

EL MEDIO DESAPARECE COMO ENTIDAD FINITA: REFLEXIÓN INTERMEDIAL EN TORNO AL NÚCLEO VISUAL DE LAS ‘CIUDADES AUSENTES’¹

THE MEDIUM DISAPPEARS AS A FINITE ENTITY:
INTERMEDIAL CONSIDERATION ABOUT THE VISUAL
NUCLEUS OF ‘ABSENTS CITIES’

JAVIERA IRRIBARREN ORTIZ

Pontificia Universidad Católica de Chile
Avenida Libertador Bernardo O’Higgins 328
Santiago de Chile
Chile
jvirriba@uc.cl

RESUMEN

El núcleo discursivo potencialmente visual de *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia (1992) se hace ostensible en la expansión

¹ Esta investigación es resultado de la Tesis para optar al Grado Académico de Magíster en Letras mención Literatura, 2016, Pontificia Universidad Católica de Chile (UC), cursado con Beca CONICYT para Magíster Nacional, 2014. Asimismo, el proyecto fue desarrollado en el marco del proyecto Fondecyt Regular n°1141215 “Una cartografía de lo audiovisual en la literatura latinoamericana (1915-2015), a cargo de Wolfgang Bongers.

gráfica homónima de Luis Scafati y Pablo de Santis (2000). En esta se erige una transposición intermedial compleja, que supera la mera graficación de hitos narrativos (Baetens), al presentarse como una propuesta estética de imagentexto (Mitchell). Asimismo, manifiesta una experiencia particular en torno a las formas que, a nivel material, rectifica el carácter iconológico de su referente. A nivel reflexivo, ambos objetos problematizan la implicancia simbiótica de la dialéctica entre imagen-mental e imagen-objeto (Stiegler); además, la “ausencia” refuerza la mutabilidad y virtualidad que sus imágenes fragmentarias describen, y cuyo correlato es encarnado en la “Máquina de Macedonio”.

Palabras claves: *La ciudad ausente, núcleo visual, novela gráfica, imagentexto, Piglia/Scafati/De Santis.*

ABSTRACT

Potential visual nucleus of Ricardo Piglia's *The Absent City* (1992) is ostensible on the homonym graphic expansion from Luis Scafati and Pablo de Santis (2000). There is a complex intermedial transposition on this, which overcome the simple action of draw narrative facts (Baetens), when is presented as an aesthetic proposal of imagetext (Mitchell). As well, this manifests a particular experience around the forms that, on a material level, rectifies the iconic character from their own referent. On a reflexive level, both objects problematize the symbiotic implication of the dialectic between mental-image and object-image (Stiegler); also, the “absence” reinforces the mutability and virtuality which are described by its fragmentary images, and whose correlated with is represented in the “Macedonio's Machine”.

Key words: *The Absent City, Visual nucleus, Graphic novel, Imagetext, Piglia/Scafati/De Santis.*

Recibido: 30/01/2017

Aceptado: 12/06/2017

I. DE LA LINGÜÍSTICA DE LA IMAGEN A LA EXPANSIÓN MATERIAL

El llamado ‘giro pictórico’ posibilita que el acto de representación se expanda más allá de un sistema de códigos estrictamente lingüístico, ya que también es posible articular un lenguaje háptico, sonoro, visual, que se intersecte y retroalimente en un régimen estético del arte que opere a nivel iconológico (Mitchell 20-1). En el caso de la *La Ciudad ausente* (1992) de Ricardo Piglia, dicha capacidad se proyecta a través de un núcleo discursivo potencialmente visual, que se actualiza en y a través de diversos dispositivos mediáticos, como lo son la novela gráfica homónima de Luis Scafati y Pablo De Santis (2000) —foco de este análisis o la pieza de teatro musical del director argentino Ricardo Gandini.² Por lo demás, dicho núcleo visual, a nivel material, se homologa a la presencia de lo que el mismo J. W. Mitchell identifica como la “lingüística de la imagen” de Gombrich o como “el lenguaje del arte” de Reynolds; ese “cuerpo de técnicas sintácticas y semánticas convencionales a disposición del artista pictorial” (103) que, además, es reforzado con la experiencia del lector, quien finalmente es el encargado de transponer en imágenes —ya sea mentales o físicas— aquello que estas mismas evocan, y generar así un sistema discursivo sinestésico conocido por los historiadores del arte y por los críticos literarios bajo el término de ‘lenguaje visible’.

Del igual modo, dicha propuesta sinestésica es concordante con el acto expansivo que caracteriza Gene Youngblood en su libro *Cine expandido* (2012), en tanto se sistematiza la proyección de consciencia a través de una red de intermedios que se constituyen como el sistema nervioso de la propia sociedad (57) —similar a la propuesta de McLuhan en torno a la fascinación narcisista por los medios. En este libro también se destaca la iniciativa del colectivo “The Company of us” (USCO), un grupo de

² Estrenada en el año 1995 y reestrenada durante el 2011 en el Teatro Argentino de La Plata.

artistas e ingenieros de los años 60' pioneros en la ejecución de objetos multimediales y sinestésicos, quienes creaban una experiencia ambiental total para las audiencias al fusionar diversos medios de comunicación (371). Esto sería algo así como la recodificación tecnológica y digital de "El mito del cine total" que otrora Bazin intentaba describirnos; o bien, del "Mito utópico" que, en palabras de Youngblood, es el posicionamiento de las comunicaciones como el centro de la vida social y política de la cultura, al ejercer el "totalitarismo invertido" que, en la lógica de la simbiosis hombre-máquina, operaría cuando la mayoría de los sujetos se someten voluntariamente a su dominio (15). Es así como el servomecanismo descrito por McLuhan devela la imperiosa necesidad narcisista del hombre de verse reflejado en las máquinas que él mismo crea, con la finalidad de prolongar su consistencia incluso hasta el plano eléctrico; de extenderse en la red neuronal del espacio virtual generado en el marco de la cibernética postindustrial.

