo-pictóricas (una comparación entre un objeto visual y un objeto verbal), emplear fusión (*fusion*) —dos cosas son amalgamadas perceptivamente o una cosa se representa con las características más destacadas de otra—. La semejanza (*resemblance*) se produce cuando dos cosas distintas se presentan de algún modo como similares. Incongruencia es cuando algo se coloca en un contexto poco convencional, un reto para nuestras expectativas de lo que es “real” o “natural” (Forceville/Urios 2009). Algunos autores (Kaplan 1994) mencionan que, al requerir un mayor esfuerzo cognitivo, la incongruencia puede llegar a alentar la decodificación de la información y adquirir así mayor poder persuasivo que las asociaciones metafóricas convencionales. Veamos algunos ejemplos.

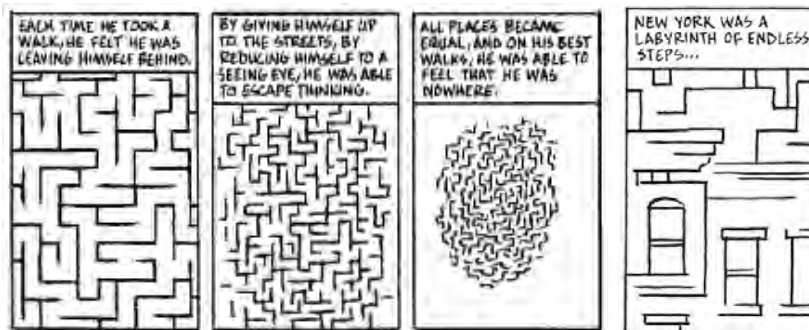
Tal y como se ha mencionado, Mazzucchelli y Karasik intentaron capturar el vacío metafórico de la crítica deconstructiva presentando varias formas de expresar la nada: el cero del teléfono, la sombra al borde del mundo, y o el espacio urbano: la ciudad en blanco. Una sombra es un área donde la luz directa de una fuente de luz no puede llegar debido a la obstrucción de un objeto. Por lo tanto, la sombra ocupa todo el espacio detrás de un objeto opaco con luz delante de él. Uno de los primeros usos metafóricos de este símbolo se produjo en el pensamiento de Platón. En la

novela gráfica de Karasik y Mazzucchelli la sombra se encuentra relacionada con la interpretación de Derrida sobre la ruptura entre la palabra (significante) y significado ocasionado por la caída humana (el acceso prohibido al conocimiento cuando Adán y Eva comen del Árbol de la Sabiduría en el Jardín del Edén, tema que aparece también en otros fragmentos bíblicos como el episodio de la Torre de Babel). Perseguido por la sombra la tierra (símbolo del espacio material) se desmorona a los pies de Adán.



39

La versión gráfica de *Ciudad de cristal* abre con la afirmación de que a Quinn le gusta caminar más que ninguna otra cosa, información que va acompañada de una variedad de imágenes que se refieren a la ciudad de Nueva York desde la perspectiva de Quinn: un laberinto “de nada construido a su alrededor” (Auster 1990: 4). El espacio urbano representa aquí el espacio interno de la protagonista y su vacío personal. La confusión de líneas arquitectónicas, las perspectivas rotas que se pierden en la abstracción, las líneas abiertas, todo ello refleja el movimiento sin fin, la sensación de pérdida y la soledad dentro de la ciudad y también dentro de la mente del protagonista.



