



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COLEGIO DE LETRAS MODERNAS

INTERTEXTUALIDAD Y ADAPTACIÓN EN

CITY OF GLASS DE PAUL AUSTER:

UN RECORRIDO A PARTIR DE LA CIUDAD DE CRISTAL

TESINA QUE PRESENTA

LUIS FELIPE ALVAREZ LEÓN

PARA OBTENER EL GRADO DE

LICENCIADO EN LENGUA Y LITERATURA MODERNAS

(LETRAS INGLESAS)

DIRECCIÓN: DRA. NATTIE GOLUBOV FIGUEROA

MÉXICO D.F., ENERO DE 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

El presente trabajo no podría existir sin la valiosa dirección e inspiración de la Dra. Nattie Golubov. De igual forma quisiera agradecer de manera muy sincera las contribuciones, correcciones y sugerencias que con tanta minuciosidad me ofrecieron la Mtra. Julia Constantino, la Dra. Irene Artigas, el Dr. Gabriel Linares y el Mtro. Argel Corpus. Ha sido un proceso de mucho aprendizaje y continuo crecimiento.

Isn't it really quite extraordinary to see that, since man took his first step, no one has asked himself why he walks, how he walks, if he has ever walked, if he could walk better, what he achieves in walking...questions that are tied to all the philosophical, psychological, and political systems which preoccupy the world.

-Honoré de Balzac, Theorie de la Demarché

INDICE

PARTE I. INTERTEXTUALIDAD	4
I	
INTRODUCCION	4
Capítulo 1. El flâneur posmoderno	14
Capítulo 2. El detective	34
PARTE II. ADAPTACIÓN	50
INTRODUCCIÓN	50
La adaptación de City of Glass	62
CONCLUSIONES	99
BIBLIOGRAFÍA	102

PARTE I. INTERTEXTUALIDAD

INTRODUCCIÓN

En 1986 fue publicada The New York Trilogy, que es como se le conoce a la obra que comprende tres novelas escritas por Paul Auster entre 1984 y 1986: City of Glass, Ghosts y The Locked Room. A pesar de que entre ellas existe una cierta coherencia temática que comienza, por supuesto, por la ciudad que relaciona las tres narraciones, no se puede hablar de una estricta continuidad narrativa, pues no aparecen los mismos personajes en las tres novelas y sus historias no son continuadas de una novela a otra. Esto de entrada otorga un aire atípico al libro, pues éste es considerado como una trilogía no sólo por la crítica o el público, sino que el autor mismo eligió hacer explícita dicha conexión a través del título. La palabra “trilogía” es el punto donde me gustaría comenzar un recorrido cuyo enfoque será el primer tercio de la trilogía: la novela City of Glass.

Al iniciar en este punto, es justamente la palabra “trilogy” (“trilogía”) la que me ofrece una excusa para poner las cartas sobre la mesa. Es un término usual que en varios contextos como la literatura misma, la música o los distintos medios audiovisuales es utilizado con frecuencia para denotar (casi siempre) una estructura de tres obras que están unidas por una estrecha coherencia temática y/o narrativa. El Penguin Dictionary of Literary Terms and Theory menciona que la trilogía se refiere originalmente a un grupo de tres tragedias presentadas por autores individuales en los festivales dramáticos de la Atenas del siglo V a.C. Concede, sin embargo, que también se puede

considerar una trilogía a un grupo de tres novelas unidas por una temática y personajes comunes. (Cuddon 945).

Generalmente, este es un término poco controversial y existe un cierto consenso con respecto a su significado y utilización. En este caso en particular, sin embargo, tiene connotaciones que se desvían de la norma de uso. Así, encontrar una “trilogía” en la que no existe una unidad evidente o un arco narrativo tripartito resalta como catalizador para la reflexión sobre el significado del término.

La utilización de dicha nomenclatura inevitablemente provee a las tres novelas de una cierta cohesión, automáticamente concatenándolas en un solo producto, aunque permanentemente dividido en tres. La cuestión que en este momento me interesa resaltar, y que servirá de introducción a este trabajo, es la naturaleza de esta conexión interna establecida en The New York Trilogy. En esta trilogía los elementos que conectan están bajo la superficie: son motivos, ideas, figuras, tipos, géneros literarios. Por mencionar breves ejemplos: tanto en City of Glass y Ghosts como en The Locked Room hay personajes que son detectives o hacen las veces de éstos, por lo que en cierto sentido las tres novelas constituyen reconfiguraciones de la narrativa clásica detectivesca. Las tres reflexionan sobre las implicaciones existenciales de la escritura. Las tres carecen de finales cerrados. También, como el título lo indica, el contexto urbano de la ciudad de Nueva York está presente en las tres historias. Hay también repeticiones en los nombres de algunos personajes. Sin embargo, el autor se preocupa por dejar en claro que a pesar de que los nombres se repitan de una novela a otra, éstos se refieren a personajes muy distintos.

La red tejida entre estas tres novelas sirve como un modelo a escala o un fragmento de lo que me interesa explorar en la primera parte de este trabajo: la intertextualidad. Es decir, dentro de The New York Trilogy existe una intertextualidad contenida y acentuada que es lo que efectivamente hace de esta entidad una trilogía. Son las conexiones significativas, los nodos de los que parten líneas que unen una historia con otra, lo que hace una metaconstrucción narrativa de lo que podrían ser tres obras completamente separadas.

Intertextualidad, adaptación, cita, alusión, apropiación, influencia, plagio: todos son términos que aluden a los diferentes tipos de relaciones que existen ya sea entre textos o entre textos y otras construcciones, entidades, expresiones. Cada uno, sin embargo, pertenece a un contexto ligeramente distinto y expresa un modo particular de interrelación. Los dos términos clave para la construcción de este trabajo son intertextualidad y adaptación. ¿Por qué he elegido estos dos conceptos como los cimientos de esta investigación?

Primero, para concentrar mis esfuerzos en un campo más delimitado, he decidido circunscribir mi estudio al tercio inicial de la trilogía, es decir, la novela City of Glass. En ella se encuentran los elementos suficientes que me permiten ampliar el campo de referencia a través de los dos conceptos pivotaes que he propuesto: intertextualidad y adaptación. Además, la elección de un texto más breve es lo que me permitirá manejar de manera más eficiente la red intertextual que construye y de la que es parte. La propia delimitación ofrecerá la oportunidad de explorar mejor la extensión de su red de interrelaciones. Una vez establecido el objeto de análisis, son las propiedades que éste presenta las que me han llevado a establecer los dos ejes primarios

de mi trabajo. Estos dos conceptos en realidad son parte de una sola idea, que es la que rige esta investigación: ¿de qué manera se relaciona esta novela con otros textos? Una premisa tan general me ha llevado a refinar la búsqueda de interrelaciones que constituye este trabajo.

Mi experiencia de lectura ha delineado, dentro de la novela misma, dos elementos en particular que no sólo resaltan y apuntan hacia mi propio corpus de lecturas e intereses personales, sino que además prometen una rica trayectoria a través de la(s) tradiciones literaria(s) de la modernidad. Estos elementos son el *flâneur* y el detective. La intertextualidad es entonces el primer concepto fundamental que utilizaré para analizar estos dos elementos. Al haber ubicado estos dos tipos literarios, el propósito es esbozar las diferentes conexiones que la novela establece con las tradiciones de las que éstos provienen. De tal manera, ofreceré una posible explicación de las formas en se transforman al ser incluidos en la matriz discursiva que constituye City of Glass. Es precisamente a través de la intertextualidad que interpretaré las transformaciones en las trayectorias de estos del detective y el *flâneur*.

Será en la primera parte de este trabajo que, a través de la intertextualidad, intentaré ilustrar cómo las dos figuras anteriormente mencionadas llegan a City of Glass y en ella se transforman. En la segunda parte, la adaptación (entendida como un tipo de intertextualidad) me servirá de herramienta para explicar cómo estas mismas figuras se trasladan desde la novela hacia otros contextos. Esa trayectoria posterior también se encuentra delimitada a un caso particular: la adaptación de City of Glass al medio del cómic. Así, mediante la intertextualidad y la adaptación trazaré el camino y los cambios de estas figuras desde los contextos de donde Paul Auster los extrae;

documentaré sus transformaciones dentro de la novela y daré cuenta de la manera en que éstos viajan hacia una encarnación de la misma anécdota en un medio diferente, es decir en la adaptación de City of Glass realizada en cómic. Por lo pronto, para proveer al lector de un contexto mínimo en el que pueda situar la primera parte de este trabajo, hago aquí una breve introducción del concepto a partir del cual ésta se construye.

Hoy en día sabemos que un texto no está constituido por una fila de palabras, de las que se desprende un único sentido, teológico, en cierto modo (pues sería el mensaje del Autor-Dios), sino por un espacio de múltiples dimensiones en el que se concuerdan y se contrastan diversas escrituras, ninguna de las cuales es original: el texto es un tejido de citas provenientes de los mil focos de la cultura [...] el único poder que tiene [el escritor] es el de mezclar las escrituras, llevar la contraria a unas con otras, de manera que nunca se pueda uno apoyar en una de ellas; aunque quiera *expresarse*, al menos debería saber que la “cosa” interior que tiene la intención de “traducir” no es en sí misma más que un diccionario ya compuesto, en el que las palabras no pueden explicarse sino a través de otras palabras, y así indefinidamente. (Barthes 1987)

Intertextualidad: la historia reciente de los estudios literarios se ha visto afectada de manera directa e irreversible por la aparición de este término. En cuanto a sus orígenes, es de común acuerdo que Julia Kristeva acuñó y desarrolló el concepto a partir de las ideas de dialogismo y heteroglosia en la obra de Mikhail Bakhtin. Su definición, tomada del ensayo “Word, dialogue, novel” es la siguiente:

[intertextuality is] a mosaic of quotations; any text is the absorption and transformation of another. The notion of *intertextuality* replaces that of intersubjectivity, and poetic language is read as at least double. (Kristeva 85)

Gérard Genette fue otro de los teóricos fundamentales de la intertextualidad. Su visión, desarrollada y ramificada a lo largo de una extensa obra, consiste en una taxonomía de las diferentes relaciones entre textos. En

cuanto a la propia intertextualidad, una de las definiciones más claras y sucintas que ofrece, en su libro Palimpsestos, es la siguiente: “una relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente como la presencia de un texto en otro” (Genette 10). Me parece que vale la pena resaltar el punto en común que tienen las definiciones de Kristeva y Genette: la coexistencia de varios textos en un mismo texto. Mientras que Kristeva habla de absorción, Genette se refiere a la presencia de un texto en otro. Efectivamente, ambas enfatizan cómo un texto no es un elemento puro que puede existir por sí mismo independiente de otros, sino siempre en estrecha relación.

En cierto sentido, la intertextualidad es un nombre nuevo para una práctica antigua, pues cualquier acto de lectura/escritura es y ha sido necesariamente intertextual porque, como señala Allen, “The act of reading [...], plunges us into a network of textual relations. To interpret a text, to discover its meaning, or meanings, is to trace those relations” (Allen 1). La lectura, la escritura, las tradiciones literarias serían incapaces de existir en un vacío. Todas estas actividades han podido evolucionar, crecer, desarrollarse gracias a que existe una red de interrelaciones que permite que la información viaje de un texto a otro, de un lugar a otro, de una persona a otra. Así, Miguel de Cervantes cuando escribe sobre libros de caballerías, Virgilio al continuar la obra de Homero, Shakespeare cuando se basa en Plutarco, son muestras de que la intertextualidad es un fenómeno ubicuo en la literatura, intrínseco a la escritura. Las relaciones entre textos de distinta época, género y lugar o entre textos cercanos en origen y contenido hacen que la(s) literatura(s) haya(n) evolucionado como una entidad particularmente dinámica. La intertextualidad

es una manera relativamente reciente de entender los funcionamientos de este dinamismo.

Lo que incuestionablemente ha logrado la intertextualidad es otorgarle un nombre a la red de relaciones en la que está inmerso cualquier texto porque es una forma de hacer explícitos componentes del fenómeno lectura/escritura que sólo recientemente han sido sistemáticamente estudiados. A través de esta lente, la literatura y el mundo textual han cobrado una nueva vida, pues se ha visto recalcada la red de incontables relaciones que subyace a toda combinación de palabras. Plottel y Charney describen este giro en los siguientes términos:

Intertextuality is the recognition of a frame, a context that allows the reader to make sense out of what he or she might otherwise perceive as senseless. This seems quite obvious when dealing with the corpus of an unfamiliar culture [...]. Such is, of course, Lévi-Strauss's method, in his study of myth. When dealing with works that belong to a familiar tradition, we may not be quite as aware of the lenses with which we read. [...] Interpretation is shaped by a complex of relations between the text, the reader, reading, writing, printing, publishing and history: the history that is inscribed in the language of the text and in the history that is carried in the reader's reading. Such a history has been given a name: intertextuality. (Plottel; Charney xix-xx)

Este fenómeno, sin embargo, va más allá de la nomenclatura, pues ataca un aspecto clave para la organización de cualquier campo de estudio: nuestra percepción. Si algo genera la intertextualidad es una reconfiguración cognitiva de elementos fundamentales para la lectura y el estudio de la literatura, pero no se detiene ahí, pues afecta a muchos otros campos: obra, autor, lector, libro, texto, etc. Esta reconfiguración efectivamente ocasiona que el mismo objeto de estudio cambie al ser visto a través de un cristal distinto.

En clara oposición a la tradición romántica que habla de influencia e intencionalidad (Bloom 1973), la intertextualidad asume como inevitables las

relaciones entre textos. Al recentrar el texto y relegar a la periferia la figura del autor (Barthes 1977), la intertextualidad nos permite entender la literatura (y por extensión cualquier discurso) de manera diferente. No se trata de negar la existencia de un autor que entreteja el texto, que le dé coherencia y forma. Más bien, la intertextualidad disminuye el peso de la autoridad que a esta figura se le había otorgado y cambia el enfoque hacia lo que ocurre con los textos en sí. Northrop Frye, en su defensa de la crítica literaria como práctica legítima, ha escrito sobre esta perspectiva:

The poet may of course have some critical ability of his own, and so be able to talk about his own work. But the Dante who writes a commentary on the first canto of the *Paradiso* is merely one more of Dante's critics. What he says has a peculiar interest, but not a peculiar authority. (Frye 5)

Al esgrimir Frye este argumento a favor de la crítica literaria, y poner la autoridad del autor en entredicho, abre una grieta en la que cabe toda una manera de interpretar ya no a la literatura, sino a cualquier producción artística o cultural. Lo que argumenta Frye en aras de legitimar una actividad previamente considerada ancilar de la literatura (es decir, la crítica literaria), la intertextualidad lo pone en práctica: desbaratar nociones de significado estable e interpretación objetiva (Allen 3).

Ya vemos que van de la mano el desarrollo de una legitimación de la crítica literaria y una nueva manera de leer la literatura misma: “el nacimiento del lector se paga con la muerte del Autor” (Barthes 66). Lo que tienen en común ambas ideas es el elemento desestabilizador que presentan a concepciones anteriores de la literatura y las artes. Una crítica literaria fuerte y autónoma representa una seria amenaza para una idea monolítica del arte como propiedad del creador, pues asume la existencia y validez de otras

voces, otras opiniones y valoraciones. De la misma manera, la intertextualidad refuerza la pluralización en cuanto al entendimiento de la literatura, pues al deshacerse de una relación vertical en la que el autor engendra al texto y ejerce *influencia* sobre otros, permite la coexistencia lateral y simultánea de toda una constelación de expresiones/voces diferentes que se alimentan mutuamente (la heteroglosia de Bakhtin). De hecho, la intertextualidad no solamente cuestiona la autoridad que ha sido investida en el autor, sino que coloca entre signos de interrogación todo el sistema jerárquico y de producción que comprende la literatura. Graham Allen recapitula las ideas de Roland Barthes y de Michel Foucault al respecto:

...Barthes demonstrates that the figure of the author is a modern one, in fact, a capitalist one, which serves to commodify works by attaching them to a name. In pre-capitalist eras writing was not attached to the name of the author in the manner that it has been in the 'modern' period. The 'author function', to employ Foucault's phrase, has a history, and changes as one epoch follows another. The author might seem an unquestionable or even 'natural' figure; Barthes, like Foucault, however, argues that the author is anything but unquestionable or natural. (Allen 71)

En este contexto se ubica el presente esfuerzo, puntuado por la crítica hacia concepciones institucionalizadas de la literatura. Mi intención, sin embargo, no es continuar con la polémica que parece levantar la discusión sobre la intertextualidad siempre que ésta se presenta. Tampoco es la ambición de este escrito contribuir al ya inmenso corpus teórico que se ha construido alrededor de la intertextualidad. Mi objetivo es más bien práctico en el sentido más inmediato. Tomando algunas nociones generales sobre la intertextualidad, como las que acabo de esbozar (incluidas algunas de sus aristas más polémicas), deseo ponerla en práctica en el análisis de un texto en particular: City of Glass.

Para la primera parte de este trabajo, he decidido emprender el rastreo de las figuras de “el *flâneur*” y “el detective” dentro de la novela de Paul Auster utilizando como herramienta principal la intertextualidad y tomando en consideración los lineamientos generales que arriba he discutido. Cualquier refinamiento posterior, si es que es requerido, será indicado en el momento del análisis.

Capítulo 1. El *flâneur* posmoderno

En este capítulo intentaré establecer el papel del *flâneur* en la novela City of Glass. Para lograr un cabal entendimiento del papel de esta figura en la narrativa de Paul Auster, será útil comenzar con una sucinta aproximación al *flâneur*. Existe una gran cantidad de estudios acerca de esta figura, punto referencial del nacimiento de la modernidad en el siglo XIX parisino. Para ubicar al *flâneur* en un contexto determinado, entenderlo en su ambiente natural, por así decirlo, es costumbre referirse a nombres asociados con la modernidad y su estudio como Charles Baudelaire, Edgar Allan Poe, Alexandre Dumas, Eugène Sue, y, por supuesto, Walter Benjamin. Esta confluencia de escrituras y pensamientos se da mirando hacia un tiempo y en un lugar muy específicos: las calles del París del Segundo Imperio (el régimen de Napoleón III que duró de 1852 a 1870). El *flâneur* es –muchos dirían por antonomasia y exclusividad- una figura originaria de esa Europa de los imperios, de la modernidad capitalista de la metrópoli imperial.