De manera similar a la propuesta de Youngblood en torno a los referentes en expansión, encontramos la noción de Narrativas Transmediales (NT), cuyo término fue acuñado por Henry Jenkins en la revista *Technology Review* en el año 2003 y para el cual señalaba: "hemos entrado a una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de 'múltiples canales'" (en Scolari 23). Así, la idea de las NT sería disgregar actualizaciones autónomas de un mismo objeto cultural, pero en diversos medios, con el afán de que estos operaran de manera constructivista al modo de las llamadas máquinas deseantes de Deleuze y Guattari, dado que estas continuamente se desterritorializa en y desde sus propios medios:

en pocas palabras: la NT son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje en otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil. (Scolari 24)

De manera análoga, y también en la lógica expansiva, la contribución del usuario —o del lector, como lo identifica Mitchell— se plantea como un recurso fundamental, porque es él quien recupera y agrupa el sentido global de la propuesta estética que, de manera simbiótica, articulan los respectivos referentes.

Ahora bien, la expansión del núcleo visual de Piglia es sistematizada en la novela gráfica de Scafati y De Santis, porque en esta última se establece una transposición intermedial donde la iconología no se reduce al significado semiológico del texto, sino que se proyecta de manera concreta e independiente a través de la imagen. De este modo, lo relevante de dicho objeto es su capacidad para articular una reformulación estética autónoma con respecto al texto de Piglia dado que, tal como lo señala Baetens en su artículo “Novelas gráficas: ¿literaturas sin texto?” (2013), estas no se limitan a reproducir visualmente aquello que evoca la materialidad de la escritura; por el contrario, logran que la narrativa visual adquiera su propio estatus literario, en la medida que sus imágenes no pierden independencia estructural respecto del texto (175).

En consecuencia, Scafati y De Santis reproducen el fundamento básico que Eddie Campbell postula en su manifiesto sobre la novela gráfica, dado que lo particular de su estética es proyectar una nueva forma de literatura y no simplemente una fusión entre códigos de carácter lingüístico e icónico. Asimismo, si reforzamos la idea anterior con la precisión de Barrero en torno a la historieta —como concepto genérico—, comprendemos que esta no se caracteriza por emular un relato literario ni pictográfico (2). En este mismo ámbito, José Manuel Trabado, estudioso español del género, refuerza dicha argumentación cuando identifica la necesidad de formular novelas gráficas en relación con una “expansión narrativa de lenguajes gráficos previos” (52), de modo que la elaboración narrativa deba estipularse, según Stiegler, en el seno de la dimensión abstracta de la imagen (imagen mental) y no solamente desde su índole material (imagen-objeto).

En consecuencia, la potencialidad sinestésica logra visibilizarse en un producto intermedial que recupera la estética de las imágenes narrativas

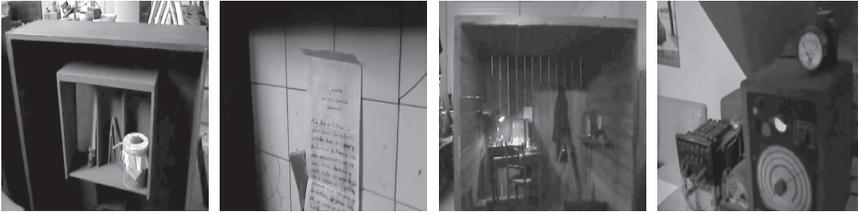


Imagen 1. *Macedonio Fernández*. Dir. Andrés Di Tella. Secretaría de Cultura de la Nación Argentina, 1995. Fílmico.

postuladas por Piglia,³ en tanto se materializan en la propuesta de imagen-texto de Scafati y De Santis. Por lo tanto, la iconología del texto es crucial para caracterizarla —si retomamos a Mitchell—, dado que los mecanismos de narración visual permiten que la verbalidad y la textualidad adquieran un carácter análogo de literariedad. Por otra parte, recordemos que dicha potencialidad iconológica también se ve reforzada al expandirse en la ópera del mismo nombre, y cuyo libreto fue adaptado por el propio Ricardo Piglia.⁴ Asimismo, cabe destacar que dicha pieza es en sí misma una tentativa multimedia, en la que —de forma interdependiente a lo musical— se monta una serie de artefactos que su creador, el escultor Carlos Boccardo, bautizó como “Cajas de Macedonio, de Elena, del Ingeniero Russo y de la Máquina de Macedonio” (Di Tella), respectivamente [Imagen 1].