4

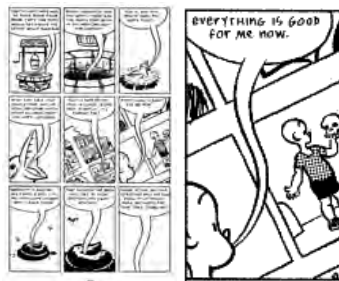
Sin embargo, la confusión no se debe pensar sólo en términos de connotaciones negativas. Este estado afectivo es también consustancial a la liminalidad (*limen*, de la palabra latina, que significa ‘umbral’), que de acuerdo con psicólogos y antropólogos, constituye una especie de ‘rito de paso’ o puente entre dos estados psicológicos y/o experienciales. Se puede tratar por tanto de un período de transición donde los límites normales de pensamiento, autocomprensión y comportamiento son más flexibles y la confusión mental y la ambigüedad pueden llegar a crear interacciones transgresoras e innovadoras que abren nuevas perspectivas. Las experiencias creativas se describen con frecuencia como momentos liminales en los que lo nuevo surge de combinaciones sin precedentes de elementos familiares (véase, por ejemplo, Poe 1846). Como se señaló anteriormente, el énfasis en la ambigüedad, la diferencia y las articulaciones metacognitivas sobre la conciencia de lo limítrofe y su representación simbólica constituye una de las características del paradigma postmoderno que se orienta hacia la complejidad. En *Ciudad de cristal* Auster emplea la intertextualidad para transmitir el carácter complejo del conocimiento y de la subjetividad. De Quinn se dice que lo que le interesa de las historias que escribe no es su relación con el mundo sino su relación con otras historias (Auster 1990: 7). Las palabras son sólo una forma de estar en el mundo, y la materialización de signos en el espacio de la escritura, en el cuaderno rojo de Quinn, son el acto de creación. Por lo tanto, no hay ciudad fuera del medio material del texto. El mundo exterior se produce en el acto de escribir.

Las imágenes de la versión gráfica ofrecen múltiples asociaciones y resonancias a través de las características del medio material. Utilizan por ejemplo distintos tipos de fuentes, diversos formatos para los globos de texto, etc. Así por ejemplo, la voz de tenor de Stillman se encapsula en formas angulares, mientras que de la garganta torturada del joven Stillman se desprenden *fumetti* que representan su discurso autista. Karasik explica que la secuencia de nueve imágenes de la página 16 representa el río Estigia (odio) de la mitología griega, que formaba el límite entre la tierra y el Hades, y el regreso al inframundo en nueve ocasiones. Esta metáfora visual crea múltiples asociaciones, por ejemplo con el infierno en la *Divina Comedia* de Dante, o con la novela *El corazón de las tinieblas* de Joseph Conrad.



La sección siguiente de la novela gráfica presenta la metáfora visual de la cueva. Una vez más, aunque la metáfora ofrece muchos tipos diferentes de asociaciones (una de las primeras sería la de Platón y los orígenes de la epistemología occidental), Karasik explica que se inspiró en las pinturas rupestres de Lascaux: “Aquí yo buscaba una representación primitiva de los elementos básicos del lenguaje, el pictograma, el dibujo de la cueva” (Karasik 2004: s. p.).

Una de las imágenes más poderosas y recurrentes es el del bebé gateando. En la imagen de arriba aparece en relación visual con el nido. El panel central (recordemos que cada página contiene nueve paneles) es como una ventana que muestra al niño como un objeto textual, otro comic dentro de la novela gráfica en sí. El panel de la derecha muestra la misma imagen en primer plano pero esta vez el niño está sujetando un cráneo en una actitud similar a Hamlet.



20

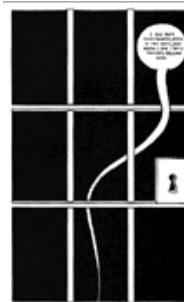
Mazzucchelli explica que las metáforas visuales empleadas evitan las representaciones icónicas y que más bien, tratan de presentar un estilo de dibujo que presenta múltiples capas de información. De esta forma se arrojan nuevas asociaciones visuales sobre la novela, muchas de ellas originadas en la reflexividad y la repetición de patrones similares, además de las referencias intertextuales ya presentes en la versión texto. Por ejemplo, el número nueve se repite en la secuencia telefónica, en el enrejado de los paneles de la página, en los de la ventana y la puerta con nueve cuadrantes, etc.