Pero como el *flâneur* es una figura por naturaleza escurridiza (líquida incluso) se puede jugar con ella más de lo que sugeriría su tradicional adherencia al contexto parisino. El *flâneur* puede ser transplantado a urbes distintas, a tiempos pasados o futuros, ya que sus características esenciales no se encuentran ancladas a una locación geográfica específica. Walter Benjamin logró amasar una serie de rizomáticas reflexiones sobre el *flâneur* y su *flânerie* a través de la acumulación de datos y fuentes provenientes del París del XIX (en su mayoría). Sin embargo, son estas mismas reflexiones las que nos pueden ayudar a despegarla de su contexto y hacer de ella una pieza intercambiable. Justificar esta movilidad es esencial para la discusión que trato

de establecer, pues uno de mis argumentos centrales es que en la novela de Paul Auster, publicada en 1985 y cuya historia se desarrolla en Nueva York, podemos hablar de la existencia de una especie de *flâneur* posmoderno cuyas características iré desarrollando a lo largo de este trabajo.

El mismo Benjamin, en su monumental e incompleto Das Passagen-Werk (The Arcades Project), se pregunta en la sección dedicada al *flâneur* cómo es que fue Paris y no Roma (con sus templos, plazas, monumentos, callejones solitarios) la que dio nacimiento a esta figura. Concluye en esta pequeña glosa que fue el carácter propio de los parisinos, con una atención especial por el paisaje, la que hizo de Paris la tierra prometida para el *flâneur* (Benjamin 2002, 417). Fue ahí donde la ciudad se volvió paisaje e interior al mismo tiempo. Esa dialéctica paradójica y complementaria fue la que dio vida al *flâneur*. Así nació como una figura que se siente como en casa en la calle, y que ve la calle como un paisaje. El pensamiento de Milton Santos con respecto al paisaje puede resultar útil para entender la visión del *flâneur* : “el Palimpsesto formado por el paisaje es la acumulación de tiempos pasados, muertos para la acción, cuyo movimiento es dado por el tiempo vivo actual, el tiempo social.” (Santos 52). En este sentido, un *flâneur* es un espectador privilegiado de estos tiempos pasados, pues su actividad consiste principalmente en recorrer el paisaje. Precisamente debido a esta relación que mantiene con su entorno, el *flâneur* trasciende su origen parisino. Como intuye la reflexión de Benjamin, este personaje está más bien ligado al paisaje urbano en lo general, y no en lo particular.

Para poder transportar al *flâneur* a un nuevo entorno y analizarlo después de la transformación que esto representa, primero es necesario

apuntar las características que lo constituyen y lo distinguen de otras figuras. Cuando se habla de *flâneur* se habla de un caminante que recorre las calles de la ciudad con el propósito de explorarla como si le fuera ajena. En este punto existe una interesante paradoja, ya que parte central de la idea del *flâneur* es la misma falta de propósito que su existencia conlleva. El propósito real de la caminata que realiza el *flâneur* es tan vago e inasible que se podría considerar inexistente. Si bien el *flâneur* obtiene varias cosas como resultado de su *flânerie*, como el gozo de la mirada, un acentuado proceso de individuación y el conocimiento de la multitud, podemos decir que su finalidad última se cumple en su propia existencia. Estamos hablando de una figura cuya existencia es posible precisamente porque no está sujeta a ningún propósito ulterior. Existe para sí mismo.

En el contexto de la sociedad capitalista, el *flâneur* es un sujeto marginal al sistema de producción, e incluso, al aparato de consumo. Con respecto a este punto generalmente se habla de un consumo metafórico que el *flâneur* realiza con la mirada. Sin embargo, la actividad del *flâneur* es más una subversión al mercado que una sujeción a sus reglas. Mientras que el verdadero consumidor, aquel que vive atrapado en los vaivenes del capital, requiere de éste último para consumir, el *flâneur* se apropia de las cosas (los productos, las personas y el paisaje) con sólo mirarlas, observarlas.

El escenario ideal para la apropiación de productos que realiza el *flâneur* con la mirada son precisamente las calles de la ciudad, repletas de una oferta visual sin paralelo. En la modernidad, el ejemplo paradigmático de esta variedad, y el que está estrechamente relacionado con el nacimiento del *flâneur*, son los pasajes o arcadas parisinas. Vale la pena citar aquí la entrada

que abre la edición en inglés del Libro de los Pasajes de Benjamin (The Arcades Project). En ella se detallan los elementos que conforman estos pasajes comerciales:

“In speaking of the inner boulevards,” says the *Illustrated Guide to Paris*, a complete picture of the city on the Seine and its environs from the year 1852, “we have made mention again and again of the arcades which open onto them. These arcades, a recent invention of industrial luxury, are glass-roofed, marble-paneled corridors extending through whole blocks of buildings, whose owners have joined together for such enterprises. Lining both sides of these corridors, which get their light from above, are the most elegant shops, so that the arcade is a city, a world in miniature, in which customers will find everything they need. During sudden rainshowers, the arcades are a place of refuge for the unprepared, to whom they offer a secure, if restricted, promenade—one from which the merchants also benefit.”

This passage is the locus classicus for the presentation of the arcades; for not only do the divagations on the *flâneur* and the weather develop out of it, but also, what there is to be said about the construction of the arcades, in an economic and architectural vein, would have a place here. (Benjamin, 2002 31)

Detrás del consumo visual del *flâneur* se esconde una dinámica que le da sentido a su *flânerie*. Es la dinámica de la apropiación del/lo otro. Mediante la vista el *flâneur* examina su entorno y dentro de éste, todos los elementos que le rodean. Con la meticulosidad de un naturalista, examina y clasifica, separa y anota. Este proceso de cuidadosa selección y análisis es posible porque él se siente fuera de la multitud, una suerte de *primum inter pares* que navega en un nivel superior a la muchedumbre amorfa y común.

Esta práctica de la calle, de la ciudad, representa para el *flâneur* principalmente la ilusión de control. Al separarse del paisaje que lo rodea, el *flâneur* se vuelve presa de su propio punto de vista y, a través de éste, cazador de todo a su alrededor: atrapa con la mirada y colecciona lo que registra. Se mantiene en él, de esta manera, una ilusión de control y apropiación de la

ciudad. Si bien este proceso opera a nivel mental, en la actitud del *flâneur*, esto tiene repercusiones en sus acciones con respecto al entorno, pues se traduce en la velocidad parsimoniosa con la que se pasea, en la manera en que, distante, interactúa con sus conciudadanos y, sobre todo, en la relación que mantiene con respecto al comercio y al consumo.

He escrito que el *flâneur* se mantiene al borde del sistema de consumo, que es un ser más bien marginal que posee con la mirada y no por medio del capital. Existe, sin duda, una tensión entre el *flâneur* y el sistema que habita tan marginalmente. La lucha de fuerzas entre el capitalismo –cada vez más poderoso y en rápido ascenso en los tiempos de origen del *flâneur*- y esta figura marginal es algo que puede aportar varias claves para entender una posible evolución del *flâneur* y poder realizar una efectiva transportación del *flâneur* a otro contexto.

La rápida tecnologización de la industria, así como de otros tantos sectores, los cambios sociales ocasionados por el desarrollo del capitalismo, las transformaciones urbanas que trajeron los nuevos medios de transporte hicieron de los siglos XIX y XX una época de acelerada transformación global. Este proceso de cambio radical afectó incluso a las figuras más marginales de todas las sociedades. El *flâneur*, por más alejado que se haya querido mantener de los cambiantes sistemas de producción y consumo, no fue la excepción. Con respecto a la situación del *flâneur* frente al inminente progreso positivista del siglo XIX, el mismo Benjamin ha recuperado en su ensayo “El *flâneur*” una cita de Rattier por demás significativa:

El *flâneur*...ignorante de todo lo que no fuese adoquines, landós y farolas de gas... se ha convertido ahora en agricultor, en vinatero, en fabricante de telas, en refinador de azúcar, en industrial del hierro. (Benjamin, 1998 70)

Como lo sugiere de manera insistente el vuelco que ha dado el mundo durante el último siglo, el desarrollo del modelo capitalista no se detiene ante nadie, y mucho menos ante una figura emblemática de lo que éste considera como divagación y ociosidad. El progreso es una línea recta que ha de unir el pasado subdesarrollado con el futuro glorioso y productivo. El *flâneur* es la antítesis de la línea recta, y como deformación, no tiene lugar en el nuevo mundo, la nueva ciudad. Somos testigos de cómo, en su paso imparable, el capitalismo del XIX va modificando los hábitos y oficios, las maneras y las ambiciones de los individuos. El *flâneur* que, por necesidad vital o tentación pecuniaria, terminó por dejar el goce estético y la caminata pausada para tomar la industria, la producción, el comercio y el negocio, se ha visto martirizado por el desarrollo de la urbe capitalista moderna. Sin embargo, el *flâneur*, con la ironía que esto conlleva, continúa siendo héroe de la modernidad al tiempo que se vuelve símbolo de resistencia al paso de la misma.

Walter Benjamin dedicó años y cientos páginas a consagrar y entender la capital francesa como la capital de todo el siglo antepasado. Entrado el siglo XX la batuta pasó de las grandes potencias imperiales de la vieja Europa a la nueva nación, joven y vigorosa que crecería para convertirse en el nuevo imperio: los Estados Unidos de América. Es natural pensar que con el desarrollo que se dio para convertir a un país en un imperio, muchas de las formas que se encontraban en las capitales de las otrora potencias mundiales también fueron trasladadas a la nueva sede del poder global. Nueva York, así, durante el siglo XX, y especialmente después de las dos guerras mundiales que azotaron Europa, se ha convertido en un centro comercial, económico y

medático del mundo. Su desarrollo ha sido vertiginoso, tanto en términos de infraestructura como en cuanto a su influencia global. Es por eso que no parece descabellado considerar que hoy en día esta ciudad puede representar lo que representó París a mediados del siglo XIX.

Se puede considerar que Nueva York es una ciudad que reúne las condiciones propicias para el surgimiento (o transformación) de un nuevo *flâneur* en la “capital” de un nuevo siglo. Una vez examinadas las características básicas de esta figura, podemos entender que la existencia de un *flâneur* neoyorkino no es una cuestión fortuita. Para poder dedicarse a las actividades ociosas y ambulantes del *flâneur*, es necesario que exista primero una urbe como tal, con suficiente aglomeración de personas y de estructuras para posibilitar tanto el desplazamiento suficientemente intrincado del *flâneur* como su entretenimiento gracias a la variedad de atracciones visuales. Es requisito, también, que exista una burguesía estructurada que tenga un cierto poder adquisitivo y esté dispuesta a entrar con su capital en el mercado de la compra-venta de bienes y servicios. Esto posibilita que existan lugares de exhibición de mercancías por donde el *flâneur* se pueda pasear y “comprar” los bienes por medio de la mirada.

Esta serie de requisitos se encuentran claramente con mayor fuerza en centros globales de poder político y económico. El *flâneur*, un personaje movable y transformable, encuentra un hábitat ideal en una ciudad imperial con un cierto nivel de prosperidad y desarrollo. En el siglo XX Nueva York parece ser un candidato bastante preparado para albergar a un *flâneur* que se pueda pasear por sus calles.

Lo que interesa en esta transición son los cambios en las formas de experimentar la ciudad. Es claro que la experiencia urbana en París a mediados del siglo XIX es algo muy diferente a la que se puede encontrar en Nueva York a finales del siglo XX. Sin embargo, pese a las notables y significativas diferencias que marcan cada época y sus prácticas, creo que es posible establecer una continuidad entre estos dos puntos por medio de la figura del *flâneur*. Y si es la reaparición de esta figura la que marca la continuidad de la experiencia urbana, serán los cambios históricos en la configuración urbana lo que determinará la transformación del *flâneur* mismo. Mientras tanto, el objetivo de este capítulo es ubicar al *flâneur*, como tal, en su nuevo contexto, ofreciendo pruebas textuales que ayuden a comprender el lugar en el que ha sido ubicado en la novela por la pluma de Paul Auster.

El personaje central de la novela es Quinn, un novelista que ha perdido a su esposa e hijo. Solo en el mundo, se esconde detrás de las máscaras que le ofrecen pseudónimos literarios e identidades usurpadas. Su aislamiento emocional es reforzado por la vastedad del entorno urbano. La frialdad de los espacios citadinos, el anonimato de la multitud, la infinidad del laberinto, representan condiciones idóneas para el paulatino desvanecimiento que sufrirá este personaje. Un posible diagnóstico de su condición citadina en el contexto del siglo XX es ofrecida por Barry Smart en su contribución al libro *The Flâneur*, “Digesting the modern diet. Gastro-porn, fast food and panic eating”. Aquí retrata un aspecto importante que define al *flâneur* del siglo XX y lo distingue de su homólogo original del XIX: “Where the nineteenth-century *flâneur* loitered self-consciously around the signs of consumption, the twentieth-century

consumer of signs embraces and expresses *flânerie* as a necessary mode of being-in-the-world" (Smart 162).

Es significativo que Smart relacione la *flânerie* con un modo de estar-en-el-mundo, pues esta manera de concebirla, más ontológica que funcional, se acerca mucho a los andares de Quinn, el personaje central de City of Glass. Durante gran parte de la novela, su vida, las relaciones que va trazando, las transformaciones que experimenta, la conciencia de sí que el personaje desarrolla, todo esto se entreteje a través de sus caminatas por la ciudad. Pero la relación que éste mantiene con el entorno urbano va más allá de tejer la red de relaciones sociales/laborales/azarosas que rodea su vida cotidiana. Quinn se re/crea a partir de su interacción con la ciudad. La reinención que él mismo se fabrica para convertirse en Paul Auster, detective privado (asumir una nueva identidad) tiene todo que ver con una nueva manera de ver y explorar su entorno cotidiano. Una vez que Quinn cambia de identidad y deja de ser un escritor de novelas de misterio para ponerse la máscara de detective privado, la ciudad que le rodea deja de ser el escenario de sus caminatas reflexivas y la fuente de sus reflexiones para transformarse en un caso que pide ser resuelto.

La relación ontológica entre el personaje y la ciudad está en el centro de la historia de City of Glass. La novela abre con las reflexiones de Quinn con respecto a sus caminatas. Pronto se deduce que su relación con las calles de Nueva York va más allá de lo meramente contemplativo:

New York was an inexhaustible space, a labyrinth of endless steps, and no matter how far he walked, no matter how well he came to know its neighborhoods and streets, it always left him with the feeling of being lost. Lost, not only in the city, but within himself as well. Each time he took a walk, he felt as though he were leaving himself behind, and by giving himself up to the movement of the streets, by reducing himself to a seeing eye, he was able to escape the obligation to think, and this, more than

anything else, brought him a measure of peace, a salutary emptiness within. The world was outside of him, around him, before him, and the speed with which it kept changing made it impossible for him to dwell on any one thing for very long. Motion was of the essence, the act of putting one foot in front of the other and allowing himself to follow the drift of his own body. By wandering aimlessly, all places became equal, and it no longer mattered where he was. On his best walks, he was able to feel that he was nowhere. And this, was all he ever asked of things: to be nowhere. (Auster 4)

Al caminar por las calles de su ciudad, Quinn realiza una reducción de sí mismo a “un ojo visor”. Esta referencia no puede pasar desapercibida, pues establece un nexo muy claro con la práctica *flâneurística*. Este “ojo visor” es una imagen de gran importancia tanto para la definición y representación del *flâneur* en su forma más tradicional, como para el juego de figuras e identidades que establece Paul Auster en su novela¹. Ya Walter Benjamin, quien retoma el pensamiento de Georg Simmel, apunta la relación de la “botánica del asfalto” del *flâneur* con la creación de un nuevo tipo de experiencia en la gran urbe moderna:

He aquí algo característico para la sociología de la gran ciudad. Las relaciones alternantes de los hombres en las grandes ciudades...se distinguen por una preponderancia expresa de la actividad de los ojos sobre la del oído. Las causas principales son los medios públicos de transporte. Antes del desarrollo de los autobuses, de los trenes, de los tranvías en el siglo diecinueve, las gentes no se encontraron en la circunstancia de tener que mirarse mutuamente largos minutos, horas incluso, sin dirigirse la palabra unos a otros. (Simmel citado en Benjamin, 1998 52)

El “ojo visor” del *flâneur* posmoderno de Auster será un elemento que este mismo personaje comparte con su propia faceta de detective, pues el término se hace presente en esa otra parte de su identidad que se hace llamar “private eye”. En una figura como la de Quinn, polifacética y fragmentada, se

¹ Virginia Woolf, en su ensayo “Street Haunting” desarrolla el concepto de “ojo visor” o “seeing eye” a través de una caminata por las calles de Londres. A pesar de que esta fuente ofrece una riqueza enorme para aumentar la presente exposición, no ahondaré en ella por el momento.

hacen evidentes los efectos de una experiencia urbana posmoderna. El espacio define al sujeto (que a su vez construye el espacio) y en el sujeto se reflejan los patrones, fisuras y divisiones presentes en el espacio. Mientras que el *flâneur* parisino de Walter Benjamin utiliza el “ojo visor” para apropiarse del entorno y reforzar su identidad, Quinn lo utiliza como una medida para “dejarse a sí mismo atrás”, “escapar de la obligación de pensar” y crear un vacío dentro de sí mismo que finalmente terminará por engullirlo. Estamos frente a la experiencia posmoderna de la identidad encarnada en la práctica urbana de la *flânerie*. ¿Cómo entender esta práctica típica de la modernidad en el contexto fragmentario, hiperacelerado y cambiante de la realidad urbana contemporánea?

La problemática relación entre la identidad y los espacios urbanos en la posmodernidad ha sido ya examinada por Marc Augé. En su estudio Los no lugares. Espacios del anonimato, Augé define los no lugares: “Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá a un no lugar” (Augé 83). La ciudad de Nueva York que nos presenta Paul Auster en City of Glass parece aproximarse a esta noción, pues se trata de una representación más bien ahistórica donde las relaciones personales entre los personajes son prácticamente inexistentes y más que crearse o fortalecerse las identidades, éstas tienden a desaparecer.

A los no lugares, Augé agrega una particularidad: “se definen también por las palabras o los textos que nos proponen”. Allí, escribe, “no se considera que los individuos no interactúan sino con los textos sin otros enunciadores que las personas “morales” o las instituciones...cuya presencia se adivina

vagamente o se afirma más explícitamente...detrás de los mandatos, los consejos, los comentarios...que forman parte integrante del paisaje contemporáneo" (Augé 100).