³ La identificación de un núcleo visual en el texto de Piglia además se condice con las incursiones del autor en productos intermediales que problematizan los modos de representación. Por ejemplo, sus contribuciones en los guiones de películas como *Plata quemada* (2000) —inspirada en la novela homónima que Piglia publicó en el año 1997; *Corazón iluminado* (1996) de Héctor Babenco, realizador conocido por la adaptación cinematográfica de 1985 de la célebre novela de Manuel Puig *El beso de la mujer araña* (1976); *El astillero* (2000) de David Lipszyc, basada en la novela homónima del año 1961 del escritor uruguayo Carlos Onetti; entre otras colaboraciones. Del mismo modo, cabe mencionar que Ricardo Piglia fue el comentarista de la publicación de la revista *Fierro* denominada *La argentina en llamas* (1992), y cuyo objetivo fue adaptar e ilustrar diversos relatos clásicos de la tradición argentina que revisitaran las relaciones entre poder y violencia de dicha nación.

⁴ Posteriormente, Piglia asesoró la construcción del guion de novela gráfica de Scafati y De Santis.

De este modo, la mediación entre el producto de Piglia y sus referentes se postulan dentro de un *continuum*, cuya formulación simbiótica puede identificarse como un gesto de remediación a nivel material-estético, en palabras de Bolter y Grusin:

finally, the new medium can remediate by trying to absorb the older medium entirely, so that the discontinuities between the two are minimized. The very act of remediation, however, ensures that the older medium cannot be entirely effaced: the new medium remains dependent on the older one in acknowledged or unacknowledged ways. (47)

Es en el acto de remediación cuando el medio desaparece como entidad finita, pues lo transmitido a nivel estético es en sí mismo el soporte material y viceversa.

2. NOVELA GRÁFICA Y LA POTENCIALIDAD REFLEXIVA DE LA AUSENCIA

El nivel reflexivo en torno a la imagen en Piglia se manifiesta a través de la mutabilidad y la virtualidad, que permiten a dicho universo fluir y confluir en torno a la figura de la Máquina de Macedonio y a la metáfora de la ausencia. Del mismo modo, y específicamente en la novela gráfica, estos tópicos son actualizados y reforzados a través de la estructura fragmentaria con la que se presenta la ciudad, por lo que el carácter híbrido logra recuperar el fundamento del denominado *zapping*, cuyo antecedente directo, según Roberto Jacoby,⁵ es Macedonio Fernández y su *Museo de la*

⁵ En la reseña “Macedonio, un precursor del ‘zapping’ en pantalla”, de la periodista argentina Andrea Guiú, se destaca particularmente la intervención realizada por Roberto Jacoby en el documental *Macedonio Fernández* (1995) que, por cierto, tuvo como director a Andrés Di Tella y como guionista a Ricardo Piglia. En esta Jacoby señala que Macedonio Fernández bien puede ser leído como un precursor del *zap-*

novela eterna (1967). Por lo demás, estas son precisamente las dos grandes cuñas argumentales que sustentan la idea de la Máquina de Macedonio, además de la imagen de un “grabador y la voz de una mujer que cree estar muerta y vende violetas en la puerta de la Federación de Box de la calle Castrobarro . . . la voz perdida de una mujer con la que Macedonio conversa en la pieza de un hotel”, como lo declara Piglia en el documental *Macedonio Fernández* (1995).

En primer lugar, la mutabilidad de la Máquina permite que esta no solo se apropie del mundo circundante y lo proyecte al infinito, como la máquina de Morel en Bioy Casares; tampoco se limita a reproducir únicamente la imagen de su amada, como se hace con Faustine en el mismo texto. La variante específica de la Máquina de Macedonio que Piglia caracteriza es la introyección de la consciencia de Elena en una máquina, de modo que la persistencia *posmortem* unidimensional —como ocurre en el cuento “El retrato” de Quiroga— es superada. La proliferación de la amada, de la Elena, se expande a lo largo de todos los planos posibles, ya que esta se apropia tridimensionalmente del espacio. A su vez, la Eterna posee tal autonomía que es capaz de tomar las historias del mundo y transmutarlas al punto de que estas logran constituirse como la base material de su propia cultura: “la primera obra, había dicho Macedonio, anticipa todas las que siguen. Queríamos una máquina de traducir y tenemos una máquina transformadora de historias” (Piglia, *Ciudad...* 41). Análogamente, en Scafati y De Santis dicha imagen se amplía iconológicamente. [Imagen 2].

En esta misma lógica es posible señalar que la Máquina presentada en las “ciudades ausentes” también se erige como metáfora de “El zapallo que se hizo cosmos” del mismo Macedonio Fernández; cuento en el que se describe la trayectoria de un objeto que cobra tal independencia física que su hipotética destrucción conllevaría necesariamente a la anulación

ping en pantalla, a propósito de su idea del “lector saltado”; además de que puede ser considerado como el creador de un *software* de lectura, a raíz de su capacidad para articular una “máquina de fabular” mediante su poética (Blogspot Andrés Di Tella).



Primero había intentado una máquina de traducir. El sistema era bastante sencillo, parecía un fonógrafo metido en una caja de vidrio. La sacó de la nada y la tuvo años en la parte de abajo de un ropero, en una pieza de pensión cerca de Tribunales, tapada con una frazada. En una sala lateral, Junior vio la pieza del Majestic y el ropero donde la mujer había buscado el frasco de perfume. Lo asombraba la fidelidad de la reconstrucción.

