

La Novela Gráfica: La importancia del caso *Maus*

Resumen:

El presente estudio analiza la obra *Maus* creada por Art Spiegelman entre los años 1980 y 1991 en la revista *Raw*, con el propósito de conocer las características formales y de estilo que la convierten en la novela gráfica referencia a nivel mundial y cuyas características narrativas trascienden la temática tradicional del cómic convirtiéndola en ganadora del premio Pulitzer en 1992.

TRABAJO FIN DE GRADO

Autor: Álvaro Mazo Roa

Director: Rafael Gómez

Grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual

Curso: 2012/2013 – convocatoria: noviembre

ÍNDICE

Agradecimientos

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1 objeto y objetivos del estudio	5
1.1.1 Objetivo general y específico del estudio	6
1.2 Metodología	6
1.3 Estado de la cuestión	8
1.4 Fases del estudio	9
2. DESARROLLO	11
2.1. Fundamentos teóricos	11
2.2 Análisis de la obra	30
2.2.1 Personajes	30
2.2.2 Espacio	35
2.2.3 Temporalidad	39
2.2.4 La voz narrativa	44
2.2.5 Estilo	45
3. CONCLUSIONES	54
4. BIBLIOGRAFÍA	58

Agradecimientos

Este trabajo no sería posible sin la ayuda y orientación inestimable de mi tutor de Fin de Grado Rafael Gómez, quien convirtió en poco tiempo una materia desconocida para mí en una afición.

Me gustaría agradecer también a la Universidad Rey Juan Carlos, en especial en su sede en Vicálvaro, cuyas instalaciones y fuentes documentativas han sido de gran ayuda a la hora de llevar a cabo este proyecto.

Mención a parte requieren mis compañeros de clase y amigos, en especial Alejandro Sevilla y Javier Marmisa, sin los cuales estos meses de trabajo se hubieran antojado un poco menos entretenidos.

Por último quiero agradecer mi familia por su apoyo, en especial a mi primo Juan Roa Llamazares, sin el cual nunca hubiera descubierto *Maus*, y a día de hoy estas páginas seguirían en blanco.

1. INTRODUCCIÓN

Podemos definir la novela gráfica como “el vehículo artístico de naturaleza narrativa que comparte mecanismo discursivos con otros medios igualmente narrativos, como la novela o el cine, pero que exige un análisis individualizado de acuerdo a su doble naturaleza articuladora (icónica y textual)” (Varillas 2009: 42).

Además podemos añadir que elementos como la calidad del impreso o la encuadernación, así como su riqueza y variedad en temática adulta y profunda la diferencian del cómic más tradicional.

Basándonos en este modelo para definir la novela gráfica el estudio que nos concierne pasará a analizar de manera teórica la obra clásica *Maus*, ganadora del premio Pulitzer en 1992, centrándose el núcleo de dicho estudio en las características destacadas que la han convertido en una obra de culto y referencia de las novelas gráficas.

Usando como bases teóricas las obras de *la arquitectura de las viñetas* de Rubén Varillas o *la novela gráfica* de Santiago García el estudio realizará un detallado análisis de esta novela gráfica, obra que obligó a los críticos de la época a reconocer las potenciales cualidades del cómic a la hora de narrar historias.

Este arte ha sufrido desde sus inicios hace más de un siglo la falta de seriedad con la que incluso sus creadores la han tachado desde el principio. El doble carácter icónico-narrativo, ha promovido además la falta de bases y de estudios referentes para analizar estas obras.

Contando con la novela gráfica de *Maus* como la referente de una nueva etapa de obras serias que usan las bases del cómic para narrar una historia, el estudio analizará paso por paso las características de los personajes, espacio, narración y estilo de Art Spiegelman, a la vez que se realizará un breve resumen histórico de las influencias artísticas por las que pasó el autor de la obra antes de llevar a cabo la realización de la obra.

Como final, se interpretará este análisis y se expondrán unas conclusiones que describan lo más analíticamente posible por qué *Maus* es importante dentro de la historia de la novela

gráfica y por qué hoy en día sigue siendo la obra referencia de un arte que hasta hace poco era atracción únicamente para el público infantil.

1.1 Objeto y objetivos del estudio

El objeto de estudio de la presente investigación se centra en el análisis y estudio de la obra *Maus*, ganadora del premio Pulitzer y creada por Art Spiegelman, cuyo padre y protagonista de esta aclamada novela gráfica, fue testigo presencial de los sucesos acontecidos en el Holocausto.

Para llevar a cabo este análisis el estudio se centrará en sus características formales, centrándose sobre todo en los personajes, el uso de los espacios, los aspectos narrativos y el estilo del creador de la obra.