6



10



22



37

Para poner de manifiesto el énfasis en la materialidad, Karasik y Mazzucchelli prestan particular atención a la colocación de imágenes en la página. Este reposicionamiento es en sí mismo una acción comunicativa que crea un nuevo entorno espacio-temporal intergenérico. En la teoría de Bakhtin al cronotopo le corresponden géneros particulares (novela, cómic, etc.) que representan experiencias estéticas particulares. Ello es así porque “el tiempo, por así decirlo, se espesa, se encarna, se hace artísticamente visible, del mismo modo que el espacio se carga y se vuelve sensible a los movimientos del tiempo, de la trama y de la historia” (Bakhtin 1981: 85). Cuando Quinn llega al final de su cuaderno rojo y al final de la historia no le queda espacio para escribir. La confusión de su mente se refleja en la pérdida de cohesión de la página del cómic: los números de página desaparecen, la disposición regular de los paneles se altera llegando a deslizarse sobre la superficie de la página y caer como en un pozo oscuro. La imagen final del libro es de los objetos e imágenes en nueve pictogramas desordenados.



130

4. CONCLUSIONES

La ciudad posindustrial, ejemplificada en la ciudad de Nueva York por el escritor norteamericano Paul Auster en su novela *Ciudad de cristal* y en su versión gráfica aparece como un entorno de significados múltiples, de signos que coexisten al tiempo sin por ello dejar de multiplicarse y de moverse. La ciudad de signos es un lugar de significados continuamente mutantes y nómadas, cual el vagabundear de sus gentes en la cartografía de sus calles. Lugares múltiples que, al no poder fijarse en el tiempo, son no-lugares, o más bien *sitios* virtuales enredados, como las *Websites* (en inglés, sitio-red). La escritura de Quinn en su cuaderno rojo, el andar del viejo Stillman, el texto de Paul Auster y la versión gráfica de Karasik and Mazzucchelli son proyectos que buscan mostrar una nueva forma de nombrar donde la palabra ya no forma parte del objeto; donde la metáfora no es una topografía (lugar fijado de manera gráfica)

univoca entre objeto concreto e idea abstracta, entre realidad y virtualidad; donde el discurso no es univocal, sino que se compone de múltiples voces que se constituyen en relación dialógica con otras voces, contemporáneas o previas, las de la intertextualidad; las de los traductores (traducción significa mover de un lugar a otro) como se describen a si mismos Karasik y Mazzucchelli; las de los lectores que construyen sus propias asociaciones, etc. El sujeto que produce el texto no se distingue del objeto que lo consume, sino que ambos trazan sus propios recorridos espaciales en un proceso complejo, abierto y dinámico, continuamente cambiante; donde sujeto y objeto toman su significado de la inter-relación semiótica entre ambos (López-Varela 2010). Al no poder fijarse en un lugar determinado, el sujeto y el objeto pierden su estatus de signo y se convierten en fantasmas, desapareciendo en el espacio vacío del texto y de la habitación de Quinn al final de la novela. La ciudad de signos es un espacio en blanco que re-emplaza la imagen visual metafórica, encerrando el mundo en una celda listo para ser reescrito con letras invisibles por la imaginación de los lectores.

BIBLIOGRAFÍA

- ANDERSON, B., *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Londres / Nueva York: Verso 1983.
- AUSTER, P., *City of Glass. The New York Trilogy*. Nueva York: Penguin 1990 [1985], 1-158.
- , *City of Glass: a Graphic Mystery*. Adaptation by Paul Karasik and David Mazzucchelli for *Neon Lit Series*. Nueva York: Avon Books 1994.
- AUSTER, P. / P. KARASIK / D. MAZZUCHELLI, *City of Glass: The Graphic Novel*. Londres: Faber 2005.
- BAKHTIN, M., «Forms of Time and of the Chronotope in the Novel», en: *The Dialogic Imagination*. Trans. Caryl Emerson and Michael Holquist. Austin: University of Texas Press 1981, 84-258.
- DERRIDA, J., «Le Facteur de la vérité», en: J. Derrida: *La Carte Postale de Socrate à Freud et au-delà*. París: Aubier-Flammarion 1980.
- FORCEVILLE, C. / E. URIOS-APARISI (EDS.), *Multimodal Metaphor*. Berlín / Nueva York: Mouton de Gruyter 2009.
- HEIDEGGER, M., *Being and Time*. Trans. John Macquarrie and Edward Robinson. Nueva York: Harper and Row 1962.
- KARASIK, P., «Coffee with Paul Karasik». Interview with Bill Kartalopoulos, *Indy Magazine* (Spring 2004). [http://www.indyworld.com/indy/spring_2004/karasik_interview/index.html]
- KAPLAN, S. M., «A conceptual analysis of form and content in visual metaphors», *Communication* 13 (1994), 197-209.
- KUHLMAN, M., «The Poetics of the Page: City of Glass, The Graphic Novel», *Indy Magazine* (Spring 2004). [http://www.indyworld.com/indy/spring_2004/kuhlman_poetics/index.html]