Imagen 2. De Santis, P. y Scafati, L. *La ciudad ausente*. Madrid: Libros del Zorro Rojo, 2008. 31. Impreso.

del propio mundo: “Ellos —dijo— creen que la han desactivado, pero es imposible, está viva, es un cuerpo que se expande y se retrae y capta lo que sucede” (Piglia, *Ciudad...* 138). Así, tanto el zapallo como la Máquina logran absorber el mundo físico gracias al carácter mutable que le faculta alcanzar la mencionada trascendencia temporoespacial.

En segundo lugar, en las “ciudades ausentes” emerge la virtualidad, en tanto sistema informático de entornos sintéticos en tiempo real y sin soporte, vale decir, la construcción de un ciberespacio (Gubern en Lorca 119). De esta manera, el índice específico de dicho tópico radica en la figura holográfica de la Máquina de Macedonio, y cuyo propósito de “anular la muerte y construir un mundo virtual” (Piglia, *Ciudad...* 60) irrumpe cuando la Elena alcanza la trascendencia poshumana, al transponer su consciencia dentro de un dispositivo hiperreal.

Del mismo modo, los intentos por sustituir mecánicamente a la amada y hacer perdurar su consciencia por distintos medios —como ya lo hace E.T.A. Hoffmann con su Olimpia; Fritz Lang con su autómeta homónima en la película *Metrópolis*; o Villiers con su Eva futura—, traducen la necesidad de hacer pervivir en un soporte durable un cuerpo que se desintegra debido a la finitud que lo caracteriza: “y todo lo que Macedonio hizo desde entonces (y ante todo la máquina) estuvo destinado a hacerla presente. Ella era la Eterna, el río del relato, la voz interminable que mantenía vivo el recuerdo” (46).

En el mismo ámbito, Vicente Cervera señala: “la novela proclama la historia subterránea del museo que Macedonio forjó, y sustenta la hipótesis de su existencia real, como reformulación paralelística de la ‘invención de Morel’, donde el filósofo dejó activada la reproducción maquina de los grandes textos de la tradición literaria porteña, y por supuesto la ‘encarnadura’ virtual de su Eterna” (359).

La denominada Eterna de Macedonio es quien modela el relato de Piglia y, como el mismo Cervera lo identifica, el síndrome de Beatriz se hace presente al reproducir y guiar la ficción a través de su figura. No obstante, dicho gesto además se rastrea en la literatura del propio Macedonio Fernández, en la de Adolfo Bioy Casares, en Horacio Quiroga, incluso en el filme *Invasión* (1969) de Hugo Santiago, por lo que la Máquina de Piglia se alza como una suerte de metáfora de su propia tradición.

Por otro lado, la imagen de la Beatriz no solo se reproduce en la Eterna. El gesto también es plausible en los personajes femeninos de Carola Lugo, una mujer que vive en el mundo de las imágenes mecánicas; en la Nena, una pequeña que pierde la capacidad cognitiva de comunicación, y frente a lo cual su padre modela un argumento único dentro de su consciencia, con el fin de que ella pueda modificarlo libremente dependiendo del propósito; o bien, en la Elena del manicomio, quien se presume es una variación de la propia Máquina que, al haber sido modificada y construir a través de este personaje una nueva historia autorreferencial, se identifica como una proyección más del dispositivo original.

En este sentido, ambos tópicos mencionados configuran en Piglia una propuesta estética que sustenta una pregunta por el propio alcance de la Literatura: la Máquina se nos presenta como un signo que traspasa la acción de reproducir la realidad, dado que logra recrear el mundo a través de sus historias. Es un símil que articula la capacidad utópica de poder alcanzarlo todo y hacerlo fluir en el propio tiempo y espacio de su materialidad textual. Si la Literatura adquiriera este estatus sería la Eterna; sería ese museo de voces activo y autoconsciente. El propio Ricardo Piglia postula en su libro *La novela argentina: experiencia y tradición* (2012) que el cometido de *La ciudad ausente* es dar autonomía a la literatura a través de una máquina de hacer relatos; espera despojarla del automatismo y dotarla de consciencia, al hacerla capaz de funcionar como una entidad viva que proyecte y refracte los llamados ‘nudos blancos’ que describe en la misma novela, y que sintetizan la esencia física y prístina de un recuerdo insigne y colectivo.

De este modo, y a través de la Máquina, se establece una metáfora en la cual la escritura reproductiva (copia) evoluciona hacia una de tipo reformulativo (traducción); y esta, en un giro inesperado, decanta en una escritura autónoma o creativa (referente original). En la propia novela gráfica el punto de inflexión se manifiesta cuando la Máquina comienza a hablar de sí misma y se la compara como un sistema de pura energía, que concatena en y desde sí misma todas las posibles historias, al modo de un solo gran Archivo.