La ciudad de cristal es construida por Paul Auster y vivida por Daniel Quinn como un enorme no lugar. La historia de Daniel Quinn apenas se entrecruza con otras historias, y cuando esto ocurre, tal intersección es producto únicamente de la casualidad. El intercambio que tiene lugar es más bien introspectivo, pues la mayor parte del tiempo el personaje central se encuentra solo y el peso de la narración lo ocupan acontecimientos que se realizan, en su mayoría, en solitario. La otra gran presencia en la novela es, sin duda, la ciudad en la que se desenvuelve la historia de Quinn. Aquí Nueva York actúa como una presencia sutil pero total; un escenario que está debajo, delante y detrás del personaje, como un teatro (o anfiteatro) en donde éste monta su monólogo y a partir del cual construye su experiencia.

La ciudad, sin embargo, no es *un* no lugar, o más bien, no es *un solo* no lugar, sino la acumulación sucesiva de no lugares que, como cajas chinas, crean una gran maqueta del anonimato. Cada parte de la ciudad, sin embargo, es autónoma y tiene la capacidad de transformar la realidad de aquellos que la habitan. Es la permanente sentencia: en la ciudad de cristal todo espacio es susceptible de convertirse en un no lugar y, por ende, en un espacio del anonimato. Cada no lugar que conforma la vasta urbe acecha al personaje, al habitante, con la amenaza de borrarlo de la faz de la tierra.

Al contrario de lo que sucede con la figura del *flâneur* original, cuya *flânerie* confirma su naturaleza, Quinn está en peligro de perder su identidad a cada paso que da. Se diría que su *flânerie* es un proceso inverso en el que,

con la caminata, la identidad del sujeto se va erosionando hasta que éste desaparezca enteramente, convirtiéndose en materia dispersa por la ciudad. Este es un riesgo que rebasa lo metafórico en la novela de Auster. La identidad es una preocupación central del texto, y las amenazas que ésta sufre son muy reales. Al querer recuperar su vida anterior, Daniel Quinn -quien por gran parte de la novela ha transitado bajo una identidad usurpada- se da cuenta de que ésta ha desaparecido. Aquí transcribo la escena que tiene lugar en el momento en que Quinn vuelve a su departamento después de varios meses de estar “siguiendo el caso” que le ha sido asignado:

“I’ve been living here for a month,” she said. “It’s my apartment. I signed a year’s lease.”

“But why do I have the key?” Quinn asked for the seventh or eighth time. “Doesn’t that convince you?”

“There are hundreds of ways you could have got that key.”

“Didn’t they tell you there was someone living here when you rented the place?”

“They said it was a writer. But he disappeared, hadn’t paid his rent in months.”

“That’s me!” shouted Quinn. “I’m the writer!”

The girl looked him over coldly and laughed. “A writer? That’s the funniest thing I ever heard. Just look at you. I’ve never seen a bigger mess in all my life.” (Auster 122)

En un apartado de su libro Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism, Fredric Jameson se refiere al espacio posmoderno como un espacio que requiere de nosotros nuevas sensibilidades aún no desarrolladas; un espacio que, ante todo, desorienta, pues trasciende las capacidades del cuerpo humano individual para ubicarse, para organizar su entorno inmediato y localizar su posición (tanto cognitiva como perceptualmente) en un mundo exterior localizable (Jameson 38-45). El ejemplo que utiliza es un hotel en la ciudad de Los Angeles, el Westin Bonaventure, un espacio cerrado, privado, propiedad de una gran corporación. Es, en muchos sentidos lo opuesto a una

ciudad –en sí misma un lugar abierto, público, perteneciente a todos los habitantes y a ninguno en particular-. Sin embargo, las características que enuncia Jameson con respecto al Westin Bonaventure, y sobre todo sus efectos, son compartidos por la ciudad como experiencia posmoderna. Esta experiencia es un punto esencial de la ciudad de City of Glass. Esta ciudad es un mapa de permanente confusión donde es imposible ubicarse. Los lugares, como en la ciudad oscura del filme Dark City de Alex Proyas (en la que cada noche la ciudad, como ser viviente, se reacomoda físicamente hasta en sus más pequeños detalles), parecen tener vida propia y cambian constantemente para reconfigurar el entorno urbano. Esto naturalmente provoca una desorientación total para el sujeto.

Jameson describe con certera claridad la confusión que el sujeto experimenta al encontrarse en un espacio posmoderno en el que es imposible una orientación total:

What happens when you get there is something else, which can only be characterized as milling confusion, something like the vengeance this space takes on those who still seek to walk through it. Given the absolute symmetry of the four towers, it is quite impossible to get your bearings in this lobby; color coding and directional signals have been added in a pitiful and revealing, rather desperate attempt to restore the coordinates of an older space. (Jameson 43).

La desorientación arriba descrita por Jameson nace de la construcción misma del espacio, pues el Westin Bonaventure es una edificación diseñada a partir de una nueva lógica, a la cual los usuarios todavía no están adaptados. Es, en todo sentido, de acuerdo con Jameson, un espacio propiamente posmoderno. La cuestión con Daniel Quinn, la ciudad de Nueva York y los efectos que ésta ejerce sobre él es muy similar: la desorientación ya presente

en Quinn se exacerba en su contacto diario con el espacio urbano. A diferencia de los usuarios del Westin Bonaventure, sin embargo, las consecuencias para Quinn son mucho más serias, pues para él se encuentra en juego nada menos que su propia identidad.

Con respecto a las palabras de Jameson, es necesaria una puntualización. Mientras que el Westin Bonaventure es un espacio propiamente posmoderno en sí mismo, la ciudad de Nueva York es una urbe cuyo estilo arquitectónico dominante se podría clasificar más como moderno. Por otra parte, la Nueva York que construye Paul Auster en su novela se podría llamar posmoderna más bien a partir de la relación que se establece entre ésta y el personaje, más que a partir de su referente real. Para ponerlo en otras palabras, la ciudad que habita Quinn no es un espacio propiamente posmoderno, pero la experiencia que él establece con este espacio sí lo es. De esta interacción resulta la transformación de una urbe típicamente moderna en una ciudad enigmática y misteriosa en su posmodernidad. Esto emana, naturalmente, de la escritura misma de Paul Auster, que es la que finalmente construye esta relación.

La parquedad de su escritura, la indiscriminada mezcla de géneros, la autoconciencia del discurso literario hacen de la narrativa de Paul Auster un ejemplo de la novelística típicamente posmoderna. Como tal, ésta recrea y reproduce la experiencia citadina haciéndola suya, reconstruyendo la ciudad al modo de la escritura. No es mimesis, sino una invención que, paradójicamente se asemeja a ciertos aspectos de la realidad en las megaurbes contemporáneas. Una de sus características más decididamente posmodernas es también uno de los puntos centrales de la narrativa de Auster: la

construcción flagrantemente arbitraria, textual, manipulada de la experiencia urbana. Como si su prosa nos quisiera recordar la subjetividad de la experiencia vivida mediante la experiencia narrada, la ciudad moderna de City of Glass, Nueva York, se construye con un giro posmoderno. Este no reside en la edificación de la urbe, sino en su práctica: la caminata, la experiencia tanto física como mental, metafísica y, finalmente, narrativa. No se intenta recrear la ciudad de Nueva York en una imagen apegada a la realidad. Lo que hace la novela, más bien, es construir una versión metaficcional a través de las experiencias de sus personajes. Este punto bien coincide con los apuntes que realiza Linda Hutcheon con respecto a las características principales de lo que se puede llamar posmoderno:

The autonomy of art is carefully maintained: metafictional self/reflexivity even underlines it. [...] History and literature both provide the intertexts..., but there is no question of a hierarchy, implied or otherwise. They are both part of the signifying systems of our culture, and therein lies their meaning and their value.
(Hutcheon, 1988 140)

Daniel Quinn, el caso que intenta resolver, el laberinto de su existencia, la ciudad que lo atrapa y el mismo Paul Auster son, en la novela de Paul Auster, construcciones que evidencian su naturaleza artificial, incompleta, fragmentaria. Este rasgo es fundamental para entender el nexo siempre presente entre la ciudad y la identidad. Lejos de la idea totalizadora de la narrativa decimonónica, la experiencia urbana en City of Glass es subjetiva, discontinua, desarticulada. El enfoque de la narración está centrado en un personaje que, a pesar de tomar el papel de detective no representa una conciencia desarrollada que pueda entender a fondo el funcionamiento de la urbe. Tan incompleto es su conocimiento que, para Daniel Quinn, la

incertidumbre presentada por el caso que pretende resolver, y más allá, por la ciudad misma, es una constante que lo aqueja y lo transforma. Es a partir de esta constante de incertidumbre que Paul Auster recrea una Nueva York que es todo misterio, todo enigma. Ésta es una urbe que desafía las capacidades humanas y que, como los espacios posmodernos de Frederic Jameson, cobra venganza sobre todos aquellos que se atreven a caminarla.

A diferencia de los pasajes del París del siglo XIX que le dieron origen, las calles de esta ciudad de cristal no ofrecen al *flâneur* la oportunidad de desarrollarse a través del mero goce estético. Esta ciudad posmoderna ejerce una tremenda presión para desaparecer al personaje, neutralizar los atributos que lo hacen único. Ante esta situación, el *flâneur* se ve obligado a adaptarse para sobrevivir. Tal proceso de adaptación representa un sacrificio y una dificultad, pero también una evolución para esta figura proveniente de la modernidad.

El *flâneur* posmoderno se encuentra en la necesidad de desarrollar otras facetas o aspectos que lo equipen para enfrentar la nueva experiencia de la ciudad. En el caso de City of Glass, es un conjunto de cualidades detectivescas el que complementa la transformación del *flâneur*. Mientras que el *flâneur* decimonónico es *una suerte* de detective de la multitud, el *flâneur* posmoderno *es/se vuelve* un detective, en el sentido literal. Este giro identitario es revelador de una serie de fenómenos que han propiciado la radical transformación del sujeto metropolitano en los últimos cien años. En tanto representación de este cambio, es interesante apreciar cómo el *flâneur* de Paul Auster es tan detective como los detectives de Edgar Allan Poe y, sin embargo, se constituye como un híbrido en que es las dos cosas a la vez y, en el fondo, ninguna. Es

precisamente con la intención de entender la fusión que representa Daniel Quinn que en el siguiente capítulo de este texto me orientaré primordialmente hacia la parte detectivesca que sale a flote en su recorrido por la ciudad de cristal.

Capítulo 2. El detective

Aún cuando exhibe muchas cualidades atípicas del género, la novela de Paul Auster se puede considerar una novela de detectives. Es una novela que agrega una serie de complejidades particulares a un género que ha funcionado siempre bajo fórmulas bastante estrictas. La regla principal que determina el funcionamiento de este género es la presentación sucesiva de pistas que contribuirán a la resolución de un misterio al final de la narración. La vertiente en la que se sitúa City of Glass puede ser rastreada hasta la propuesta hecha por Jorge Luis Borges en su cuento “El jardín de los senderos que se bifurcan. Si hay una contribución (y a la vez un cuestionamiento) que el cuento de Borges (de 1941) haga al género policiaco, ésta es la falta de certidumbre al final de la narración. En palabras de Charles J. Rzepka, esta incertidumbre quiere decir que:

There is no final array awaiting us at the end of the narrative of detection; ideally, all imaginable arrays, all of the ‘forking paths’ in the ‘garden’ of the text, have an equal claim to finality. (Rzepka 234).

De esta manera, y tomando en cuenta el cuestionamiento que el argentino realizó a la constitución y finalidad misma del género, debemos insertar la novela de Auster en un contexto que redefine, subvierte y problematiza la propia narrativa detectivesca. Esto hace que City of Glass se vuelva una novela cuyos matices en torno a la figura del detective cobren fundamental importancia, pues de ellos depende no sólo el lugar específico que ocupa dentro de la tradición en que se inscribe, sino también la posición que toma al respecto de ésta última.

Para retomar una de las ideas centrales de este trabajo: el personaje central de la novela tiene características propias de más de un tipo literario. Son particularmente visibles (y relevantes para este trabajo) las que corresponden al detective y el *flâneur*. Esto afecta no sólo su función dentro del esquema narrativo de la novela, sino la situación de la novela misma en el continuo que sería la literatura. En el presente capítulo, la intención principal es poner al descubierto las conexiones que tiene la novela de Auster con el género detectivesco, y la manera en que la propia novela interactúa con esta otra tradición que le otorga identidad. Mostrar los nexos entre Daniel Quinn y sus predecesores será una manera de entender la compleja red de intertextos que conecta a City of Glass con la tradición detectivesca.

To remember what it feels like to wear other people's clothes. To begin with that, I think. Assuming I must. Back in the old days, eighteen, twenty years ago, when I had no money and friends would give me things to wear. J.'s old overcoat in college, for example. And the strange sense I would have of climbing into his skin. That is probably a start. (Auster 40)

El anterior es un fragmento del diario que lleva Daniel Quinn durante su investigación sobre el caso de Peter Stillman. Encerrado en esas cuantas líneas se encuentra un entrecruzamiento de problemas que influyen definitivamente en la construcción de la figura detectivesca en esta novela: la identidad y la escritura, principalmente. Quisiera retomar la última línea de este fragmento para comenzar el rastreo de los caminos que recorre la figura del detective en esta novela.

Primero que nada, está la escritura. Como escritor de novelas de detectives, es de esperarse que Daniel Quinn, el protagonista de la novela, tenga la escritura misma como preocupación central. Dentro de los recursos narrativos de la novela es necesario destacar aquel que enmarca la anécdota:

prácticamente toda la narrativa que constituye City of Glass está construida utilizando lo reportado en el diario de Daniel Quinn. Este elemento es de crucial importancia para la presente lectura, pues le otorga una complejidad estructural a la novela que resulta atípica a la tradición detectivesca, y sin embargo funciona como uno de los elementos que hacen la conexión entre City of Glass y el género en el que ésta se inscribe. Gracias a este esquema metanarrativo, además, se abre la posibilidad a una serie de reflexiones que afectan la novela en su totalidad, y que la distinguen del resto de la narrativa detectivesca.

En el texto de Auster la escritura es un vehículo que está indisolublemente ligado con la identidad. Los nombres mismos de los personajes están cargados de una cantidad importante de significados que muchas veces actúan como intertextos entre la novela y el universo más allá de ésta. El pseudónimo de Daniel Quinn es el caso más importante. William Wilson es un nombre que, bajo su aparente neutralidad, establece un vínculo específico con la tradición detectivesca, pues significa un diálogo consciente con la obra de Edgar Allan Poe. No parece coincidencia que Auster haya elegido este cuento en particular, titulado “William Wilson”, para nombrar al otro que también es Daniel Quinn, es decir, su alter ego literario. William Wilson representa el escritor en Daniel Quinn, y así es él quien firma las múltiples novelas de detectives que forman su obra publicada. Al establecer este juego de nombres e identidades, Auster hace eco del macabro juego que traza Poe en su cuento.

“Let me call myself, for the present, William Wilson. The fair page now lying before me need not be sullied with my real appellation” (Poe 110). Con estas líneas, que abren el cuento de Poe, el narrador se desdobra a sí mismo

mediante los mismos dos elementos que juegan en el texto de Auster: el nombre y la pluma, es decir, la escritura. Así, pues, el nombre de pluma, conjunción de ambas, es un elemento crucial para entender el desdoblamiento y el origen del detective que nos ocupa. William Wilson es, por donde se le mire y en todos los casos, un nombre falso. Existe en la realidad porque ha sido escrito y es utilizado para narrar, pero es falso porque no corresponde de manera “oficial” a sus portadores, ni en el cuento de Poe, ni en la novela de Auster. Al carecer de un referente que cabalmente se identifique con el nombre mismo, “William Wilson” se hincha de significado al comenzar a representar al *otro* dentro de uno mismo. Este desdoblamiento es esencial tanto para el cuento de Poe (ahí se ancla el suspenso) como para la novela de Auster (de ahí parte la eterna duda sobre la incapacidad del personaje para resolver no ya el caso, sino su propia vida). Este nombre de pluma es la moneda que intercambian Auster y Poe, una moneda que no sólo une mediante la referencia a una obra “proto-detectivesca” (Scaggs 142) y una “detectivesca-metafísica” (Merivale y Sweeney 1-2), sino que también acarrea una serie de preocupaciones existenciales presentes de manera evidente en ambos textos.

En el cuento de Poe, el narrador, cuyo verdadero nombre jamás es revelado, utiliza el pseudónimo arriba mencionado para contar su historia. Esta historia es en realidad tanto la propia como la de un *otro* que lo ha seguido desde que nació y le ha acosado a cada paso de su vida. Ese otro, sobra decirlo, tiene el mismo nombre que el narrador, el cual por asociación debe ser también ocultado –naturalmente- bajo el mismo pseudónimo: William Wilson. El desenlace del cuento es rico en las revelaciones que puede aportar a la lectura del texto de Auster. Como se nos había hecho sospechar desde un principio, el

otro “William Wilson” es en realidad el mismo que el narrador. Lo que inicialmente es un juego de nomenclaturas (“In this narrative I have therefore designated myself as William Wilson, -a fictitious title not very dissimilar to the real.” (Poe 115)), se convierte en una crisis de identidad que estalla con violentos resultados (“It was my antagonist –it was Wilson, who then stood before me in the agonies of his dissolution. [...] Not a thread in all his raiment, not a line in all the marked and singular lineaments of his face which was not, even in the most absolute identity, *mine own!*” (Poe 130)).

Parece que Auster no sólo adopta el aspecto lexicográfico del nombre en cuestión, sino que con éste acarrea la angustia y el conflicto que siguen a “William Wilson”. Si bien hay cantidad de factores que diluyen un estricto paralelo entre los dos textos, se puede entender el destino de Daniel Quinn mucho más claramente mediante la luz que aporta el personaje de Poe. Si ya el texto de Auster advierte que “todo comenzó con un número equivocado”, no parece descabellado afirmar que en realidad “todo comenzó con un nombre equivocado”, lo cual implica remontarse a un pasado más allá del comienzo de la novela misma. La elección del nombre de pluma acarrea un destino que determina tanto la calidad de detective, como el método de detección, como el tipo de novela frente a los que nos encontramos.

La tipología y la distancia no son gratuitas, pues nos pueden decir muchas cosas a través de la relación entre estos dos textos. De una historia proto-detectivesca (Scaggs 142) como “William Wilson” toma elementos una novela detectivesca-existencialista (Merivale y Sweeney 1-2) o bien anti-detectivesca (Scaggs 141) como City of Glass. Es importante subrayar la distancia temporal entre estos dos textos es cerca de ciento cincuenta años.