- KRESS, G. / T. VAN LEEUWEN, *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Londres: Hodder Arnold 2001.
- , *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Londres / Nueva York: Routledge 2006 (2ª ed.).
- LEHAN, R., *The City in Literature: An Intellectual and Cultural History*. Berkeley: University of California Press 1998.
- LÓPEZ-VARELA AZCARÁTE, A., «Webness Revisited», en: M. Carretero / L. Hidalgo Downing / J. Lavid / E. Martínez Caro / J. Neff / S. Pérez de Ayala / E. Sánchez-Pardo (eds.): *A Pleasure of Life in Words: A Festschrift for Angela Downing*, vol. 2. Madrid: Universidad Complutense de Madrid 2006, 513-533.
- , «Exploring Intercultural Relations from the Intersubjective Perspectives offered through Creative Art in Multimodal Formats (SIIM research program)», en: M. Leone (ed.): *Analisi delle culture; culture dell'Analisi, Lexia. Revista di Simiotica. CIRCE*, “Centro Interdipartimentale di Ricerche sulla Comunicazione”, vol. 1. Turin: Università degli Studi di Torino 2010, 125-147.
- , «Posthuman Inscriptions & Humachine Environments: Blogs and Visibility in the Web», en: K. B. Wurth (ed.): *Between Page and Screen: Remaking Literature Through Cinema and Cyberspace*. Oxford: Oxford University Press 2011.
- , «Intermedial Cognitive Semiotics», en: A. López-Varela (ed.): *Social Sciences and Humanities: Trends, Theories and Application*. InTech Open Access Publisher, Croatia, Austria, India. Forthcoming 2012. [<http://www.intechweb.org/>]
- LÓPEZ-VARELA AZCARÁTE, A. / M. NET (EDS.), *Real and Virtual Cities: Intertextual and Intermedial Mindscapes*. Bucarest: Univers Enciclopedic 2009.
- LYNCH, K., *The Image of the City*. Cambridge: MIT Press 1960.
- MAZZUCHELLI, D., «Three Questions for David Mazzucchelli». Interview with Bill Kartalopoulos. *Indy Magazine* (Spring 2004). [http://www.indyworld.com/indy/spring_2004/mazzucchelli_interview/index.html]
- NEALON, J. T., «Work of the Detective, Work of the Writer: Paul Auster's *City of Glass*», *Modern Fiction Studies* 42/1 (1996), 91-110.
- PALEN, J., *The Urban World*. Nueva York: McGraw-Hill 2004.
- PEIRCE, C. S., *Collected Papers*. Ed. de C. Harthorne / P. Weiss (vols. 1-6) / A. W. Burks (vols. 7-8). Cambridge, MA / Londres: The Belknap Press of Harvard University Press 1960 [1931-1958].
- PIKE, B., *The Image of the City in Modern Literature*. Princeton: Princeton University Press 1981.
- POE, E. A., *The Philosophy of Composition*. *Graham's Magazine* xxviii/4 (April 1846), 163-167.
- SEMINO, E., *Metaphor in Discourse*. Cambridge: Cambridge University Press 2008.
- TUAN, Y. F., *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press 1977.
- WOLK, D., *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Cambridge MA: Da Capo Press, 2008.
- ZHANG, Y., *The City in Modern Chinese Literature and Film*. Stanford: Stanford University Press 1996.