3. EN TORNO A LA EXPANSIÓN ESTÉTICA DE *LA CIUDAD AUSENTE*

En cuanto a la novela gráfica de Scafati y De Santis, la materialización del núcleo visual obedece a formulaciones materiales —imágenes físicas— que en sí mismas poseen reflexividad. Según Andrew Brown, dicha novela: “anticipates this more literal neobaroque act with the construction of a narrative universe nourished by proliferating intertwined references

to art that extend well beyond the literary texts that have received so much critical attention in Piglia's work" (*Cyborgs* 324). La fragmentareidad y el exceso, entonces, se actualizan en un texto que, si bien posee elipsis narrativas con respecto a la novela de Piglia, anticipa o desarrolla iconológicamente aquello que escapa al texto escrito. De la misma forma, la variación reproduce una consciencia escópica cuando el punto de vista en primera persona del texto se troca por una perspectiva en tercera persona a partir de la imagen, al modo en que articula el episodio que describe la historia de 'El gaucha' [Imagen 3 y 4]:

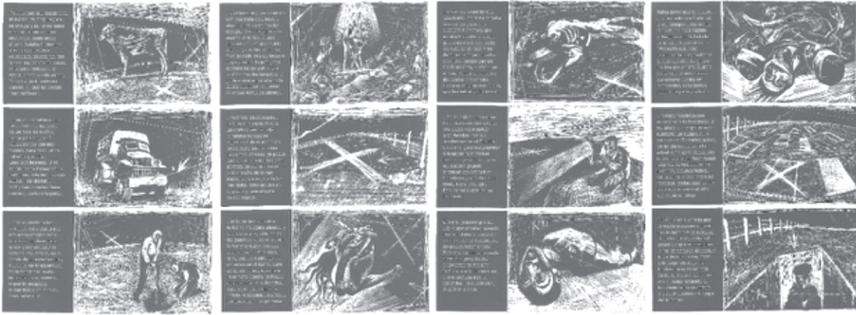


Imagen 3. De Santis, P. y Scafati, L. *La ciudad ausente*. Madrid: Libros del Zorro Rojo, 2008. 24-27. Impreso.

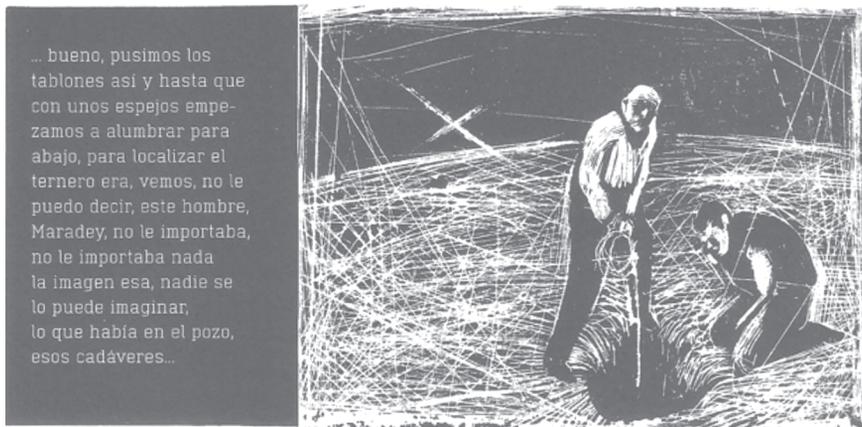


Imagen 4. De Santis, P. y Scafati, L. *La ciudad ausente*. Madrid: Libros del Zorro Rojo, 2008. 24. Impreso.

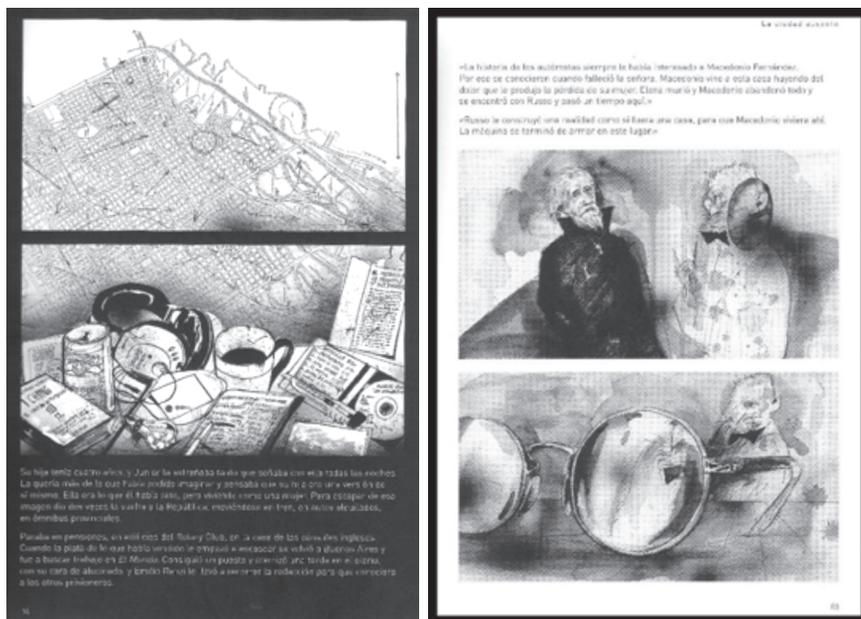


Imagen 5. De Santis, P. y Scafati, L. *La ciudad ausente*. Madrid: Libros del Zorro Rojo, 2008. 14 y 63. Impreso.