Esto significa, entre otras cosas, un encierro entre paréntesis de muchas de las obras posteriores al cuento de Poe y que definieron los preceptos básicos del género de detectives.

La referencia y el juego con el "William Wilson" indican que el texto de Auster tiene toda la intención de ir *más allá* de la novela de detectives. Al establecer este nexo también se pone en evidencia el itinerario y las preocupaciones reales de la novela. Al texto de Poe se le llama proto-detectivesco porque no existe la sistemática división crimen/investigación típica del género ni tampoco la figura del detective nombrado como tal. Se trata más bien de una relación llena de suspenso que gira alrededor de un misterio cuya solución el narrador no revela sino hasta el final. El texto está más preocupado por levantar inquietudes sobre la identidad, sobre la capacidad de conocerse a sí mismo, sobre los límites del individuo. El crimen, como en la novela de Auster, pasa a segundo o tercer plano.

Al contrario de lo que marca a una gran cantidad de detectives (Sam Spade, Philip Marlowe, Mike Hammer, por nombrar los más emblemáticos de la tradición *hard-boiled* norteamericana), Paul Auster no busca con Daniel Quinn/William Wilson la verosimilitud de un contexto socialmente realista o inmediato en sus conformaciones sociales. El mundo que a Auster le interesa no es el mundo real con problemas reales (asesinatos, corrupción, prostitución, etc.) al que tantos autores se esmeran en referenciar. Auster (y así sus personajes) está más preocupado por el mundo de las letras que por otra cosa. Sólo así se entiende que gran parte del andamiaje de la historia misma sea un conjunto de referencias básicamente *literarias*. De hecho, la tarea a la que se da Quinn de resolver el caso está permanentemente informada por una

investigación, un método y unas referencias no policiales ni jurídicas, sino literarias.

Al serle asignada su tarea, más que emprender una inmediata búsqueda de los elementos del caso en específico, Quinn se dedica a recordar la historia cultural detrás de éste. Lo hace no de manera empírica como un detective común lo haría, sino rastreando la compleja red de referencias literarias que llevan al caso, para lo cual comienza por recordar algo que él mismo ya había *escrito* al respecto.

Quinn had heard of cases like Peter Stillman before. Back in the days of his other life, not long after his own son was born, he had written a review of a book about the wild boy of Aveyron, and at the time had done some research on the subject. As far as he could remember, the earliest accounts of such an experiment appeared in the writings of Herodotus...(Auster 33)

Así, salen a la luz las relaciones que guarda el caso investigado (y por extensión la vida y acción del propio Quinn) con diversos episodios en el mundo de la memoria escrita: Herodoto, Federico II, Jacobo IV, Michel de Montaigne. De hecho, durante la investigación del caso, considerables porciones de la novela son dedicadas a explicar la bibliografía que Quinn consulta y a dilucidar las teorías que podrían estar detrás del crimen cometido (el encierro de Stillman hijo durante su infancia) y del crimen potencial (la venganza de Stillman padre por haber pasado años en un hospital psiquiátrico). En este episodio, Auster refiere cómo Quinn lleva a cabo su investigación mediante la lectura del libro escrito por Peter Stillman, padre, quien es el sospechoso al que se le ha asignado vigilar:

Quinn spent the next morning at the Columbia library with Stillman's book. He turned the chair around, positioning himself with his back to the window, and opened the book. *The Garden and the Tower: Early Visions of the New World* was divided into

two parts of approximately equal length, “The Myth of Paradise” and “The Myth of Babel.” (Auster 41)

Cabe señalar que el clásico detective *hard-boiled* de la tradición norteamericana utiliza métodos más directamente empíricos para investigar – del dominio popular son las escenas de los detectives “interrogando” a sospechosos en callejones, bares y otros lugares emblemáticos de los rincones urbanos, consultando los libros de apuestas y acechando en lobbies de hoteles- . En su glosario de términos detectivescos, John Scaggs observa que el subgénero *hard boiled fiction* es

A type of fiction whose style is derived from the tough/guy prose associated with Ernest Hemingway, and which was developed in the pulp fiction of the 1920s and 1930s in America. The hard/boiled style is terse, tough, and cynical, like the hard/boiled detectives it features, and the typical hard/boiled story is one of violence, sex, and betrayal. (Scaggs 145)

Si bien estas características, como las delimitaciones de todo género, están abiertas a ser debatidas o ampliadas, lo que aquí interesa es la relación específica que los lineamientos generales del estilo *hard boiled* guardan con el personaje de Daniel Quinn y la historia de City of Glass en general. Es importante recordar que si bien existen elementos (como ya se exhibió en el nombre “William Wilson”) que conectan a City of Glass con narrativas pertenecientes a los inicios del género detectivesco, la novela está relacionada de manera particular con un subgénero específico dentro del amplio espectro de esta tradición literaria. Este lugar está determinado, por supuesto, con relación al subgénero *hard boiled*. Si bien no se puede considerar que la novela de Auster sea una novela de dichas características (no hay sexo ni violencia y es difícil saber si efectivamente hay traición), en ella varias de éstas se pueden encontrar ironizadas, retrabajadas o francamente subvertidas. Al recordar el

término “anti-detectivesco” (Scaggs, 141), que se ha utilizado para referirse a City of Glass, es evidente que estamos ante un objeto que se define por oposición a algo. Es precisamente el subgénero *hard boiled* el que establece las convenciones que la novela de Paul Auster subvierte y reapropia. Esta subversión se da, en gran medida, gracias a un desplazamiento importante que determina mucho de lo que sucede y, particularmente, *cómo* sucede en City of Glass.

A pesar de insertarse en la tradición detectivesca, Daniel Quinn/William Wilson es un personaje que nada tiene que ver con los rudos detectives norteamericanos de principios de siglo. Esto es, probablemente, porque Daniel Quinn es un detective justo a la manera que City of Glass es una novela de detectives: es una invención literaria consciente de serlo. El proceso de creación del detective, como hemos visto, tiene en su origen un juego literario cuyas repercusiones se manifiestan a lo largo de toda la novela. La conformación de esta figura, sin embargo, es bastante más compleja de lo que sugeriría la dupla Quinn/Wilson como escritor y pseudónimo respectivamente.

El nombre de Quinn, por ejemplo, remite a una tradición detectivesca totalmente distinta al subgénero *hard-boiled*. En 1930 fue publicado un volumen de cuentos de Agatha Christie titulado The Mysterious Mr. Quin. Este libro contiene las aventuras de Mr. Satterthwaite, un anciano que resuelve misterios con la ayuda de un peculiar personaje que aparece sin explicación aparente y desaparece de la misma forma. Este personaje lleva el nombre de Mr. Harley Quin. Lo que llama la atención de Mr. Quin, además de la poca información que de él se tiene, es la intermitencia de sus apariciones en la historia y la pertinencia de sus intervenciones. Su *modus operandi* consiste en

aparecer, contribuir a la resolución de un caso y después desaparecer. El guiño que hace Paul Auster al nombrar a su personaje principal de una manera tan similar a este personaje de Christie puede tener varias interpretaciones. Una la característica que liga a Quinn con Mr. Quin puede ser la intermitencia arriba mencionada. En el contexto de las varias identidades que el personaje adopta, esto bien podría apuntar hacia los constantes cambios que sufre la identidad de Quinn durante la historia: primero se convierte en detective, después intenta resolver un caso y luego se descompone para convertirse en otra figura completamente distinta. Lo que resalta en este caso es la ironía que sugiere Auster al contrastar las habilidades detectivescas de Quinn con las de Mr. Quin. Mientras que Mr. Quin es una suerte de detective innato, Quinn jamás puede realizar su transformación con éxito y termina sin resolver el caso. Esto agrega un elemento más a la distorsión que realiza Auster de la tradición detectivesca y sus figuras.

A esta relación de identidades y nombres Auster agrega dos más que contribuyen a problematizar la delimitación de la figura detectivesca, además de aumentar las ramificaciones que ésta extiende hacia distintos campos: Max Work y Paul Auster. En el juego intertextual que este cuarteto de nombres representa se pueden localizar los distintos papeles que cada uno tiene en la construcción de la figura del detective en City of Glass.

Mientras que Quinn y Wilson representan una dualidad con respecto a la escritura, la pareja formada por Quinn y Paul Auster hace lo propio con la labor detectivesca. Lo que es William Wilson para Daniel Quinn en la industria editorial (es decir una fachada para ocultar de la vista del público su verdadera identidad) lo es Paul Auster en la resolución de un crimen. En este juego de

pseudónimos el detective sólo se puede considerar como tal por el nombre, pues en el fondo no es sino un escritor de novelas de detectives. Irónicamente, sin embargo, la máscara que elige para disfrazarse de detective es, para nosotros en el mundo extratextual, la de un escritor: el mismo Paul Auster. Dentro de esta dinámica metanarrativa llena de guiños del autor, podemos localizar la diferencia crucial entre City of Glass y el grueso del género de detectives: la preocupación esencial por la literatura, por la escritura misma.

En Auster están ausentes las minuciosas preparaciones lógicas que proveen al lector de un misterio indescifrable y las evidencias cuidadosamente dispuestas que invitan a la solución. Una de las cosas que nos dice esta preocupación es que la obra de Auster se concibe a sí misma, desde el principio, como un artificio literario, uno que no se ve obligado a establecer una correspondencia con la realidad, ni siquiera con las reglas del género que le da cobijo. Esto le da tanto al autor como al/los personaje/s una libertad de movimiento y un rango de acción que exceden los límites del género de detectives. La visión del detective de Auster es en todo momento una visión literaria. Esta figura es para él un artificio utilizado para recorrer, mas no del todo resolver, los misterios que proponen la escritura misma, la identidad, la ciudad de cristal:

The detective is one who looks, who listens, who moves through this morass of objects and events in search of the thought, the idea that will pull all these strings together and make sense of them. In effect, the writer and the detective are interchangeable.
(Auster 8)

Raymond Chandler, una de las figuras más emblemáticas del género *hard boiled* presenta en un ensayo titulado "The Simple Art of Murder" ciertas consideraciones que versan no sólo sobre las características del género

detectivesco a grandes rasgos, sino sobre la figura del detective en particular.

La concepción que él tiene de la figura del detective difiere de manera importante de aquella que Auster nos presenta:

He is a relatively poor man, or he would not be a detective at all. He is a common man or he could not go among common people. He has a sense of character, or he would not know his job. He will take no man's money dishonestly and no man's insolence without a due and dispassionate revenge. He is a lonely man and his pride is that you treat him as a proud man or be very sorry you ever saw him. He talks as the man of his age talks, that is, with rude wit, a lively sense of the grotesque, a disgust for sham, and a contempt for pettiness. (Chandler 189-190)

Contrastar las concepciones que tienen Chandler y Auster del género detectivesco y del detective como personaje puede servir para resaltar la estrategia de Auster en City of Glass. Daniel Quinn, al contrario de Philip Marlowe, es un hombre tímido, solitario, pacífico, burgués. Tiene poca interacción con otras personas, pues vive solo, y evita en la medida de lo posible situaciones sociales. El reverso de su persona lo expresa, mediante el nombre de William Wilson, a través de un personaje ficticio llamado Max Work, el detective protagonista de las novelas que escribe. Es ahí donde da rienda suelta a todas las características que describe Chandler pero que él, en su vida cotidiana, sería incapaz de manifestar. Sin embargo, cuando –por coincidencia– una situación real le orilla a adoptar una postura *hard-boiled*, solamente lo puede hacer escondiéndose tras una tercera máscara, la de Paul Auster, detective privado. Paul Auster, la voz narrativa de la novela, retrata esta complejidad de la siguiente manera:

Since finishing the latest William Wilson novel two weeks earlier, he had been languishing. His private-eye narrator, Max Work, had solved an elaborate series of crimes, had suffered through a number of beatings and narrow escapes, and Quinn was feeling somewhat exhausted by his efforts. Over the years, Work had become very close to Quinn. Whereas William Wilson remained

an abstract figure for him, Work had increasingly come to life. In the triad of selves that Quinn had become, Wilson served as a kind of ventriloquist, Quinn himself was the dummy, and Work was the animated voice that gave purpose to the enterprise. If Wilson was an illusion, he nevertheless justified the lives of the other two. If Wilson did not exist, he nevertheless was the bridge that allowed Quinn to pass from himself into Work. And little by little, Work had become a presence in Quinn's life, his interior brother, his comrade in solitude. (Auster 6)

La multiplicidad de nombres, de personalidades, que utiliza Auster para construir a su detective es uno de los puntos que revelan las bases sobre las que está construida la novela. Una de ellas es la permanente incertidumbre. Ésta, encarnada de manera más clara en el caso que nunca es resuelto y el destino final del mismo Daniel Quinn (el cual los lectores ignoramos totalmente), está sin embargo también inscrita en las varias máscaras que el detective se ve obligado a utilizar para realizar las tareas que tiene que cumplir. Mientras que en la fórmula narrativa que utilizan Chandler, Spillane y Hammet se tiene una certidumbre sobre los pasos de una investigación y, más aún, la figura y el papel que debe de tener un detective, en la ciudad de Auster podría decirse que no hay detective mas que en la metaficción.

No parece coincidencia que el único detective que cumple con las normas del género (particularmente con las del subgénero *hard boiled*) es el detective ficticio ideado por Quinn, Max Work, protagonista de las novelas de Quinn/Wilson. Incluso el otro detective, un tal Paul Auster de la agencia de detectives Auster, cuya identidad usurpa Quinn, nos es enteramente desconocido. Nunca queda claro, siquiera, si en verdad existe tal persona y/o si es un detective similar a los de la tradición detectivesca. Lo que queda en descubierto con todo este juego es el aspecto puramente literario, *artificial*, no sólo de la novela misma, sino de la tradición en la que se inscribe.

Existe en Auster una autorreflexión sobre el género detectivesco que utiliza las convenciones del mismo para poner en entredicho su propio significado y exceder sus límites. La inquisición de fondo deja en evidencia que el género de detectives funciona en la novela principalmente como un vehículo, la subversión de cuyas reglas ayuda a llegar a una cuestión más bien filosófica en el origen del propio género como experiencia epistemológica: la incapacidad de poder aprehender el mundo.

Esta novela es un recuento, muy a la manera posmoderna, del fracaso de las grandes narrativas (un acto de incredulidad con respecto a las metanarrativas, en términos de Lyotard), en específico de la narrativa de detectives, encarnación literaria de la psique racionalista:

The wrong number is just the first of many examples in the novel of the limits of knowledge, which reaches its apotheosis in Quinn's failure as a detective, and the narrator's failure as a detective, in turn, when despite the clues set down in Quinn's red notebook he fails to find Quinn, who has simply disappeared in the postmodern labyrinth of New York City. (Scaggs 142)

Si bien la clasificación inicial de City of Glass fue la de "novela de detectives", es cierto que su itinerario es considerablemente más complejo que eso. Esta es una novela que fructifica en la ambigüedad, pues bajo la aparente facilidad de clasificación existe una complejidad que supera y desafía las limitaciones del género y de la tradición en la que se sitúa. Es una novela de detectives donde no hay una continuidad con la figura central establecida por sus predecesores, sino que hay una reapropiación de los objetivos, los métodos y las ambiciones del género utilizada después para proponer una reflexión sin respuesta sobre varios aspectos de la posmodernidad. La reflexión y el juego de la novela no son, sin embargo, estériles, pues propician, como se verá más adelante, una continuidad.

En los últimos dos capítulos he escrito acerca de cómo City of Glass toma elementos propios de diferentes tradiciones y los inserta, dentro de su propia narrativa, en un contexto diferente. De esta manera los reinterpreta y construye con ellos un producto que es tanto cuestionamiento como continuidad de la tradición misma. En aras de probar una cierta continuidad a partir de rasgos intertextuales como los que he examinado, en el siguiente capítulo me propongo relacionar City of Glass con nuevos productos narrativos que hacen con la novela lo que ésta hace con elementos de la tradición: se apropian de ella y la modifican para crear algo nuevo.

PARTE II. ADAPTACIÓN

INTRODUCCIÓN

A lo largo de este trabajo he utilizado el concepto de intertextualidad para explicar y dar cuenta de las relaciones entre City of Glass y otros textos a los que ésta se refiere -ya sea implícita o explícitamente-, particularmente en función de dos figuras específicas como son el *flâneur* y el detective. Éstas, sin embargo, son ejemplos de relaciones intermitentes que se sostienen entre la novela de Auster y diferentes textos. City of Glass se encuentra salpicada de intertextos que construyen (entre muchas otras cosas) las dos figuras a las que me he referido. El tipo de relación que se establece para darles vida es discontinuo y fragmentario. En el mosaico de referencias, alusiones, apropiaciones sólo *algunas* piezas construyen o conforman al detective; otras tantas al *flâneur*.

En el siguiente capítulo, el análisis continuará centrado en las mismas dos figuras, con la diferencia de que serán exploradas ya no en la novela City of Glass, sino en su adaptación en cómic, que lleva el mismo título. Las dos figuras en cuestión servirán para explicar la adaptación como una instancia particular de intertextualidad y los procesos específicos que tienen lugar en una adaptación intermediática, como es el presente caso.

La adaptación es una relación intertextual sostenida, continua e intencional con un texto sobre el que se hace una reelaboración que generalmente delata una posición en particular –ya sea de crítica, homenaje, parodia, etc. Si bien este proceso generalmente tiene lugar de un medio en particular a otro (en cuyo caso es más preciso el término “adaptación intermediática”), esto no es una condición. En su libro A Theory of Adaptation,

Linda Hutcheon invoca constantemente la idea de repetición sin replicación para describir el proceso de adaptación. Será la definición del concepto que ella hace en este libro en la que me basaré para entender las relaciones entre los dos textos titulados City of Glass (aunque no sin hacer las anotaciones y/o aclaraciones que me parezcan pertinentes): “...an adaptation as an extended, deliberate, announced revisitation of a particular work of art” (Hutcheon, 2006 170). Complementa su definición una serie de características fundamentales que para ella presenta la adaptación:

- An acknowledged transposition of a recognizable other work or works
- A creative and an interpretive act of appropriation/salvaging
- An extended intertextual engagement with the adapted work

Therefore, an adaptation is a derivation that is not derivative –a work that is second without being secondary. It is its own palimpsestic thing. (Hutcheon, 2006 9)

La adaptación es tanto proceso como producto (hablamos de “hacer la adaptación de un texto”, o nos referimos al texto mismo como “adaptación” de otro). En la ambigüedad en la que se sitúa este concepto convergen otras actividades que se le acercan tanto en la teoría como en la práctica: la traducción (intersemiótica, intermediática, etc.), la apropiación, la versión, entre otras. La adaptación, sin embargo, y a pesar de que podría englobar otras actividades dentro de su propia delimitación, es un proceso/producto en sí misma (como argumentan Hutcheon, Sanders, Stam, entre otros) y existen diferencias fundamentales que la separan de otras actividades/productos intertextuales. Al referirse a la teoría de la traducción expuesta por Bassnett, Linda Hutcheon refina su propia concepción de la adaptación con estas similitudes en mente:

This newer sense of translation comes closer to defining adaptation as well. In many cases, because adaptations are to a different medium, they are re-mediations, that is, specifically translations in the form of intersemiotic transpositions from one sign system (for example, words) to another (for example, images). This is translation but in a very specific sense: as transmutation or transcoding, that is, as necessarily reordering into a new set of conventions as well as signs. (Hutcheon, 2006 16)

Sin embargo, la diferencia crucial radica en que la traducción parte de un supuesto deber de apego al texto fuente (aunque entre las distintas teorías de la traducción hay disenso con respecto a este punto). Ambas son relaciones intertextuales continuas en las que hay –inevitablemente- cambios. Mientras que en la traducción estos cambios son producto de la translación de un código –lingüístico, casi siempre- a otro, en la adaptación estos cambios pueden extenderse mucho más allá y constituir modificaciones de otro(s) nivel(es) al texto fuente.