Si bien el cómic consta con un siglo de existencia, su doble naturaleza icónico-narrativa y el público infantil al que desde un principio han ido dirigidas sus historias, has provocado que este arte no haya sido tomado en serio por ninguna de las dos naturalezas que lo conforman. No es sin embargo hasta mediados del siglo XX cuando las nuevas corrientes artísticas en le mundo del cómic demuestran que sus potenciales características artísticas, nacidas de la fusión de la narración y la visualidad, pueden ser utilizadas para nuevas metas, como la transmisión de experiencias autobiográficas y otras temáticas de gran carga emocional que la expanden a un público mucho más maduro y especializado que su predecesor.

Nacen así una serie de obras con finales cerrados, con una mayor madurez artística y dirigidas a un público extenso y maduro, que recibirán el nombre de novelas gráficas, y cuyo mayor representante será *Maus*, de Art Spiegelman, quien recibirá el Pulitzer por su obra biográfica en 1992.

Podríamos entonces definir la novela gráfica como el vehículo artístico de naturaleza narrativa e icónica, con finales cerrados, gran madurez icónica y cuyas características

permiten la narración de un amplio abanico de temas de gran atracción para un público maduro y especializado.

El estudio pretende además identificar los elementos dentro del cómic que hacen de este soporte el idóneo para historias del carácter y la seriedad de *Maus* por delante de la novela o del medio audiovisual, siempre desde el estudio de la doble vertiente que compone este arte, su naturaleza icónica y su naturaleza narrativa.

1.1.1 *Objetivo del estudio*

Objetivo general

Explorar las características icónicas y narrativas de la novela gráfica *Maus* con el fin de determinar por un lado su funcionalidad como soporte de una historia de las connotaciones morales e históricas del holocausto y por otro lado identificar las características que la encumbraron como referente de las novelas gráficas y ganadora del premio Pulitzer en 1992.

Objetivos específicos

- analizar uno por uno los elementos icónicos y narrativos que componen la obra.
- Establecer la importancia y lo novedoso de estos elementos a la hora de sostener una historia de gran carga sentimental e histórica.
- Examinar las ventajas de la plataforma del cómic para la transmisión de historias.
- Determinar unas conclusiones finales que establezcan los motivos principales por los que *Maus* fue y sigue siendo la novela gráfica referencia a nivel mundial.

1.2 Metodología

La metodología de este estudio es de carácter puramente narrativo. Para la presente investigación se ha tomado como corpus de estudio un conjunto de recursos gráficos y narrativos pertenecientes a la novela gráfica *Maus*, de Art Spiegelman.

Del conjunto global de los recursos gráficos y narrativos de la novela, se ha llevado a cabo una selección de aquellos recursos esenciales para la muestra final en función de su representatividad y su adecuación a la tipología de la explicación y conclusión en la que el propio estudio ha derivado. La novela *Maus* se considerará por tanto la unidad de contexto de la investigación siendo la unidad de registro o la unidad específica aquella muestra o recurso representativo de una tipología concreta para la realización del estudio.

De esta forma se ha pretendido evitar la ejemplificación masiva dentro del estudio, centrándose éste en las muestras más relevantes, seleccionadas en función de sus características visuales, narrativas, o su adecuación y conveniencia con respecto al análisis y conclusiones en los que este estudio ha derivado.

Si bien para el estudio se considerará única cada pieza en función de si ésta sea de carácter visual o de carácter narrativo, en multitud de ocasiones se verán analizadas en conjunto debido a la naturaleza dual del soporte que el presente estudio analiza, el cómic.

Debido a que un mismo elemento puede tener distintas interpretaciones en función de su representatividad (artística, narrativa, histórica, documentativa...) puede ser habitual que una misma pieza sea analizada en más de una ocasión desde perspectivas diferentes, aunque este caso será el menor de las ocasiones. Esta será la unidad operativa de análisis.

La delimitación del corpus por lo tanto se ha establecido en función a una serie de criterios de carácter referencial, es decir, una vez leída y analizada la novela gráfica, serán seleccionados y analizados los elementos de interés dentro de la novela gráfica en función de su impacto visual y estructural, con el fin de que ese elemento se adapte de forma eficaz al análisis y la conclusión que el estudio pretende presentar. El resto de los recursos que

también se adecuen a dicha finalidad podrán ser igualmente mencionados pero raramente plasmados visualmente dentro del estudio.