En el mismo ámbito es relevante que los recuerdos o historias de la Máquina se visibilicen sobre un fondo blanco, mientras que la narración del cometido emprendido por Junior en tiempo presente se exponga sobre una base negra [Imagen 5]. Dicha diferenciación no es material en el texto de Piglia ni tampoco la fragmentareidad de los microrrelatos, pero sí es visible en Scafati y De Santis al momento de presentar la historia de “Una mujer” [Imagen 6]. Esta es articulada a partir de una secuencia de viñetas que emulan la proyección de distintos fotogramas; estrategia que, al final de la novela, se repite cuando se evoca la persistencia poshumana de la Máquina, a partir de una secuencia en la cual la transcripción de su voz y la imagen de su interlocutor, Junior, evanece por entre los márgenes del libro [Imagen 7]; secuencia en la que se concreta la autonomía que faculta su carácter trascendente.

La particularidad mutable y virtual que se describía previamente es actualizada también a partir de la inclusión de vectores en algunas



Imagen 6. De Santis, P. y Scafati, L. *La ciudad ausente*. Madrid: Libros del Zorro Rojo, 2008. 32. Impreso.

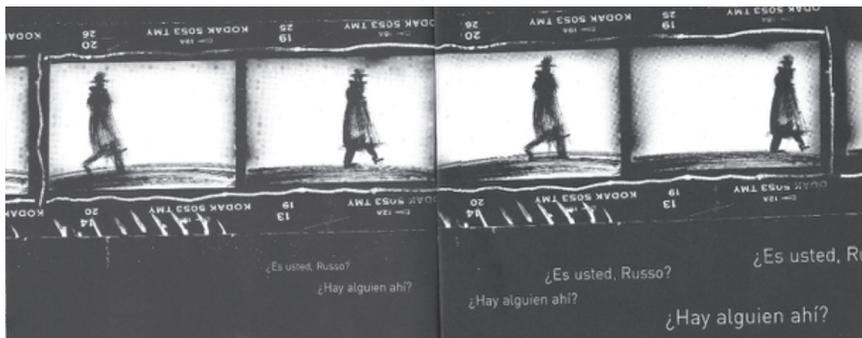
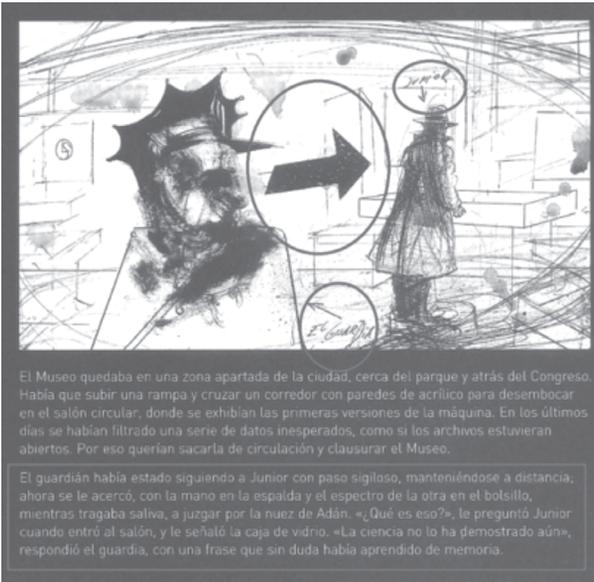


Imagen 7. De Santis, P. y Scafati, L. *La ciudad ausente*. Madrid: Libros del Zorro Rojo, 2008. 88-89. Impreso.

imágenes de la novela gráfica [Imagen 8]. Dicho propósito remite a la necesidad de dar movimiento y agregar una cuota de dinamismo a la imagen, pero también a la idea de reproducir su dialéctica: la implicancia simbiótica que se da entre aquello que representa la imagen mental con



Imagen 8. De Santis, P. y Scafati, L. *La ciudad ausente*. Madrid: Libros del Zorro Rojo, 2008. 22. Impreso.



El Museo quedaba en una zona apartada de la ciudad, cerca del parque y atrás del Congreso. Había que subir una rampa y cruzar un corredor con paredes de acrílico para desembocar en el salón circular, donde se exhibían las primeras versiones de la máquina. En los últimos días se habían filtrado una serie de datos inesperados, como si los archivos estuvieran abiertos. Por eso querían sacarla de circulación y clausurar el Museo.

El guardián había estado siguiendo a Junior con paso sigiloso, manteniéndose a distancia, ahora se le acercó, con la mano en la espalda y el espectro de la otra en el bolsillo, mientras tragaba saliva, a juzgar por la nuez de Adán. «¿Qué es eso?», le preguntó Junior cuando entró al salón, y le señaló la caja de vidrio. «La ciencia no lo ha demostrado aún», respondió el guardia, con una frase que sin duda había aprendido de memoria.

Imagen 9. De Santis, P. y Scafati, L. *La ciudad ausente*. Madrid: Libros del Zorro Rojo, 2008. 29. Impreso.

respecto a su imagen-objeto, según Stiegler. En este juego dialéctico de la imagen, además, la ‘ausencia’ —como concepto— caracteriza dicha interdependencia en su calidad de figura intermedial, dado que la imagen mental retroalimenta a la imagen-objeto en un flujo infinito [Imagen 9]. Sin embargo, lo particular de ello es cómo este elemento, al tiempo de dominar la constitución del universo de las imágenes que en la novela gráfica se presentan, comanda el escenario temático que se articula en la novela.