Precisamente por el aura de ambigüedad que rodea la adaptación, así como su cercanía con otras prácticas intertextuales (algunas de dudosa legitimidad, otras –como el plagio- incluso severamente penadas por los sistemas jurídicos), ésta se encuentra plagada de controversias y opiniones encontradas. Sin embargo, como la intertextualidad, es también un elemento de combinatoria vital para la supervivencia de la cultura y, por supuesto, de la literatura. En la constante de movimientos e intercambios que supone ésta última, es importante reconocer el papel que tiene la adaptación en mantener vivos los textos literarios.

Esto, por supuesto, es parte de un debate mucho más amplio que, enraizado en la noción de originalidad, tiene implicaciones legales que determinan en gran medida las posibilidades de producción cultural. No

olvidemos que el tema de los derechos de autor es uno de los más delicados y controvertidos en lo que respecta a los manejos y funcionamientos de la producción y re-producción cultural. Sin embargo, es también necesario reconocer que, al igual que la adaptación y demás prácticas que los desafían continuamente, los derechos de autor no son una invención del siglo XX (ver el estatuto de la reina Ana de Inglaterra de 1710 o su precursor de 1557, emitido por la reina María Tudor). Esto tendría que incitar una reflexión sobre cómo ha cambiado nuestra manera de concebir los textos a lo largo del tiempo y, específicamente, los significados creativos/críticos/legales que hemos depositado sobre procesos intertextuales como la adaptación, la apropiación u otros.

Nuestro entendimiento y apreciación de actividades como la adaptación en gran medida prescriben el rumbo que se ha de seguir no sólo en la creación artística o producción cultural, sino también en cuanto a su apreciación, recepción y desempeño crítico y económico. Es fundamental, en el contexto abrumadoramente multimediático en el que estamos inmersos, fomentar un debate constructivo que se dirija hacia el entendimiento de las actividades intertextuales y sus consecuencias para la cultura escrita, vista, escuchada, leída, experimentada, etc.

Para poder enfrentarnos a la adaptación es primero necesario distinguirla de toda una constelación de relaciones que rigen a la literatura (y a la cultura en general). El vocabulario es extensísimo, como lo son los matices que distinguen a cada manera específica de relación entre dos o más textos (o incluso de uno mismo hacia su propio interior). A continuación transcribo una lista de términos que están relacionados con adaptación y que muchas veces

forman partes complementarias de la misma, pero que también pueden constituir distintas facetas y procesos intertextuales:

[Adrian Poole has offered an extensive list of terms to represent the Victorian era's interest in reworking the artistic past:] '(in no particular order)...borrowing, stealing, appropriating, inheriting, assimilating...being influenced, inspired, dependent, indebted, haunted, possessed...homage, mimicry, travesty, echo, allusion, and intertextuality' (2004: 2). We could continue the linguistic riff, adding into the mix: variation, version, interpretation, imitation, proximation, supplement, increment, improvisation, prequel, sequel, continuation, addition, paratext, hypertext, palimpsest, graft, rewriting, reworking, refashioning, re-vision, re-evaluation. (Sanders 3)

No es coincidencia que el lexicon sea tan amplio, pues los textos, así como sus autores y el público mismo, continuamente ponen en práctica formas diferentes de combinar y relacionar los elementos que conforman el panorama cultural para crear así nuevos productos. En un momento histórico en el que los lectores/consumidores están adquiriendo cada vez más agencia en ciertos canales (como los foros, los clubs de fans, los chats, las encuestas y sondeos de mercado, etc.), al punto de erigirse como fuerzas potencialmente antagónicas y/o paralelas a los conglomerados que controlan la distribución (y en gran medida la creación) de los productos culturales, es de verdadera relevancia examinar el funcionamiento y las implicaciones de un proceso como la adaptación. Henry Jenkins ofrece una visión de este nuevo tipo de lector/consumidor/fan y cómo nos obliga a repensar la validez de los conceptos de adaptación y apropiación:

Fans also reject the studio's assumption that intellectual property is a "limited good", to be tightly controlled lest it dilute its value. Instead, they embrace an understanding of intellectual property as "shareware," something that accrues value as it moves across different contexts, gets retold in various ways, attracts multiple audiences, and opens itself up to a proliferation of alternative meanings. Giving up absolute control over intellectual property, they argue, increases its cultural value (if not its economic worth)

by encouraging new, creative input and thus enabling to see familiar characters and plots from fresh perspectives. (Jenkins 557)

En este fragmento se encuentran algunas de las importantes implicaciones que tiene la adaptación con respecto a nuestra manera de concebir los textos y de relacionarnos con ellos. Si en el argumento de los 'fans' que Jenkins trae a colación hay fuertes ecos de la noción postestructuralista de 'la muerte del autor', es justamente porque la adaptación, a partir de la revolución que supuso la teoría de la intertextualidad, ha cobrado gran importancia en el replanteamiento de las maquinarias culturales contemporáneas. En el escenario actual, los procesos de adaptación son vistos cada vez con menos recelo por el público, pues entiende que éstos abren posibilidades también para su propia interpretación, potencialmente aumentando su nivel de agencia. La misma existencia de las adaptaciones, implícitamente declara que los textos son entidades abiertas y susceptibles siempre a ser interpretadas, re codificadas, extendidas, modificadas, etc. Esto no sólo propicia una relación más dinámica entre el texto, el mundo y otros textos, sino que también sugiere un rompimiento con la antigua jerarquía cultural con el Autor a la cabeza y el lector como receptor de mensaje/enseñanza/verdad.

En este marco se inscribe el caso particular de adaptación que aquí quiero tratar. No será la siguiente parte una apología del proceso de adaptación, ni una justificación de la existencia del texto que trabajaré. Partiré de los supuestos que he delineado anteriormente para tratar una adaptación a cómic, primero como un objeto en sí mismo y, segundo, como producto de un proceso de búsqueda de equivalencias entre dos códigos: el verbal-literario, de la novela, y el icónico-verbal, del cómic.

En la primera parte de este trabajo intenté establecer un panorama de algunas relaciones intertextuales en la novela City of Glass. Ahora quisiera enfocarme en la relación entre esta novela y su propia adaptación al cómic. Precisamente porque la adaptación es un tipo específico de relación intertextual sostenida e intencional dedicaré el siguiente capítulo a algunos elementos que este proceso utiliza en el caso particular de City of Glass. Una vez sugeridas algunas de las nociones generales en cuanto al tema de la adaptación, es necesario indicar las particularidades del caso que me ocupa.

Al tratarse de una adaptación de una obra literaria al medio del cómic, es necesario puntualizar que ésta es de carácter intermediático. Esto significa que, a pesar de estar tratando con dos textos narrativos, tendré que dar cuenta de los movimientos que tienen lugar en la translación de una narración de un medio a otro. A partir de estos movimientos intentaré explicar los mecanismos narrativos del cómic con atención particular a las dos figuras que he venido trazando en su recorrido intertextual a partir de City of Glass: el detective y el *flâneur*.

En el caso específico de City of Glass resulta interesante resaltar algunas particularidades que tuvieron lugar durante los varios intentos de adaptar el libro al cómic. Estas dificultades, me parece, servirán para ilustrar las (a veces complejas) relaciones intermediáticas entre la literatura y el cómic, así como las estrategias del proceso de adaptación. En la introducción al cómic City of Glass, Art Spiegelman (autor de Maus y uno de los escritores/dibujantes de cómic contemporáneo más importantes) habla del proceso del que resultó la creación del texto en cuestión:

In the early 90's I groused to one of my editors that if my work was fated to be ghettoized in a graphic novel section, perhaps the

neighborhood could be improved by hiring some serious novelists to provide scenarios for skilled graphic artists. I got permission to approach several well-known novelists, including William Kennedy, John Updike, and Paul Auster. (Spiegelman en Auster, Karasik, Mazzucchelli np)

La reacción que rememora Spiegelman tiene su origen en las controversias sobre la definición misma del cómic. De acuerdo con su propio recuento, fue en algún momento en los años ochenta que el término “graphic novel” (acuñado por el autor de cómics Will Eisner en 1978, en la portada de la edición de pasta blanda de su libro A Contract with God and other Tenement Stories) comenzó a ser utilizado para referirse a ciertos volúmenes con aspiraciones más ambiciosas (“to distinguish a handful of book-format comics from other, less ambitious works by dubbing them “graphic novels”, Spiegelman).

La controversia alrededor del término dice mucho sobre la dificultad que ha tenido el cómic como medio para legitimarse, y de los procesos que ha desarrollado para verse aceptado por un público más “serio”. De igual manera revela aspectos de la relación dependiente que ha tenido muchas veces el cómic con la literatura ancilar de la literatura. En particular la utilización de la etiqueta “graphic novel” o “novela gráfica” delata una intención de las personas en el medio de adquirir respetabilidad y/o legitimación artística al acercarse (al menos terminológicamente) a una forma de arte que ya cuenta con el favor de la “alta cultura”.

La ambición de legitimar el cómic como una expresión literaria, sin embargo, no resiste demasiado el análisis de una adaptación como la de City of Glass. El trabajo del teórico belga Thierry Groensteen será fundamental para cimentar mi posición con respecto al medio de los cómics. En su libro The

System of Comics, una obra fundacional de la teoría del cómic, Groensteen define el cómic como un medio narrativo basado primordialmente en la articulación de imágenes (“iconic solidarity as a foundational principle”, Groensteen 17). Los preceptos en los que se basa para definir el cómic y analizarlo se alejan de los intentos que se han realizado por delimitarlo a partir de nociones literarias, como los de Bill Blackbeard y David Kunzle, entre otros.

Groensteen los explica de la siguiente manera:

The narrative genre, with all of its categories (intrigue, diegesis, situations, themes, dramatic conflicts, characters, etc), exists in itself and can be analyzed as such, as a system of thought, as a manner of appropriating the world, or as an immemorial activity of the human soul. It cuts across different semiotic systems and can incarnate itself indifferently in each of them (or rather: differently, but without renouncing to its particular technical nature, which is nothing other than the art of storytelling). I agree here with Paul Ricoeur, that there exists a narrative *genre* and several narrative *species*...(Groensteen 8)

El hecho de adaptar una novela, es decir, un producto literario, a un sistema también narrativo pero no literario (al menos de acuerdo con Groensteen) resalta el carácter intermediático de la adaptación de City of Glass. En el siguiente capítulo intentaré localizar algunas equivalencias que encuentra el cómic para narrar, con sus propios medios, la historia contenida dentro la novela.

Groensteen apela al poder narrativo de las imágenes articuladas, con lo que obliga necesariamente a concebir cualquier proceso de adaptación novela-cómic como una recodificación, un cambio formal y estructural en las herramientas que se utilizan para contar la historia. Pero la adaptación en este caso es mucho más que eso, pues no solamente se conserva la historia a nivel anecdótico y se reproduce en un medio diferente. Lo que logran David

Mazzucchelli y Paul Karasik es, en palabras de Art Spiegelman: “[By poking at the heart of comics’ structure,] Karasik and Mazzucchelli created a strange doppelganger of the original book” (Auster, Karasik, Mazzucchelli np)

He mencionado que la concepción que sistematiza Groensteen de los cómics es importante para este trabajo, pues creo que la adaptación a dicho medio de City of Glass es un caso ejemplar en el que se ponen de manifiesto:

- a) la capacidad narrativa de las imágenes articuladas,
- b) el potencial adaptativo del cómic como medio narrativo y
- c) la independencia del medio con respecto a la palabra escrita, así como su capacidad para encarnar gráficamente equivalencias al código verbal.

De tal manera, el trabajo de Karasik y Mazzucchelli logra crear un texto que es una adaptación y a la vez se sostiene perfectamente como expresión autónoma en su propio medio. Ésta cumple entonces con el dictum de Hutcheon acerca de la identidad de las adaptaciones: “it is its own palimpsestic thing”(Hutcheon 2006 9). Quisiera resaltar la autonomía con respecto a la novela que tiene el cómic de City of Glass, que es resultado tanto de su carácter de adaptación así como de su condición de cómic. Thierry Groensteen describe la forma del cómic en términos que, espero probar, se ajustan a lo que encontramos en City of Glass, el cómic:

...the apparent irreducibility of the image and the story is dialectically resolved through the play of successive images and through their coexistence, through their diegetic connections, and through their panoptic display, in which we have recognized the foundation of the medium. As we can see, it is through this collaboration between the arthrology and the spatio-topia that the sequential image is seen to be plainly narrative, without needing any verbal help. (Groensteen 9)

Espero que el análisis que llevaré a cabo en el capítulo siguiente demuestre que, a pesar de que el cómic no prescinde del lenguaje verbal, la narrativa que desarrolla representa la expresión de un sistema autónomo capaz de relatar la misma historia sin resultar secundario, derivativo del código literario o dependiente del texto fuente para su comprensión o apreciación. Es mi intención mostrar que City of Glass, el cómic, como adaptación, es un ejemplo de narrativa propia del cómic que a través de ciertos procesos intertextuales (adaptativos) logra trasladar formas y expresiones de la narrativa verbal que son equivalentes a lo expresado en esta última y a la vez constituyen un texto autónomo con intertextos, ecos, referencias y características propias que no necesariamente dependen del texto fuente.

La adaptación de City of Glass

En este capítulo me propongo exhibir los procesos de adaptación que intervienen en la construcción del cómic de City of Glass. Para este análisis inicialmente estableceré las características generales de la adaptación de la novela para después ubicar ejemplos que provean a) un contexto más específico para entender con precisión cómo se lleva a cabo la adaptación, y b) continuidad con respecto al contenido temático de los capítulos anteriores. Es decir, los episodios que serán incluidos en este capítulo tratarán primero de ofrecer pasajes concretos con el propósito de ilustrar tanto la obra en cuestión como el proceso de su adaptación y segundo, analizarán la adaptación de las mismas dos figuras que han sido los ejes temáticos de este trabajo: el *flâneur* y el detective.

Es mi intención ofrecer posibles explicaciones acerca del funcionamiento tanto de los procesos adaptativos como de las estrategias narrativas del cómic. Espero, además, mostrar que la transición del medio de la novela al cómic no es necesariamente un trayecto de pérdida, sino de potencial ganancia y transformación que, si es exitoso, además de reinterpretar el texto fuente dará como resultado una entidad autónoma rica en nuevas formas y significados previamente ocultos (o incluso inexistentes). Como lo mencioné en la introducción a esta sección, el proceso de adaptación permite inyectarle nueva vida a textos existentes, pues fomenta nuevas lecturas, diferentes interpretaciones, otras visiones a la luz del texto adaptado. Esto es un proceso que Mary Orr, en su libro Intertextuality, describe de la siguiente manera:

As with all language and cultural expression, borrowing and remaking in new contexts prevent ossification and obsolescence,

on the one hand, and enable rediscovery of previously concealed elements, on the other. (Orr 158)

El elemento principal del sistema del cómic, así como de su capacidad narrativa, es la imagen. Sin embargo, en este caso es crucial señalar que no se debe tomar la imagen como un elemento aislado, sino como un encadenamiento sucesivo de imágenes, en plural, que conforman un sistema narrativo. Christian Metz, teórico de la cinematografía, ha hecho una reflexión pertinente al respecto: “An isolated photo cannot narrate anything; that’s for sure. But why must it be by some strange corollary that two juxtaposed photos are forced to narrate something? Moving from one image to two images is to move from image to language” (Metz en Groensteen 104).

El cómic, de manera similar al cine, nos ofrece infinitas posibilidades narrativas a partir de la operación básica que desencadena en la creación de un lenguaje independiente: colocar una imagen junto a otra. A esta relación Thierry Groensteen lo llama solidaridad icónica y la ubica como la fundación ontológica única del medio (Groensteen 17). Esto quiere decir que, en el nivel más primario, el cómic es una narrativa esencialmente gráfica. A pesar de que la palabra representa un elemento enriquecedor para las posibilidades narrativas, ésta no pierde su naturaleza accesoria. En síntesis, se pueden tener cómics sin palabras, pero no sin imágenes.

Para que la yuxtaposición de palabras e imágenes tenga como resultado un cómic como tal, es necesario que éstas se articulen de una manera específica. Es característico del cómic rupestre utilizar la palabra de una manera redundante y superflua, pues existe la necesidad de explicar lo evidente, lo que ya se ve en la imagen. Esta carencia es, a mi manera de ver,

resultado de una dependencia hacia el género literario, por su confianza en la palabra escrita y su falta de manejo de la narración gráfica.

A veces, esta falta de manejo puede resultar en una utilización accesoria de las imágenes mismas. Esto caería en la categoría de ilustración, es decir, representar gráficamente lo que ya se está diciendo en palabras. El riesgo de caer en esto es sin duda mucho mayor cuando el cómic es un trabajo de adaptación, especialmente de una obra literaria. Muchísimos son los ejemplos de este tipo de articulación, entre ellos los volúmenes pertenecientes a las viejas colecciones de “Clásicos Ilustrados” que se limitaban a representar con dibujos lo que ya narraba el texto literario.

El cómic de City of Glass, sin embargo, es un caso enteramente distinto, pues representa un ejemplo de complementariedad entre imagen y palabra. Ahí el encadenamiento de imágenes constituye el esqueleto de la narración y se integra y enriquece de manera efectiva a la palabra escrita. Esta solidaridad entre imágenes y palabras se da de una manera lo suficientemente efectiva como para que el cómic no sea meramente la novela *ilustrada* ni el texto escrito una redundancia constante de la imagen.