Como se ha mencionado, a partir de la lectura y análisis del cómic, se obtendrá una muestra significativa de los aspectos destacable de la obra. Una vez obtenidos, se realizará una descripción y análisis teóricos basados en dos aspectos fundamentalmente, el primero de ellos consistirá en una evaluación de las influencias de cada recurso con respecto a las corrientes anteriores analizadas en este trabajo, como son el *comix underground* y sus protagonistas, para saber si cada elemento de la obra es influencia o por el contrario es un elemento totalmente innovador.

Por otro lado se identificará cada elemento para poder encajarlo dentro de la cada tipología de cada uno de los aspectos que conforman el mundo del cómic (personajes, narración, espacio, estructura...) basándonos en la base teórica de algunas obras referenciales como *La arquitectura de las viñetas* de Ruben Varillas, con el fin de tener como referencia algunas de las clasificaciones reconocidos en el mundo del cómic sobre todo en el panorama nacional.

Por último se reunirán los datos para crear un esquema de las principales características que conforman el estilo del artista y el estilo de la obra, para finalmente, obtener las conclusiones.

1.3 Estado de la cuestión

El caso que nos ocupa es básicamente el caso de *Maus* como novela gráfica referencial y su análisis teórico con el fin de identificar las características que le dotaron de su actual fama.

Al ser una obra de regencia a nivel mundial, traducida a multitud de idiomas, (incluidos alemán y polaco, países conflictivos dentro de la obra) la convierte en un cómic acerca del cual se ha escrito en infinidad de ocasiones.

La obra de Art Spiegelman ha sido analizada en España sobre todo con el fin de mostrarla como representativa y como ejemplo de cada una de las características y corrientes en las que se ha visto envuelta.

Es por este motivo que autores como Santiago García la utilizan como constante referencia en su obra *la novela gráfica*, cuando en el análisis histórico de este soporte se llega a etapas como segunda mitad del siglo XX, el *comix underground*, o el cómic alternativo, de los cuales *Maus* recoge influencia o se establece como referencia respectivamente.

También podemos ver este fenómeno en otras obras de prestigio a nivel nacional como *la arquitectura de las viñetas* de Rubén Varillas, cuya obra ejemplifica sus clasificaciones con la propia *Maus* en aspectos confusos como el narrador, o el discurso del personaje.

Si bien es cierto que el estudio centra su investigación en el caso *Maus* cabe destacar alguna obra precedente cuyo estilo y temática fueron referencia par Spiegelman y que inspiraron su trabajo a la hora de llevar a cabo su obra maestra.

Estamos hablando de obras liberales o autobiográficas como *Zap Comix*, de Robert Crumb en 1967 o *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*, de Justin Green en 1972. En esta misma condición destaca *Contrato con Dios* de Will Eisner como representante fundamental del cómic alternativo y como uno de los mayores exponentes de la novela autobiográfica como recurso para escapar de los géneros convencionales.

Por último cabe destacar la existencia de *MetaMaus* una obra en forma de entrevista al propio Art Spiegelman que se centra en todo el contexto histórico, personal, familiar y sociopolítico sobre los que se cimentó la obra y la historia que hay detrás de ella. Esta obra contiene incluso el conjunto de entrevistas y archivo que constituyeron la base argumental para la creación de la obra para el autor, incluidas las reuniones con su padre y otro supervivientes de la obra.

1.4 Fases del estudio

Según lo hasta ahora establecido, la investigación se establece en las siguientes etapas y fases generales:

Etapa I: diseño de la investigación

Definición del objeto de estudio y formulación de objetivos. Revisión de la historia del cómic y planteamientos teóricos significativos. Localización del corpus de estudio.

Etapa II: análisis de la obra

Análisis de las piezas seleccionadas en función de los objetivos previamente seleccionados. Narración de las características observadas durante el estudio a partir de las teorías utilizadas.

Etapa III: Selección de resultados relevantes y elaboración de conclusiones

Interpretación de resultados y elaboración de conclusiones.

II. DESARROLLO

2.1 Fundamentos teóricos: Evolución del cómic y bases del estudio formal y estilístico

Para conocer la importancia y la influencia de *Maus* en el mundo de la novela gráfica actual, es importante conocer las connotaciones que el mundo del cómic ha tenido a lo largo de la historia, así como la evolución en el estilo y temática que ha tenido este género.

Para ello realizaremos un breve resumen teórico de las corrientes que guiaron a Art Spiegelman hasta dotarle del carisma y estilo con los que posteriormente consiguió hacer de *Maus* una obra referencia no solo a nivel gráfico sino también a nivel novelístico.