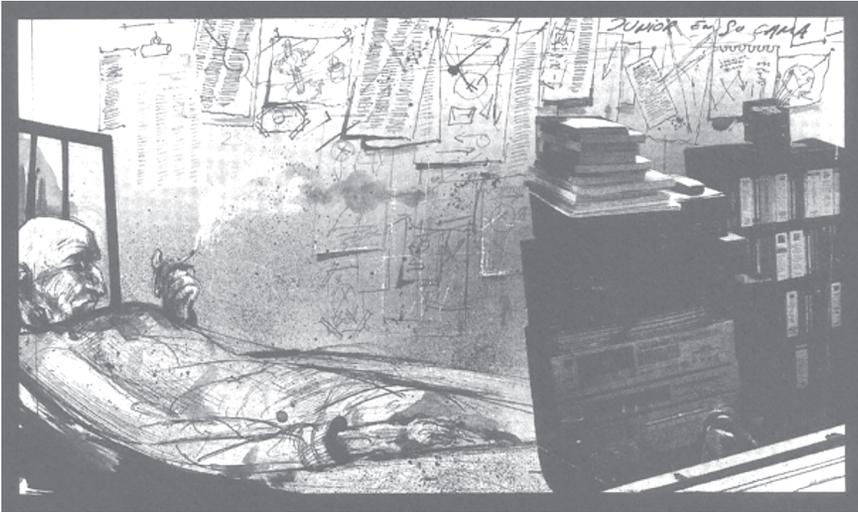


Imagen 10. De Santis, P. y Scafati, L. *La ciudad ausente*. Madrid: Libros del Zorro Rojo, 2008. 39. Impreso.

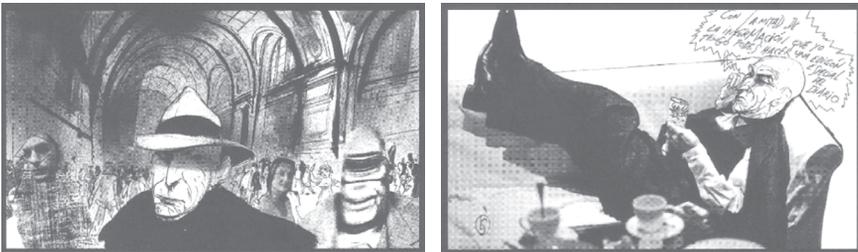


Imagen 11. De Santis, P. y Scafati, L. *La ciudad ausente*. Madrid: Libros del Zorro Rojo, 2008. 40. Impreso.

Por otro lado, la novela gráfica no solo presenta viñetas con diálogos —rasgo del formato tradicional de la historieta—, sino que también combina la técnica del *collage*. Dicha inclusión, por lo demás, podría interpretarse como un intento por romper los límites de la ficción y hacer que la historia de la Máquina se haga parte del mundo, dado que en Scafati y De Santis esta consiste en integrar reminiscencias del espacio real [Imágenes 10 y 11].

Además, la fragmentariedad material de la novela —mencionada anteriormente— se replica al momento de incluir imágenes que, en un



Imagen 12. De Santis, P. y Scafati, L. *La ciudad ausente*. Madrid: Libros del Zorro Rojo, 2008. 42. Impreso.

mismo encuadre, posean la técnica del *collage*, vectores, globos de viñetas y/o puntillismo. En consecuencia, y con lo anterior, lo visual se impregna de la independencia característica que esta posee en una novela gráfica, dado que la prosa narrativa no se configura como un recurso que determina el entendimiento del motivo argumental iconológico [Imagen 12].

Otra de las características relevantes que confirman la propuesta estética autónoma de la novela gráfica *La ciudad ausente* se encuentra en el capítulo “Nudos blancos”. En éste los nudos son explicados solo a grandes rasgos, de manera que reproducen nuevamente el motivo de la ausencia que sustenta el relato original. Esta omisión, igualmente, expande la lógica reflexiva del mismo Piglia en torno a la pregunta por la Literatura: contrario a lo que se pensaría, el misterio no es develado a través de lo empírico, de la imagen material en la novela gráfica. Asimismo, se omite el encuentro de la Elena del manicomio con Mac —el Macedonio del Museo de los Tribunales— y se elide sistemáticamente una posible representación visual de la Máquina de Macedonio, por lo que la Eterna poshumana jamás es ‘visible’.

Bajo este planteamiento, entonces, la pregunta por la Literatura en Piglia se actualiza en la novela gráfica como una interrogante en torno a las formas de representación, a un cuestionamiento con respecto a los gestos intermediales. Scafati y De Santis no solo se encargan de ‘adaptar’ una propuesta inicial, sino que sistematizan un correlato de Stephen Stevensen, personaje presente en ambos objetos y que se basa en el clásico “William Wilson” de E. A. Poe, en donde se caracteriza una entidad que se torna consciente con respecto a su original, al punto de erigirse como una proyección autónoma de su reflejo.

Finalmente, la pregunta por la creación de Piglia es subvertida por los autores de la novela gráfica en relación con los modos iconológicos de representar la ausencia: en un acto de remediación —en todas las dimensiones propuestas en este trabajo— logran mantener el misterio asociado al carácter mutable y virtual de la figura de una Máquina que, incluso en un medio visible, se nos presenta como algo igualmente intangible.