En las primeras páginas de City of Glass (tanto la novela como el cómic) el personaje principal, Daniel Quinn, es presentado. La novela es deliberadamente elusiva en este apartado, pues desde el inicio clasifica los signos identitarios de Quinn como de poca importancia para la historia:

As for Quinn, there is little that need detain us. Who he was, where he came from, and what he did are of no great importance. We know, for example, that he was thirty-five years old. We know that he had once been married, had once been a father, and that both his wife and son were now dead. (Auster 3)

Antes de que el misterio central de la anécdota sea establecido, la narración se ha encargado de dibujar un aura de misterio haciendo hincapié en la ausencia de información. La edad de Quinn y su soledad son los únicos dos datos que el narrador revela en un inicio. Algunos párrafos después, la narración se enfoca en la ocupación de Quinn, en la cual se detiene para tratarla con más detalle. Es significativo que, dejando de lado los elementos biográficos más básicos, la novela elija transmitir con mucha mayor minuciosidad la actividad laboral del protagonista, pues de esta manera se establece el peso que dicha situación tendrá para la historia en general. Quinn, como sabemos, se dedica a escribir novelas de misterio. En este rubro es claro el enfoque seleccionado por la novela, pues se revela la intención del narrador de ahondar en el tema: “We also know that he wrote books. To be precise, we know that he wrote mystery novels” (Auster 3). Precisamente en este punto yo ubicaría la aparición de la figura del detective, una sombra que estará presente durante toda la novela. Aquí quisiera establecer la primera comparación entre la narración que podemos encontrar en la novela de City of Glass y las equivalencias que nos ofrece el cómic.

Para la novela, la relevancia inmediata de la ocupación de Daniel Quinn es la rutina que ésta le permite tener; es decir, el tiempo libre que tiene, el nivel y estilo de vida que puede llevar con el dinero que gana, etc. En el párrafo en que se presenta esta información, además de contextualizar de manera un poco más precisa al personaje central de la novela, aparece una referencia a la que ya hice alusión anteriormente y que considero de gran relevancia para la novela: el nombre de William Wilson, título también de un cuento corto escrito por Edgar Allan Poe. A pesar de que Daniel Quinn no es una reescritura de

William Wilson, es notorio que una referencia tan puntual a un caso de identidad duplicada sea relacionada precisamente con su alter-ego.

Ésta es una relación que será explotada a lo largo de la novela, pues durante el transcurso de la misma, el personaje se irá refugiando cada vez más en la identidad ficticia que ha desarrollado a través de su labor como escritor de novelas detectivescas. Esta construcción se hará cada vez más importante, pues, aunque Quinn no asuma el nombre de Wilson para moverse en el mundo “real”, sí pone en práctica muchas de las actitudes que anteriormente sólo vaciaba en el personaje ficticio protagonista de sus novelas: Max Work. Esto lo hace al grado de que –como ahondaré más adelante-, Quinn se convierte precisamente en un detective como el personaje que él mismo escribe para ganarse la vida. De vivir de la ficción detectivesca, Quinn, a través de la adopción de la personalidad de Max Work, vive *en* la ficción detectivesca.

La transición de identidades que comienza con el mismo oficio de escritor será uno de los hilos conductores de la novela. Por esta razón sostengo que es en estas primeras páginas, en las que primero se presenta al personaje, donde también se establece el germen de las complejas transformaciones que después tendrán lugar. Por ejemplo, páginas después, en la novela se ahonda sobre el papel de esta división tripartita (persona-autor-personaje) en la vida de Quinn y la relevancia que tiene cada una de estas partes en su historia. Es cada vez más claro cómo lo que inició siendo apenas un nombre –es decir William Wilson- comienza a cobrar una vida propia e independiente:

William Wilson, after all, was an invention, and even though he had been born within Quinn himself, he now led an independent life. Quinn treated him with deference, at times even admiration, but he never went so far as to believe that he and William Wilson

were the same man. It was for this reason that he did not emerge from behind the mask of his pseudonym. (Auster 5)

Más adelante la figura del detective comienza a crecer en importancia y el narrador explica cómo es que Quinn vive la complejidad de las varias máscaras tras las que se esconde. Es importante resaltar cómo en principio, para Quinn, el oficio de escritor que desempeña y el de detective, sobre el que escribe, son dos actividades intercambiables. Esto, que al inicio es más una metáfora, durante el transcurso de la historia se vuelve cada vez más tangible, pues Quinn decide efectivamente tomar el manto del detective y ejercer en su realidad inmediata aquello de lo que había escrito. El detective es la clave de la transición que inicia Quinn y que lo afectará durante toda la novela. Es a partir de su propia concepción de esta figura que él mismo irá moldeando su acción y su vida. En el siguiente fragmento es donde mejor se explica la relación que comienza a desarrollar Quinn con el detective ficticio que protagoniza sus novelas. William Wilson, entonces entendemos, funciona como el puente que le sirve a Quinn para cruzar al terreno de la ficción e integrarse con los aspectos de Max Work que después le serán de utilidad en su travesía por el resto de la historia.

He had, of course, long ago stopped thinking of himself as real. If he lived now in the world at all, it was only at one remove, through the imaginary person of Max Work. His detective necessarily had to be real. The nature of the books demanded it. If Quinn had allowed himself to vanish, to withdraw into the confines of a strange and hermetic life, Work continued to live in the world of others, and the more Quinn seemed to vanish, the more persistent Work's presence in that world became. Whereas Quinn tended to feel out of place in his own skin, Work was aggressive, quick-tongued, at home in whatever spot he happened to find himself. The very things that caused problems for Quinn, Work took for granted, and he walked through the mayhem of his adventures with an ease and indifference that never failed to impress his creator. It was not precisely that Quinn wanted to be Work, or

even to be like him, but is reassured him to pretend to be Work as he was writing his books, to know that he had it in him to be Work if he ever chose to be, even if only in his mind. (Auster 9)

Este planteamiento inicial de la problemática que supone la identidad de Quinn, así como de las condiciones que posibilitarán su transformación real en detective está expresado en el cómic a través de una serie de páginas que si bien logran establecer la misma situación, dejando intacta la parte anecdótica, se enfocan en distintos aspectos de la narración e incluso hacen evidentes algunos que en la novela quedan más bien ocultos.

Los adaptadores, los dibujantes Dave Mazzucchelli y Paul Karasik eligieron iniciar el cómic con una división de paneles bastante regular, dividiendo las primeras páginas en una secuencia de nueve cuadros agrupados en hileras y filas de tres cada una. Esto proporciona un ritmo constante a la narración y la oportunidad de enfocar distintos detalles en cada panel los cuales, al ser encadenados en una serie regular, logran articularse de manera bastante precisa con la narración proveniente de la novela de Paul Auster.

Si bien el texto escrito no es exactamente el mismo, pues los adaptadores editaron algunas oraciones, una de sus tareas fue encontrar equivalentes gráficos para las partes de la narración que eliminaron. De tal manera, por ejemplo, la página tres comienza con la presentación del personaje de Daniel Quinn. El texto se salta los preámbulos que en la novela encontramos (y que fueron arriba reproducidos) e inmediatamente refiere: "As for Quinn, he was thirty-five and both his wife and son were dead", fragmento que se encuentra colocado en la parte superior del primer cuadro de la página. La parte gráfica del mismo nos presenta justamente al personaje de Quinn, pero el enfoque de los adaptadores ha querido mostrarnos únicamente el pie

derecho de éste apoyando el talón en el piso. La página anterior había concluido con una imagen del pie de Daniel Quinn (cuyo nombre en ese momento todavía no se había mencionado) que aterriza en el piso después de bajar de la cama. De esta forma podemos inferir que el personaje va caminando hacia el teléfono que, en la primera oración tanto de la novela como del cómic, “lo inició todo” (“It was a wrong number that started it...the telephone ringing three times in the dead of night...” Auster, Karasik, Mazzucchelli 2004, 1,2).

Las capacidades narrativas del cómic hacen posible que, mientras nosotros vemos el pie de Quinn que camina hacia el teléfono, la narración verbal nos informe sobre el personaje mismo. Y cómo un solo cuadro es necesario para establecer el movimiento del personaje, el resto de los paneles de la página se ocupan con otros detalles que nos transmiten información sobre el mismo. De esta manera, los paneles actúan como selectores de información gráfica y verbal que operan al mismo tiempo que el personaje se mueve. Se asume que, aunque no aparezca a cuadro, Daniel Quinn continúa su viaje hasta el teléfono. Sin embargo, el tiempo que tarda en llegar es estirado a lo largo de los siguientes 24 paneles, los cuales son utilizados para ofrecernos un contexto bastante sólido sobre el pasado del personaje, su profesión, sus pasatiempos y obsesiones.

En cuanto al tema que nos ocupa, que es el del detective, es necesario mencionar que es también en la página tres cuando aparece de manera explícita por primera vez: justo en el intervalo que se desarrolla entre que el personaje desciende de su cama y el momento en que contesta el teléfono. Aquí los adaptadores han elegido mostrar a esta figura como una presencia

gráfica que, a pesar de ser visible a cuadro, no es mencionada por la narración verbal. Esta ambigüedad, a mi manera de ver, es un equivalente interesante y efectivo de la ubicuidad que la figura tiene en la novela de Auster. Si bien en ésta última se sugiere de varias maneras la importancia que el detective tiene – y tendrá en un futuro- en la vida de Daniel Quinn, en el cómic ésta es puesta en evidencia –en el sentido más literal del término- pero sin explicitarla a través del texto escrito.

Justo después del panel que muestra el pie de Quinn caminando, el enfoque se traslada hacia el librero que se encuentra detrás del mismo, mostrando así sus contenidos, los cuales resultan ser los lomos de varios volúmenes escritos por un tal William Wilson, de quien hasta ese punto no sabemos nada más que lo que se puede inferir a partir del hecho de que su nombre esté inscrito junto a los títulos. El siguiente panel muestra la cubierta de una de las novelas escritas por Wilson. Titulada “Deceit”, debajo de una ilustración muestra la frase “A Max Work Mystery”. La ilustración es la imagen central de los dos cuadros siguientes, en donde se muestran, de manera amplificadas, los rasgos de los personajes que aparecen en portada. Podemos ver que se trata de un hombre ataviado en gabardina y sombrero y que apunta una pistola humeante hacia el lector. A su derecha, sosteniéndole el brazo con el que acaba de disparar está una mujer, probablemente de cabello rubio –se infiere porque está representado en blanco, pues el cómic está impreso en blanco y negro- y expresión de angustia. Detrás de ellos está una pared de ladrillos, la cual podemos distinguir por el haz de luz que los ilumina, y cuya redondez perfecta sugiere un potente faro que los descubrió en la oscuridad de

la noche, sugerencia que es reforzada por el color negro que ocupa el resto de la cubierta del libro.



(Auster, Karasik, Mazzucchelli 3)

Vale la pena detenerse en este grupo de imágenes, pues en ellas se establece la estética que, si bien es sugerida por algunos guiños durante la novela, en el cómic se convierte en uno de los elementos principales para la narración gráfica. En el libro Film Noir, editado por Alain Silver y Elizabeth Ward, además de ofrecerse un extenso catálogo del género del “cine negro”, se establecen los elementos del estilo de este movimiento fílmico principalmente estadounidense de la primera mitad del siglo XX (1930-60, aproximadamente). Entre las características e imágenes recurrentes que mencionan, algunas se pueden identificar inmediatamente con lo que acontece en los paneles arriba reproducidos:

...oddly angled shots; a chiaroscuro frame inscribed with wedges of light or shadowy mazes, truncated by foreground objects, or punctuated with glinting headlights bounced off mirrors, wet surfaces, or the polished steel of a gun barrel. [...] A side-lit close up [that] may reveal a face, half in shadow, half in light, at the precise narrative moment of indecision. (Silver, Ward 3)

Los adaptadores/ilustradores de City of Glass retoman muchos de estos elementos y construyen la narrativa gráfica en un tono general que evoca la estética *noir*. Lo más evidente a primera vista es la elección de una paleta monocromática, pues el grueso de la producción del cine negro se filmó antes del advenimiento del negativo a color. El estilo *noir* se hace presente en el resto de la adaptación, explícitamente en algunos pasajes, como el arriba reproducido, e implícitamente a lo largo del cómic a través de elementos como la iluminación, el alto contraste entre luz y sombra, la oscuridad que frecuentemente domina el contexto urbano, el dibujo de teléfonos y máquinas de escribir viejos o pasados de moda, etc.



De izquierda a derecha: p.24, p.34, p. 61, p.61, p.61.

A pesar de que estos elementos no son exclusivos del cine negro, cuando son combinados en una sola narrativa que, además, gira en torno a un crimen que un detective trata de resolver, la intertextualidad se establece con un corpus muy definido de obras de las que indudablemente abreva el componente visual de este cómic. La temática detectivesca es un elemento correctamente identificado con el cine negro, aunque no exclusivo de éste. Por otra parte, sería erróneo pensar que el cine negro trataba exclusivamente de detectives. Silver y Ward mencionan otros géneros como pertenecientes también a esta corriente: crimen, gánsters, detectives, policías, etc. (Silver, Ward 4).

Dicha estética del género detectivesco y el detective mismo es precisamente la que adoptan los dibujantes de este cómic, otorgándole así al “personaje” de Max Work características que remiten inmediatamente a la figura detectivesca del cine negro. Algunos elementos fácilmente reconocibles de esta figura en particular son la gabardina, el sombrero, la pistola, la cara

angulosa y llena de sombras. Si miramos con atención, la representación gráfica de Max Work que aparece en el cómic exhibe estas características, y perfectamente podría haber estado moldeada a partir de los personajes clásicos de películas como *The Big Sleep* (1946), *The Maltese Falcon* (1941), *A Double Life* (1948), o incluso el famoso post-noir *Chinatown* (1974).



p.47



(*The Maltese Falcon*)

Otros episodios en que la figura del detective aparece adaptada de manera especialmente clara en el cómic son aquél en que el narrador explica en detalle cómo es que funciona la “tríada de yoes” en la que está inmiscuído Daniel Quinn, y el momento en la estación de tren donde éste, una vez que ha asumido la identidad de Paul Auster (es decir, actuando formalmente como “detective”) espera la llegada del viejo Peter Stillman, a quien se le ha asignado vigilar. En el primero, localizado en la página 8, se explica, como se hace en la novela, la estrecha relación que Quinn tiene con su personaje de ficción. En la novela, para definir esta relación se utiliza la analogía con un ventrilocuo y su muñeco. En esta analogía, William Wilson es el ventrilocuo, Daniel Quinn el muñeco y Max Work la voz:

Whereas William Wilson remained an abstract figure for him, Work had increasingly come to life. In the triad of selves that Quinn had become, Wilson served as a kind of ventriloquist, Quinn himself was the dummy, and Work was the animated voice that gave purpose to the enterprise. (Auster 6)

En la adaptación a cómic de City of Glass existen varios detalles que saltan a la vista de una manera más clara que en la novela, a pesar de que la articulación de identidades establecida por la narración escrita queda intacta. En una página dividida en seis paneles (una hilera de tres paneles regulares seguida por otra con dos regulares en los extremos y un panel irregular que comienza por el hueco entre estos dos y se extiende para ocupar toda la tercera hilera), están representados gráficamente las tres partes de la ecuación: Daniel Quinn, William Wilson y Max Work. Aquí vemos a William Wilson como una figura entre sombras sosteniendo a Daniel Quinn, un muñeco que escribe una hoja tras otra en una pequeña máquina de escribir. Todo esto está representado a manera de sueño, pues en los siguientes cuadros podemos ver a Daniel Quinn, ahora ya como humano y no como muñeco durmiendo en una habitación en la que caen las hojas escritas por su alter-ego onírico. Además de los primeros dos paneles, en los que podemos ver un intercambio de tarjetas de presentación entre Daniel Quinn (la suya lee "Writer") y Max Work ("Private Investigador"), sólo hay otro panel que muestra a Work en esta página. Este es un cuadro en el que vemos a Daniel Quinn dormido y al detective arrojándolo. El texto que acompaña la imagen lee "Little by little, Work had become a presence in Quinn's life..." (Auster, Karasik, Mazzucchelli 8).



p.8

Como se muestra en la página aquí reproducida, la relación entre Max Work y Daniel Quinn toma en la narrativa gráfica un matiz diferente. Mientras que en la novela Quinn progresivamente va tomando la identidad de Work al refugiarse en sus propias ficciones, en el cómic la interacción entre ambos es mucho más directa y cercana desde el principio. Se puede ver de manera más

clara cómo Quinn depende de su creación para interactuar en el mundo, y cómo esta dependencia crece al grado de que se ve en la necesidad de tomar las características del propio personaje para convertirse en un detective.

El hecho de que Work proteja a Quinn mientras éste duerme, que lo cubra con una manta, representa de una forma bastante clara la importancia que tiene en la vida del escritor. En la novela se menciona que Quinn vivía a través de Work (“If he lived now in the world at all, it was through the imaginary person of Max Work, the private-eye narrator of William Wilson’s novels” Auster, *City of Glass* 9) y se sugiere que el detective encarna las cualidades que él no tiene y encuentra deseables: “Whereas Quinn tended to feel out of place in his own skin, Work was aggressive, quick-tongued, at home in whatever spot he happened to find himself” (Auster 9). En el cómic esta dependencia del personaje se hace clara desde el inicio para después convertirse en una fusión más sutil, pues la figura de Max Work aparece sólo intermitentemente.

La interpretación que le doy a esta intermitencia es que, mientras que Daniel Quinn sólo es un escritor al inicio de la novela, necesita el apoyo de Max Work para poderse sentir seguro. A partir de que asume la identidad de Paul Auster y su labor como detective, Quinn de alguna manera internaliza a Max Work y no lo vuelve a requerir como muletilla externa. Esto lo trasladan los adaptadores al ofrecer una presencia gráfica bastante intensa de Max Work al inicio del cómic (comenzando por la ilustración que lo muestra en la portada del libro, dejando muy en claro su estatus ficticio) y reduciéndolo después a un motivo ilustrativo.

Al principio las inseguridades de Quinn y su estado vulnerable se contrastan de manera evidente con las habilidades de Work, su estilo rudo y su seguridad individual. Su relación con Max Work es una que Quinn vive en su espacio interno, como lo sugiere la novela. Sin embargo ésta cobra en el cómic una presencia gráfica que, por estar en el mismo espacio (en la misma realidad del panel, sin ningún indicador que distinga su naturaleza entre niveles de ficción) requiere de nuestro discernimiento como lectores.