Históricamente, desde su nacimiento, el cómic ha sido considerado, incluso por muchos de sus autores un elemento carente de seriedad artística y sin relevancia a nivel novelística. El éxito de *Maus*, fue considerado como un fenómeno totalmente aparte e insólito. Este mérito se atribuyó más al contenido dramático y de carácter serio del cómic más que al medio físico en el que el autor decidió publicar la obra. “Es más podríamos decir que *Maus* recibió tal distinción no por ser un cómic, sino a pesar de ser un cómic” (García, 2010: 21).

Por este mismo motivo, muchos especialistas y artistas decidieron acuñar otros términos para mencionar este infravalorado arte, el más conocido es el de novela gráfica.

El historietista escocés Eddie Campbell apunta a que en los últimos treinta años “se ha reinventado el concepto de lo que es y puede llegar a ser un cómic” (Depey, 2006, 79).

Esto se da gracias a obras que han buscado romper los límites y las barreras de los formatos del cómic, como es *Maus*, la obra que en este estudio nos ocupa.

En algunos de sus escritos e incluso en su página Web *the Fate of the Artist*, Campbell reconoce que el término de novela gráfica no es el que más se adecúa a este arte, pero que puede ser utilizado siempre y cuando no se olvide que no se puede considerar como una mezcla de ambas artes en sus acepciones originales.

“En más de cien años no hemos conseguido tener una definición satisfactoria de los que es el cómic, y ni siquiera un término de acuerdo para llamarlo, esta nueva era empieza bajo la etiqueta de novela gráfica, que aparece como un nombre que provoca la desconfianza generalizada, incluso [...] entre sus propios practicantes” (García, 2010: 23).

Históricamente, el cómic ha tenido que superar el temor que ha provocado que algunos autores como Will Eisner lo consideraran literatura. Como indica Haitfeld en su obra *Alternative Comics* las nuevas corrientes que proponen el uso de estas obras como literatura no es otra cosa que el intento de contrarrestar esa antigua vinculación del cómic con el analfabetismo y la erradicación de las lecturas.

Esta corriente encabezada por autores como Eisner ha supuesto en más de una ocasión un perjuicio en contra de la novela gráfica, ya que se ha dado pie a que muchos la valorasen y criticasen en función de los criterios y estándares de obras puramente novelísticas. “El cómic se lee, pero es una experiencia de lectura completamente distinta a la experiencia de lectura de la literatura, de la misma manera que la forma en la que vemos un cómic no tiene nada que ver con la forma en la que vemos una película o la televisión”. (García, 2010: 27)

Evolución del cómic, un medio de masas

Es importante conocer el inicio del cómic. Si bien es cierto que ni los medios históricos ni los estudiosos del cómic se ponen de acuerdo a cual fue el verdadero origen del mismo, como explica Santiago García en *La novela Gráfica*, existen dos tendencias principales:

- la primera de ellas otorga la invención del cómic al suizo Rodolphe Töpffer, quien realizó algunas *histories en estampes* a finales de la década de 1820.
- La otra corriente localiza los primeros cómic en los periódicos de Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst a finales del siglo XIX.

Este debate es un conflicto entre quienes quieren considerar al cómic como medio de masas o quienes prefieren verlo como una tradición cultural artística.

Como hemos comentado anteriormente, la discusión que tiene lugar para otorgar a los cómic un nombre a la altura de su labor artística y narrativa comienza con el propio Rodolphe Töpffer, que “acostumbraba a utilizar apodos poco serios para referirse a sus propias creaciones” (García 2010: 31), como *garabatos* o *tonterías gráficas*.

Como razona Santiago García, después de un siglo de no tomarse en serio a sí mismos, a los creadores de estas obras e historietas les cuesta mucho comenzar a hacerlo ahora.

No es hasta los años sesenta cuando comienza a aparecer el término *graphic novel* en algunas revistas especializadas de la época. En aquel entonces no existían obras que hubieran intentado romper con la temática infantil que reinaba en las creaciones de estas características, por lo que no había nacido la necesidad de encontrar un nombre que convenciese a los historietistas.

Esta tendencia cambió cuando en la segunda mitad de la década se produjeron las rupturas de cómic underground, que supusieron una evolución a la hora de dirigir estas historias a un público más adulto. Sin embargo, existe una tendencia que otorga el término novela gráfica únicamente a las obras que poseen un estilo en la encuadernación que se diferencia en cuanto a su calidad con las historietas gráficas que se pueden encontrar en los quioscos.

El Cómic underground

Esta nueva tendencia se da en Estados Unidos entre los años 1968 y 1975.

Es de especial relevancia conocer las características artísticas y los ideales que apoyan esta revolución del mundo del cómic, ya que como veremos más adelante, el autor de MAUS Art Spiegelman será profundo seguidor del *cómix underground* antes de evolucionar y convertirse en uno de los artistas más reconocidos del mundo y representar mejor que nadie la figura del *cómic alternativo*.