BIBLIOGRAFÍA

- Baetens, Jan. “Novelas gráficas: ¿literatura sin texto?”. *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*. Comp. José Manuel Trabado Cabado. Madrid: Editorial Arco Libros, 2013. 161-187.
- Barrero, Manuel. “Perversión genérica de una etiqueta editorial”. *Academia.edu*. 19 oct. 2017. <[mhttps://www.academia.edu/3600773/La_novela_gr%C3%A1fica._Perversi%C3%B3n_gen%C3%A9rica_de_una_etiqueta_editorial](https://www.academia.edu/3600773/La_novela_gr%C3%A1fica._Perversi%C3%B3n_gen%C3%A9rica_de_una_etiqueta_editorial)>.
- Bioy Casares, Adolfo. *La invención de Morel*. ePub. Web. 17 feb. 2017. <<http://descargarepub.org/la-invencion-de-morel-adolfo-bioy-casares/>>.
- Bolter, J. y Grusin, R. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- Brown, Andrew. “Cyborgs, Post-Punk, and the Neobaroque: Ricardo Piglia’s *La ciudad ausente*”. *Comparative Literature*. 2009: 316-326. Web. 17 feb. 2017. <<http://complit.dukejournals.org/content/61/3/316.abstract>>.

- Campbell, Eddie. “El manifiesto de la novela gráfica”. 11 may. 2016. *Scribd*. 19 oct. 2017. <<https://es.scribd.com/document/312196812/El-Manifiesto-de-La-Novela-Grafica-Eddie-Campbell>>.
- Cervera Salinas, Vicente. “Eterna y los cristales dantescos”. *El síndrome de Beatriz en la literatura hispanoamericana*. Madrid: Iberoamericana, 2006. 343-370.
- De Santis, P. y Scafati, L. *La ciudad ausente*. Madrid: Libros del Zorro Rojo, 2008.
- Fernández, Macedonio. *Museo de la novela eterna*. Madrid: ALLCA XX, 1996.
- . “El zapallo que se hizo cosmos”. 01 mar. 2006. *Los cuentos*. 19 oct. 2017. <<http://www.loscuentos.net/forum/5/5511/>>.
- Guiú, Andrea. “Macedonio, un precursor del ‘zapping’ en pantalla”. 07 sept. 2009. *Fotografías de Andrés Di Tella. Blogspot*. 19 oct. 2017. <<http://fotografias-deandresditella.blogspot.cl/2009/09/macedonio-un-precursor-del-zapping-en.html>>.
- Hoffman, E. T. A. “El hombre de arena”. *Ciudad Seva. Biblioteca Digital Ciudad Seva*. 19 oct. 2017. <<http://ciudadseva.com/texto/el-hombre-de-arena/>>.
- Invasión*. Dir. Hugo Santiago. Proartel S.A., 1969. Fílmico.
- Lorca, Javier. *Historia de la ciencia ficción y sus relaciones con las máquinas (de las naves espaciales a los cyborgs)*. Buenos Aires: Capital Intelectual, 2010.
- Macedonio Fernández*. Dir. Andrés Di Tella. Secretaría de Cultura de la Nación Argentina, 1995. Fílmico.
- McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano* Trad. Patrick Ducher. Barcelona: Paidós, 1996.
- Metrópolis*. Dir. Fritz Lang. Universum Film AG, 1927. Fílmico.
- Mitchell, W. J. T. *Teoría de la imagen: ensayos sobre representación verbal y visual*. Trad. Yaiza Hernández Velázquez. Madrid: Akal, 2009.
- Piglia, Ricardo. *La ciudad ausente*. Buenos Aires: Seix Barral, 1997.
- . “Poéticas de la novela en América Latina. Macedonio Fernández”. *La novela argentina: experiencia y tradición*. Comp. Mónica Bueno. Buenos Aires: Corregidor, 2012. 7-14.
- Poe, Edgar Allan. “William Wilson”. *Ciudad Seva. Biblioteca Digital Ciudad Seva*. Web. 17 feb. 2017. <<http://www.ciudadseva.com/textos/cuentos/ing/poe/william.htm>>.

- Quiroga, Horacio. "El retrato". *Ciudad Seva*. Biblioteca Digital Ciudad Seva. Web. 13 feb. 2017. <http://www.ciudadseva.com/textos/cuentos/esp/quiroga/el_retrato.htm>.
- Scolari, Carlos. *Narrativas transmediales. Cuando los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, 2013.
- Stiegler, Bernard. "La imagen discreta". Trad. M. Horacio Pons. *Ecografías de la televisión: entrevista filmadas*. Buenos Aires: EUDEBA, 1998. 177-200.
- Trabado Cabado, José Manuel. "La novela gráfica en el laberinto de los formatos del cómic". *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*. Madrid: Editorial Arco Libros, 2013. 11-61.
- Villiers De L Isle, Adam. *La Eva futura*. Santiago de Chile: Zig-Zag, 1944.
- Youngblood, Gene. *Cine expandido*. Trad. María Ester Torrado. Argentina: Editorial de la Universidad Nacional Tres de Febrero (EDUNTREF), 2012.