En este caso, la narrativa gráfica, en aras de hacer evidente el concepto, lo exterioriza y le da presencia en cuadro a Max Work, en ocasiones tanta o más que al propio Daniel Quinn. En el panel que reproduzco abajo queda muy clara la oposición entre un Daniel Quinn desnudo, débil, impotente, y una figura imponente, ruda, capaz, representada por Max Work, quien en este caso está levantando el teléfono de Quinn.

El hecho de que Work realice una acción de lo más cotidiano sugiere la incapacidad de Quinn para afrontar ciertas situaciones. En este caso, la acción que el detective ficticio realiza es la de contestar el teléfono, una actividad cotidiana por excelencia. La elección de los adaptadores de ilustrar en esta escena a Work contestando el teléfono, con voz áspera (tipo de letra más grueso) y palabras cortantes (“WHO’S ASKIN?”) subraya la incapacidad de Quinn y su dependencia de Work. La imagen refuerza esta noción mediante el contraste que ofrece al ilustrar a Work vestido con su gabardina de detective y a Quinn desnudo frente a él. De esta manera podemos inferir la gran importancia que tiene Work en la vida de Quinn, así como la necesidad que éste tiene de adoptar sus características para poder hacer frente a los retos que el mundo le presenta.



p.7

Después de darle
a Max Work una fuerte

presencia al inicio de la historia, el cómic comienza a cambiar de ritmo cuando Daniel Quinn asume la identidad de un detective privado de nombre Paul Auster. A partir de este momento ya no necesita un soporte externo que actúe como su doble en situaciones que requieren carácter, presencia, destreza o tenacidad. Podemos ver tanto en las expresiones físicas de Daniel Quinn como en su comunicación verbal, que ha interiorizado la parte de Max Work que le servía para operar en el mundo exterior. Esto lo dota de la seguridad y autoconfianza suficientes para hacer las veces de detective ya no en la ficción, sino en una situación particular en la realidad que requiere que él encarne de manera convincente y sostenida las características de su personaje de ficción necesarias para resolver un caso. La transición se hace todavía más clara a través de la utilización selectiva de la figura de Work. Mientras que en un principio Work es contrastado con Quinn (como en el panel arriba reproducido), conforme éste último gana confianza, seguridad y presencia, los paneles en ocasiones muestran a Work sustituyendo a Quinn a la mitad de una secuencia.

Esto lo interpreto como la gradual asimilación que tiene el escritor de las características del detective. Ya no son dos entidades separadas, una en la ficción de las novelas detectivescas y otra en la realidad, sino una sola con características combinadas. De esta manera, Quinn toma cada vez más el

manto de Work y hace que éste desaparezca dentro de sí mismo. Si reaparece esporádicamente será únicamente como recordatorio de la transformación detectivesca que Quinn ha realizado y las características que a través de ésta ha adquirido. Los siguientes paneles son muestras de la coexistencia de las dos presencias en un mismo personaje. Suponen también las últimas apariciones de Work, pues de este punto en adelante la transformación de Quinn estará conducida por otros componentes que examinaré enseguida.



p.30



p.47

Esta última secuencia, arriba reproducida, representa el momento crucial para Daniel Quinn convertido en detective. Como lo muestra la nube de pensamiento, Quinn ha asumido la identidad de Paul Auster, el detective. Como refuerzo de esta transformación aparece la figura de Max Work por

última vez en el cómic. El tercer panel de la serie muestra la cara de Work en su representación más estilizada, delineada por las sombras. Las líneas que crean un halo alrededor de su contorno para mí representan la culminación de la fusión que han realizado el autor y su personaje. Dado que a partir de este cuadro Work no vuelve a figurar en la historia (de manera explícita en la narración gráfica, al menos), y el resto de la “misión” es llevada a cabo por Quinn bajo el nombre de Paul Auster, este momento es significativo pues sugiere el nacimiento de la nueva identidad de Quinn. Ésta tiene precisamente el nombre de Paul Auster, la profesión de detective, las cualidades de Max Work y la cara de Daniel Quinn. A partir de este momento coyuntural, que también representa el inicio del caso que le ha sido asignado, la transformación de Quinn, tanto en la novela como en el cómic tomará una trayectoria mucho más errática. Si desde el inicio de la historia se ha podido trazar un proceso de identificación entre Quinn y Work que ha desembocado en la transformación real del primero en un detective en forma, a partir de aquí será otra figura la que entre como elemento desestabilizador de esta ecuación aparentemente simple: el *flâneur*.

¿Cuál es el papel que tiene el *flâneur* en la historia y cómo está representado en la adaptación en cómic? Igual que la figura del detective, el *flâneur* se hace presente desde las primeras páginas, tanto de la novela como del cómic. Sin embargo, ésta es una presencia mucho más elusiva, más difícil de definir y delimitar que el detective. Mientras que a través de Max Work el cómic ofrece una encarnación gráfica concreta de la figura del detective, y la estética *noir* complementa un estilo que evoca instancias cinematográficas del género detectivesco, la representación del *flâneur* es una mucho más difusa.

La primera ocasión en la que aparecen elementos reconocibles o relacionables con la figura del *flâneur* es en la página 4 del cómic. El pasaje que esta página adapta comienza en la primera página de la novela. En estos párrafos se narra la afición y costumbre que tiene Daniel Quinn por vagar por las calles de la ciudad. Se ahonda en los efectos que las extensas caminatas tienen sobre su estado de ánimo o su propio sentido de ubicación espacial. El punto crucial de este pasaje es la relación que Quinn ha establecido con la ciudad. Como lo menciona el narrador, “New York was the nowhere he had build around himself, and he had no intention of ever leaving it again.” (Auster 4).

La ciudad, así como sus caminatas a través de ella, tienen para Quinn el propósito de hacerlo sentir perdido, de crear a través del movimiento un desarraigo existencial que le permita escapar del pasado que todavía le atormenta. Si bien las caminatas de Daniel Quinn representan una parte importante de su rutina diaria, su manera de concebirlas y de ponerlas en práctica, así como los efectos que le producen no son exactamente aquellos del *flâneur* como lo define Walter Benjamin: aquel que hace botánica del asfalto, que se siente como en casa entre las fachadas, igual que el burgués en sus cuatro paredes (Benjamin 50, 51).

La *flâneurie* de Quinn es problematizada de diferente manera. Las nociones de “hacer botánica del asfalto” y “sentirse como en casa entre las fachadas” transmiten una sensación de tranquilidad, de comodidad que no encontramos en Daniel Quinn. Si bien sabemos que su estabilidad emocional depende de su caminatas por la ciudad, también sabemos que éstas las realiza con el propósito explícito de “sentirse en ninguna parte” (Auster 4) y fuera de sí

mismo. Esta sensación no le provee de un verdadero confort, sino más bien actúa como un paliativo de su angustia existencial. Existen ciertas diferencias visibles entre Daniel Quinn y el *flâneur* europeo del siglo XIX, por ejemplo el atavío, pues éste último generalmente era cuidadoso al extremo con su vestimenta, incorporando así elementos del dandismo brummeliano. Quinn difiere en estos aspectos pero conserva ciertas nociones centrales de la figura del *flâneur*.

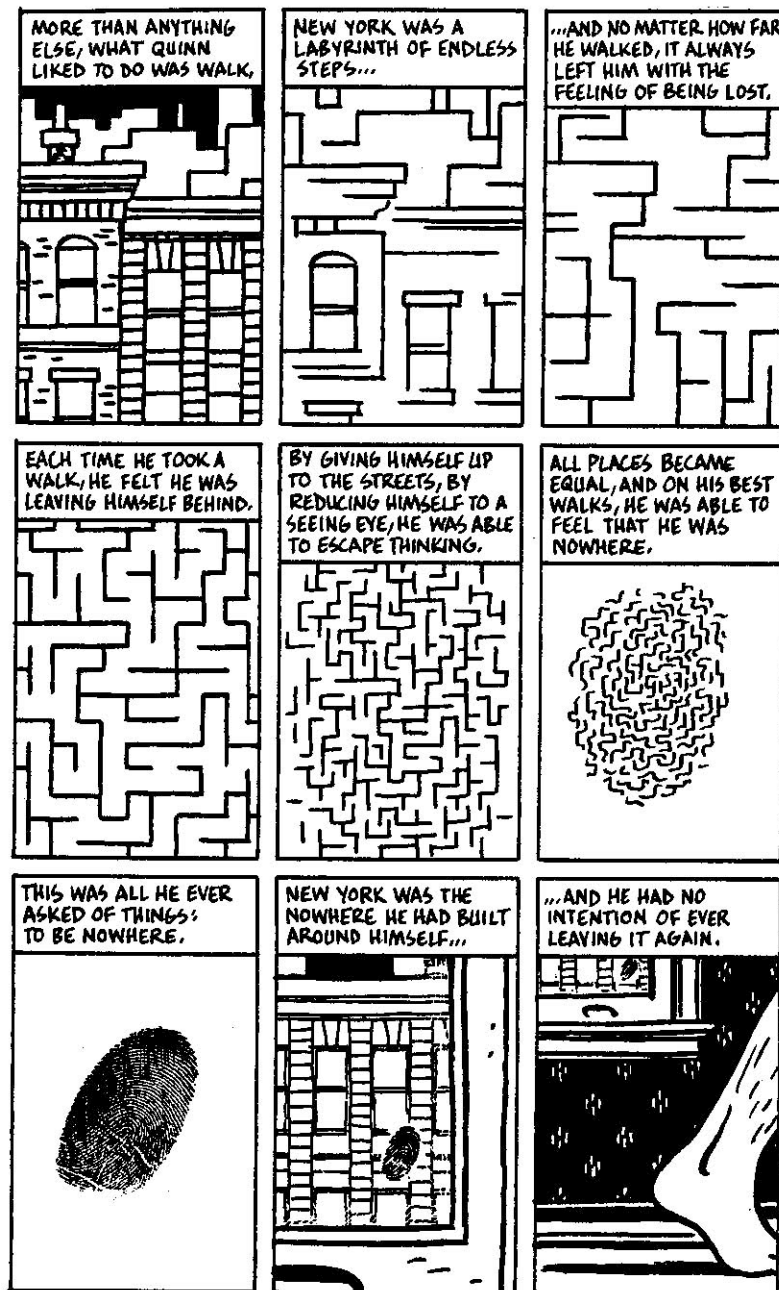
Zygmunt Bauman, en su ensayo “Desert Spectacular”, delinea ciertas características del *flâneur* que convergen en lo esencial con las acciones de Daniel Quinn, así como con sus efectos. Por ejemplo, apunta que el rumbo del *flâneur* proviene precisamente de la falta del mismo:

That aimless stroll *is* the aim; there could not be, there should not be other aims. Neither the world nor the solitary wanderer knows to where they move or what is to be found round the corner; the aim of the present move is yet to come, and the aim of the aimless move is to prompt it or lure it or force it to come. The *flâneur* wanders in search of the aim of his wandering. (Bauman, 1994 139)

Esta falta de rumbo característica es algo que podemos encontrar de manera bastante clara en los paseos de Daniel Quinn. Mientras que el pasaje de la novela en que se explica esta actividad establece la relación entre Quinn y la ciudad con particular atención a los efectos existenciales que ésta tiene en el protagonista, la sección equivalente en el cómic elige un acercamiento ligeramente distinto. “More than anything else, what Quinn liked to do was walk” (Auster, Karasik, Mazzucchelli 4). Con esta frase comienza en el cómic la página en la que se explican los hábitos errantes del personaje principal. La estrategia narrativa es de particular interés, pues pareciera que los adaptadores eligieron una estrategia menos convencional y por eso de gran

interés. Mientras que el texto verbal se enfoca en las sensaciones que le producen a Quinn las caminatas por la ciudad [“...it always left him with the feeling of being lost”; “...he felt he was leaving himself behind”; “...on his best walks, he was able to feel that he was nowhere” (Auster, Karasik, Mazzucchelli 4)], la parte gráfica se distancia de la representación del personaje y se enfoca en la ciudad. De esta manera, al mostrar las modificaciones que sufre la propia estructura urbana a raíz de la percepción de Quinn, el cómic enfatiza el poder transformativo de la misma subjetividad sobre el paisaje urbano.

La serie de paneles que componen la página cuatro, dividida también en nueve cuadros regulares, sugieren cómo el cambio en perspectiva ocasiona mutaciones en el orden, acomodamiento y estructura de los elementos que conforman la ciudad: se comienza con una vista de varios edificios de ladrillos. Las líneas que dividen cada pieza del edificio, así como las divisiones entre los mismos son lo que más salta a la vista. Son dibujos parcos en los que no hay más detalles que las propias líneas. En los siguientes cuadros se mantiene la misma vista pero existe un desvanecimiento de varias líneas, lo que crea una desarticulación de los componentes del paisaje. Lo que eran edificios con ventanas, balcones, chimeneas, se convierte progresivamente en un laberinto mediante la desaparición de algunas líneas y el reacomodo de otras. Paulatinamente el enfoque de los cuadros se aleja del laberinto que se ha construido para evidenciarlo como una huella digital en la ventana del departamento de Quinn. En el fondo de ésta apenas se pueden distinguir los pilares de los edificios presentes en el primer cuadro.



p.4

En esta página Karasik y Mazzucchelli están jugando con un elemento presente en la prosa de Auster, pero desde una perspectiva distinta: el movimiento. Mientras que la novela enfatiza el movimiento que realiza Daniel Quinn al caminar por las calles y los cambios interiores que esto le ocasiona, en el cómic ese proceso es presentado de manera revertida: se habla sobre el movimiento de Quinn, pero es el enfoque, la perspectiva de la narración gráfica, la cual mediante acercamientos o alejamientos del paisaje urbano

ocasiona precisamente un cambio en sus componentes básicos, al grado de que lo transforma en otras imágenes. De esta manera los adaptadores logran transmitir la *sensación* o la *idea* de movimiento sin realmente retratar un desplazamiento, pues durante los ocho cuadros que dura esta narración se puede inferir que Quinn tan sólo ha dado unos cuantos pasos dentro de su departamento (probablemente de la cama hasta pasar frente a la ventana, que es donde el cuadro noveno capta su pie al momento de apoyarse sobre el piso).

El mundo interior de Quinn ejerce su poder sobre el mundo exterior del paisaje urbano y lo impregna, lo marca con su huella, pues como vemos en los cuadros siete y ocho, es una huella digital (podemos inferir que es de Quinn) en la que está contenida toda la experiencia. Son esta marca de identidad, así como la sensación de pérdida (tanto espacial como espiritual), las fuerzas que moldean la narración gráfica de esta página, así como el propio paisaje. Estas fuerzas son también las que impulsan a Quinn a realizar sus diarios recorridos por la ciudad que con ellos él mismo reinventa. Sin embargo, este episodio tan sólo representa la etapa inicial de la *flânerie* de Quinn. Mediante el entrecruzamiento con el componente detectivesco de su personalidad, así como el enfrentamiento con otros personajes, este estado base irá modificándose a lo largo de la historia.

El otro episodio central de las actividades deambulatorias de Quinn se lleva a cabo en un contexto radicalmente diferente del que acabo de describir anteriormente. Después de completar ya su transformación formal en detective, de asumir la identidad de Paul Auster y de aceptar el caso, Daniel Quinn pasa una buena parte de la novela en una errática trayectoria que termina de definir

la condición de *flâneur* que él representa. Esta trayectoria (o trayectorias) es precisamente la que el viejo Stillman describe en sus errancias diarias por Manhattan. Todos los días en la mañana el viejo Stillman sale del hotel de mala muerte donde se hospeda y camina sin cesar por el resto del día. Daniel Quinn, como detective amateur que es, se dedica a seguirlo en el sentido más estricto del término. Quinn siempre está unos pasos atrás de Stillman, quien camina a paso lentísimo y parece completamente ignorante de que lo están siguiendo.

El encuentro con Stillman es de gran importancia para la articulación de la figura del *flâneur* tanto en la novela como en el cómic. Éste es un viejo que fue acusado de mantener a su hijo en cautiverio durante varios años. Después de pasar décadas en prisión por fin ha sido liberado, razón por la cual la esposa del hijo, ahora adulto, pero dañado de por vida, le comisiona a Quinn/Auster vigilar al padre. Stillman se hospeda en un hotelucho cerca de Central Park en Manhattan y se dedica a vagar por las calles de la ciudad. Quinn lo sigue sin descanso durante varios días y, aunque al inicio no percibe nada significativo en sus caminatas (las que considera efectos de locura o senilidad), poco a poco va descubriendo un patrón que lo sorprende por completo.

Resulta que Peter Stillman, además de recoger objetos diversos y basura durante sus caminatas, traza mediante sus pasos las letras de una frase que al poco tiempo Quinn descubre: "Tower of Babel". El viejo, quien ha estado obsesionado toda la vida con el problema del lenguaje, está en una búsqueda en la que espera encontrar un lenguaje que verdaderamente capture el mundo como es:

"And if we cannot even name a common, everyday object that we hold in our hands, how can we expect to speak of the things that

truly concern us? Unless we can begin to embody the notion of change in the words we use, we will continue to be lost.”
(Auster 77)

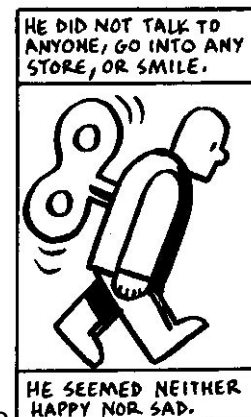
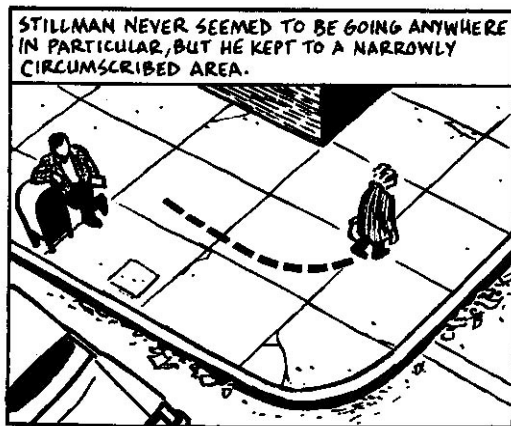
“To be lost”: la noción de estar perdidos es central para la *flâneurie* en esta novela. Tanto en sentido existencial como físico, ambos personajes –tanto Quinn como Stillman- están completamente perdidos. Uno, el viejo, traza la ruta en espera de encontrar una solución que nos salve de “estar perdidos” a través de un lenguaje inexacto. Esta solución la busca perdiéndose en los caminos de la ciudad, solución que no exhibe más que una lógica propia, pues todo parece indicar que ha perdido la cordura. Quinn, por su parte, al seguir a Stillman debe aceptar que se encuentra completamente perdido. Sin embargo, una vez más, esa falta de ubicación es parte de su objetivo, pues el caso consiste en vigilar al propio Stillman. He aquí una estructura paralela en que un *flâneur* sigue a un caminante, pero cada uno se mueve bajo la paradoja de estar perdido y no estarlo, pues en un sentido ambos tienen un objetivo definido, pero ese objetivo sólo puede ser alcanzado mediante las caminatas sin rumbo que ambos describen.

El viejo Stillman encarna también una versión bastante apocalíptica de la idea benjaminiana del *flâneur* que lo ubica como “el que hace botánica del asfalto”. Esto es porque Stillman se dedica a recolectar objetos rotos que encuentra en la calle. El propósito de dicha actividad es darles a dichos objetos nuevos nombres para “recomponer el mundo a través del lenguaje”, imponer orden al desorden. Mientras que el *flâneur* tradicional –aquel del París del siglo XIX- paseaba y miraba sin comprar, el *flâneur* de la Nueva York de Auster pasea, recolecta y colecciona sin comprar. Quinn, por su parte, pasa los días

intentando registrar la trayectoria de Stillman, tratando también de recomponer la realidad mediante el lenguaje (sólo que escrito, no hablado).

En esta sección del cómic me interesa particularmente llamar la atención a la manera en que Karasik y Mazzucchelli retratan el movimiento. Pienso que a través de la representación gráfica de las trayectorias y los movimientos de Stillman y Quinn se puede transmitir también la problemática existencial que viven los dos personajes.

Por ejemplo, la postura que Stillman tiene al caminar, con la espalda encorvada y los pies deslizándose por el piso, la mirada perdida y la cabeza agachada, denotan a un individuo completamente absorto en sus pensamientos, que se mueve casi mecánicamente, como empujado por una última inercia que apenas lo alcanza a desplazar. Quinn, por el contrario, ansioso de encontrar una respuesta, exhibe en las primeras ocasiones una manera completamente opuesta de caminar: a paso normal, levantando las piernas del piso, describiendo una trayectoria más constante. Precisamente por esa diferencia de ritmos, posturas y velocidades, al principio le es muy difícil a Quinn seguir a Stillman, y en una ocasión casi choca con él. Si bien era el objetivo de resolver el caso lo que lo impulsaba a moverse más rápido y encontrar una solución a éste en las caminatas de Stillman, Quinn pronto termina adaptándose al ritmo del viejo, lo que ocasionará en él una transformación más que progresivamente lo irá degenerando.



p.56

p.57



p.59

La energía y la dirección que había obtenido al fusionar su identidad con la de Max Work se ve deteriorada por el seguimiento y la interacción con Stillman, quien presenta un comportamiento y un movimiento totalmente mecanizados, carentes de la determinación y carácter que Quinn abrevó de Work para poder funcionar en el mundo.

Esta fuerza contraria la transmite Stillman hacia Quinn al establecerse el paralelo entre ellos dos. Mientras que Stillman lleva un minucioso registro de aquello que está roto y descompuesto para después armarlo mediante el lenguaje, Quinn lleva a cabo el proceso análogo de recomponer las caminatas de Stillman al dotarlas de sentido lógico o lingüístico. Nunca se sabe si las conclusiones a las que llega (que cada día Stillman traza una letra de la

frase “The Tower of Babel”) realmente corresponden con la realidad o son producto de una mente en constante deterioro. Independientemente de la lucidez de su trabajo detectivesco hasta ese punto, la evidencia indica que en el momento en que Peter Stillman desaparece, Quinn pierde la dirección de una manera que él ya no controla.

Así, mientras que al inicio de la historia Quinn se perdía para encontrar una cierta tranquilidad interior, para sentirse libre de las restricciones del ambiente que le rodeaba, ahora de manera estática degenera en algo roto que más se asemeja a uno de los objetos recogidos por Stillman que a la figura de detective que con tanto ímpetu había asumido. Por otra parte, resulta irónico que en esta última fase sea cuando Quinn se toma más en serio su papel de detective y deja su vida completamente de lado para dedicarse a resolver el caso.

Sin embargo, el corto circuito que han hecho los dos componentes de su personalidad lo llevan a combinar las características de ambos modelos que resultan menos favorables para cualquiera de sus propósitos. Este nuevo estado en el que se sumerge es uno de inmovilidad total en el que una lógica detectivesca retorcida se apodera por completo de su razonamiento. Quinn llega a la conclusión de que para poder proteger a Peter Stillman, hijo, y a su esposa, es necesario permanecer todo el tiempo sentado en un callejón frente al edificio donde éstos habitan para poder vigilar la entrada. Esta conclusión parece estar precipitada por las ansias exacerbadas de resolver el caso y ser digno del título de un verdadero detective, así como por la sostenida convivencia con el extraño comportamiento de Stillman.

En el cómic esta etapa está representada por el cambio en el aspecto físico de Quinn, así como en su movimiento y expresiones corporales. Se hace hincapié en el deterioro sufrido a raíz de la inmovilidad. Del movimiento inicial de sus caminatas al inicio de la historia, pasando por la constante persecución a baja velocidad tras el viejo Stillman, Quinn ha llegado a un punto en que su labor consiste en sentarse sobre una caja de madera en un callejón, hacer rápidamente sus necesidades tras un contenedor de basura y dormir apenas unos minutos cada cierto número de horas.

Esto se ve reflejado en detalles que los ilustradores han sabido captar muy bien y expresar como indicadores tanto del paso del tiempo como de la descomposición/desarticulación del personaje: la limpieza y el estado de la ropa, el largo y aseo del cabello, la postura y, por último, la mimetización con sus alrededores. Esta última característica, la cual se puede ver claramente representada en la página 111, muestra a un Quinn completamente convertido en vagabundo que, poco a poco, se va confundiendo con los ladrillos del callejón que ha hecho su hogar, pues la anonimidad no tiene rostro discernible.

Este irreversible deterioro culmina con un detalle que los dibujantes han representado haciendo clara referencia a una frase que en la novela aparece cuando desaparece Stillman: "Stillman was gone now. The old man had become part of the city. He was a speck, a punctuation mark, a brick in an endless wall of bricks." (Auster 90). La ironía ha querido que Quinn termine convertido en aquello que buscaba evitar. Sin embargo, parecería que éste es su destino, pues desde el inicio se manifestó su deseo de convertirse en uno con la ciudad. Quinn terminó un largo proceso de transformaciones que comenzó por la casualidad de una llamada y la oportunidad de vivir sus

ficciones. Finalmente, ni *flâneur* ni detective; Quinn terminó siendo más un vagabundo, un ser marginal cuyas cualidades acumuladas fueron desechadas al optar por la inmovilidad.



p.107



p.109



p.109



p.111



p.111



p.111

En una visión apocalíptica y pesimista, las dos figuras paradigmáticas de la modernidad terminan convertidos en poco más que una mota de polvo humano que se adhiere a las paredes de la ciudad. Pareciera que, como Marshall Berman quien, citando a Karl Marx nos dice “todo lo sólido se

desvanece en el aire”, Paul Auster, David Mazzucchelli y Paul Karasik han elegido derrumbar la aparente solidez de los modelos de la modernidad y quedarse con la permanente incertidumbre en la que termina sumergido Quinn. Esta transformación es tan significativa como aterradora porque representa las posibilidades y los precipicios de la realidad urbana contemporánea. El caso de Quinn es extraño pero potencialmente ubicuo, pues la posibilidad de terminar como él está latente en todas partes a nuestro alrededor.

Finalmente, la degradación es un destino que acecha perpetuamente. Una figura ilustra esta transformación de manera particularmente puntual: la del trapero. Este personaje, del que Walter Benjamin también habla en su Arcades Project, es un vagabundo que recorre las calles de la ciudad almacenando desechos. Armstrong McLees, en un estudio sobre Baudelaire y el modernismo clasifica a esta figura “como representante de aquellas subculturas urbanas cuyos orígenes y actividades se vinculaban y simultáneamente se oponían a la sociedad burguesa y al capitalismo industrial” (McLees en Cuvadric 2).

En el fondo resulta que el trapero y el *flâneur* no son tan diferentes. Ambos sostienen relaciones paradójicas y conflictivas con el capitalismo industrial, ambos hacen de sus recorridos por la ciudad una parte integral de sus existencias y ambos son consumidores marginales. Quinn tomó el lugar de Stillman porque más que un caso que tenía que resolver, su interacción con él funcionó como un proceso de sustitución. El *flâneur*, empujado por el gran no-lugar que es la ciudad posmoderna, perdió su nexos con la burguesía y terminó por habitar en la inmundicia. Ese, sin embargo, no fue un cambio del todo radical pues, como vimos a lo largo de la historia, ambos tuvieron el mismo camino que recorrer. El riesgo permanente, relación entre dos figuras que se quisieran pensar separadas, es

retratado por Zygmunt Bauman cuando habla de los vagabundos y los turistas, dos figuras que no son del todo distintas del trapero y al *flâneur*.



p.126

El camino está sembrado de cáscaras de banana, abundan las piedras con las cuales se puede tropezar. Después de todo, la mayoría de los trabajos son temporales, las acciones pueden cotizarse en baja tanto como en alza, las destrezas que uno posee se devalúan constantemente y las desplazan otras nuevas y mejores, los bienes atesorados se vuelven obsoletos en poco tiempo, vecindarios distinguidos se tornan pretenciosos y vulgares, las sociedades existen hasta nuevo aviso, los valores dignos de aprecio y los fines en los que vale la pena invertir van y vienen... Así como ningún seguro de vida protege de la muerte al beneficiario, ninguna póliza protege al turista de perder su estilo de vida y caer en el del vagabundo.

(Bauman, 2006 127).

CONCLUSIONES

Mi interés primario a lo largo del presente trabajo fue mostrar dos instancias de relaciones entre textos: la intertextualidad y una vertiente de la misma que es la adaptación. Como elementos concretos para ilustrar estos procesos elegí las figuras del detective y del *flâneur* y las utilicé como guías temáticas que figuraron además como doble columna vertebral de este trabajo. La elección obedeció a que ambas son elementos que responden a un momento histórico específico que se podría definir como modernidad. Como tal, me pareció significativo que una novela repetidamente clasificada como posmoderna (City of Glass) utilizara estas figuras y las modificara de acuerdo con sus propias intenciones.

Así, a partir del camino que seguí para rastrear e ilustrar estas dos figuras se fueron suscitando reflexiones que tocaron temas que a primera vista podrían resultar inconexos, pero que se retroalimentan mutuamente a través del análisis literario. Las relaciones intertextuales, las transformaciones socio-históricas, la reconfiguración urbana, el surgimiento de nuevas subjetividades, el paso de la modernidad a la posmodernidad y los derechos de autor son todos elementos que ayudaron a enriquecer una exploración que se suscitó en principio a partir de la(s) relación(es) que guarda la novela de Auster con otros textos.

En primer lugar, diría que el que este escrito no se haya podido limitar únicamente a comparar citas de distintas fuentes (la intertextualidad en su nivel evidente) es una prueba de los alcances de la intertextualidad misma: un texto nos lleva a otro, una idea a otra, muchas veces por caminos no explícitos. Este trabajo fue una ilustración de cómo el texto no se puede concebir jamás sin otros

textos a su alrededor. Tampoco puede nunca existir sin el mundo. De esta afirmación de apariencia vaga y evidente se desprende un corolario que nos sugiere que tampoco el estudio del texto puede estar separado del estudio del mundo (tanto textual como extra textual). Es decir, para entender cualquier escrito a cabalidad es necesario un acercamiento abierto que esté preparado para traspasar delimitaciones entre campos del conocimiento, perspectivas teóricas, disciplinas, etc.

La inclusión de la adaptación en cómic de City of Glass fue también una estrategia que sirvió para varios propósitos. Dentro del objetivo general de esta tesis, su función fue ilustrar las relaciones intertextuales entre un texto fuente y una adaptación a otro medio. De ahí también se habrá desprendido una apología de la adaptación intermediática como una actividad intertextual creativa, dinámica y potencialmente germinadora de nuevos textos. A partir de esta discusión espero también haber contribuido a la validación de las adaptaciones como proyectos autónomos que, si bien tienen su origen en una apegada relación intertextual con el texto fuente, se pueden erigir en entidades independientes con una esfera propia de significación que no tiene por qué ser ancilar de otras.

Durante el análisis y exploración de City of Glass como adaptación, otro de los objetivos fue tratar al medio de expresión de la misma –el cómic– como un sistema narrativo capaz de alcanzar grados de complejidad similares a los de la prosa, pero diferentes en sus funcionamientos y aspiraciones. A pesar de que no haya sido la meta final de esta tesis, quisiera por lo menos haber contribuido al

estudio del cómic ya no como una actividad subordinada a la literatura y cuya validación depende de la cercanía que su naturaleza narrativa tenga con ésta última. Si en algo se cimentó la segunda parte de este análisis fue en la capacidad de diferentes sistemas semióticos y narrativos de interactuar a través de relaciones intertextuales, de enriquecerse mutuamente y de dar origen a nuevos productos que incorporen características de más de uno de ellos.

Finalmente, esta tesis me ayudó a poner en práctica un método de trabajo en el que logré incorporar distintos modelos y sistemas teóricos de una variedad de temas para concretar una perspectiva que me satisface y siento como propia. Evité, en la medida de lo posible, ceñirme acríticamente a una sola manera de abordar el/los tema(s) de estudio y tomé de cada fuente los aspectos que mejor equipados consideré para, en la práctica, construir un análisis que respondiera a las necesidades específicas de este caso. Precisamente por esto, cualquier error u omisión no es más que mi propia responsabilidad. Así, me queda claro que, independientemente de los resultados del presente trabajo en sí mismo, el esfuerzo que de él se desprende es tan sólo el germen de proyectos futuros, reflexiones potenciales y exploraciones proyectadas.

BIBLIOGRAFÍA

Allen, Graham. Intertextuality. Abingdon, UK: Routledge, 2007.

Augé, Marc. Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la
sobremodernidad. Trad. Margarita M. Misraji. Barcelona: Gedisa, 1993.

Auster, Paul. City of Glass, Nueva York: Penguin Books, 1987.

_____, **Karasik, P., Mazzucchelli, D.** City of Glass. Nueva York:
Picador, 2004.

Barthes, Roland. “La muerte del autor”, El susurro del lenguaje. Más allá de la
palabra y la escritura. Trad. C. Fernández Medrano. Madrid: Paidós, 1987.

Bauman, Zygmunt, “Desert Spectacular” The Flâneur. Ed. Tester, Keith.
Londres: Routledge, 1994. *pp.*138-157.

_____. “Vagabundos y turistas”, La Globalización. Consecuencias
humanas. Trad. Daniel Zadunaisky. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
2006. *pp.*103-135.

Benjamin, Walter. “M [The Flâneur]” The Arcades Project. Trad. Howard Eiland,
Kevin McLaughlin. Cambridge, Massachussets: Harvard Belknapp. 2002.

_____. “El flâneur” Iluminaciones II. Trad. Jesús Aguirre. Madrid:
Taurus, 1998, *pp.* 49-83.

Bloom, Harold. The Anxiety of Influence: a Theory of Poetry. Oxford: OUP.
1973.

Chandler, Raymond. “The Simple Art of Murder” Pearls are a Nuisance.
Londres: Pan Books, 1980. *pp.*173-188.

Cuddon, J.A. Dictionary of Literary Terms and Literary Theory. New York: Penguin, 1998.

Cuvardic García, Dorde. “El traperero: el otro marginal en la historia de la literatura y de la cultura popular” Káñina, Rev. Artes y Letras, Univ. Costa Rica. XXXI.1 (2007): 217-227

Eco, Umberto, et al. Interpretation and overinterpretation. Ed. Stefan Collini. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.

Frye, Northrop. Anatomy of Criticism. Four essays. Princeton: Princeton University Press, 1990.

Genette, Gérard. Palimpsestos. Trad. Celia Fernández Prieto. Madrid: Taurus, 1989.

Groensteen, Thierry. The System of Comics. Trad. Bart Beatty. Jackson, US: University of Mississippi Press, 2007.

Hutcheon, Linda. A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction. Londres: Routledge, 1988.

_____. A Theory of Adaptation. Nueva York: Routledge, 2006.

Jameson, Fredric. Postmodernism, or, The Cultural Logic of Capitalism. Durham, North Carolina: Duke University Press, 1991.

Jenkins, Henry. “Quentin Tarantino’s Star Wars?” Media and Cultural Studies. KeyWorks. Eds. Durham, M. G.; Kellner, D.M. Malden, US: Blackwell Publishing, 2006. pp. 549-576.

Kristeva, Julia. Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art.
Trad. Thomas Gora. Nueva York: Columbia University Press, 1980.

Merivale, P.; Sweeney, S.E. (eds.). Detecting Texts: The Metaphysical Detective Story from Poe to Postmodernism. Philadelphia: The University of Pennsylvania Press, 1999.

Orr, Mary. Intertextuality. Cambridge, UK: Polity, 2003.

Plottel, J.P.; Charney, H. (eds.). Intertextuality: New Perspectives in Criticism.
Nueva York: New York Literary Forum, 1978.

Poe, Edgar Allan. "William Wilson" The Fall of the House of Usher and Other Writings: Poems, Tales, Essays and Reviews. New York: Penguin Classics, 2003.

Rzepka, Charles J. Detective Fiction. Cambridge, UK: Polity, 2005.

Sanders, Julie. Adaptation and Appropriation. Abingdon, UK: Routledge, 2006.

Santos, Milton. De la totalidad al lugar. Trad. María Laura Silveira. Barcelona: Oikos-Tau, 1995

Scaggs, John. Crime Fiction. Abingdon, UK: Routledge, 2005.

Silver, Alain; Elizabeth Ward. Film Noir. Woodstock, NY: The Overlook Press, 1992.

Smart, Barry. "Digesting the modern diet. Gastro-porn, fast food and panic eating", The Flâneur. Ed. Keith Tester, ed. Londres: Routledge, 1994. pp. 158-180.

Spiegelman, Art. "Introduction" Auster, P., Mazzucchelli, D., Karasik, P. City of Glass. Nueva York: Picador, 2004.