A principios de los años sesenta, la industria del cómic se encontraba en ruinas. Las pocas empresas que aún mantenían su fama estaban centradas en explotar al público infantil con productos blandos y que evitaran los censos que habían impuesto las organizaciones del cómic. Esto se unía a otros contratiempos para la industria como el aumento masificado del número de hogares que contaban con televisor a principios de la década, que suponía casi el 90% del total de los hogares. “Si el cómic siempre había sido considerado un producto infantil deleznable, ahora empezaba a considerarse deleznable” (García 2010: 141).

El cómic book había cerrado sus puertas y la nueva ola de artistas no tenían donde publicar sus obras. Este hecho se sumó al considerable abaratamiento de los procesos de impresión facilitó la aparición de la llamada prensa underground a partir de 1965.

En este contexto, Paul Krasner, colaborador de *Mad*, se propuso evolucionar y exportar la sátira característica de la revista a un público adulto, atrayendo a algunos de los que posteriormente se convertirían en dibujantes del género.

La característica principal de estas obras es su elaboración artesanal y producto de la iniciativa de los autores que los creaban. Esto supone una ruptura con las antiguas corrientes, donde el trabajo venía derivado de un encargo anterior de la editorial y con una finalidad preconcebida.

La figura por excelencia del *comix underground* será Robert Crumb y su *Zap Comix*. El autor de esta obra, considerada en un símbolo de la corriente underground, comienza a consumir LSD, experiencia que le cambia por completo. El artista pasa de dibujar historias instintivas, abarcando las pasiones primarias del ser humano, a concebir unos personajes “más bestiales, maniacos, e incluso peligrosos” (Maremaa, 2004: 29)

El éxito del cómic tuvo una influencia directa en los dibujantes que le siguieron, los cuales buscaban una forma de “éxito” al margen de la industria.

Lo nuevo que aportaba esta corriente era una libertad creativa que chocaba con la tradicional forma de tradición del dibujo y las narraciones clásicas del cómic book de toda la vida. Estas obras no tenían “servidumbres comerciales ni limitaciones editoriales” (García 2010: 144)

Como hemos comentado anteriormente, se trataba de cómic books publicados sin el sello de la organización de *Comics Code*, lo que evitaba la aplicación de cualquier tipo de censura. Al ser obras autoeditadas en la mayoría de las ocasiones, el autor no tenía que amoldarse a fechas, horarios ni intereses comerciales de la empresa editorial. Además, el hecho de no cobrar por realizar una obra de encargo, suponía mantener los derechos de explotación, que anteriormente se perdía al recibir la cantidad salarial a favor de la empresa editorial en cuestión. Este aspecto quedó más que aprendido por los nuevos artista de casos como el de Jerry Siegel y Joe Shuster, los cuales vendieron los derechos de *Superman* por la cantidad de 100 dólares.

Como es lógico, estas ventajas quedaban compensadas con aspectos como la imposibilidad de cumplir los plazos por la imposibilidad de una sola persona de ocuparse de todos los aspectos de la creación de un cómic. Esto provocó el surgimiento de las primeras editoriales underground, “gestionadas por compañeros generacionales de los autores, con los que compartían ideas, principios y objetivos” (García, 2010: 144)

Otro aspecto a tener en cuenta es el hecho de que al carecer estas obras del sello de aprobación del *Comic Code*, no podían ser vendidas en los puntos comerciales habituales tales como quioscos, supermercados y tiendas de golosinas.

Dentro de las temáticas más representativas del comix underground encontramos todos aquellos temas que ponían en duda la moral aceptada, tales como el sexo, tema recurrente a la hora de distinguirse del predecesor del movimiento y su público infantil. Otro tema al que recurren los artistas pertenecientes a este movimiento es el de las drogas.

Ambos temas, ya tratados por los creadores del género a principios de la década, fueron recuperados por los nuevos artistas que se unían al movimiento, no sin añadir una nueva estética personal a cada obra innovando en el estilo e incluso el colorido.

Pero, sin duda, el género de mayor relevancia que introdujeron los artistas underground al mundo del cómic, y que posteriormente serviría como uno de los pilares para la actual novela gráfica, es la autobiografía.

El artista precursora de este subgénero fue Justin Green, creador de *Binky Brown meets the Holy Virgin Mary*. Esta historia planteaba un relato que escapaba a las consideraciones genéricas y a la ironía como base direccional de las obras underground.

La historia, de 40 páginas narraba el conflicto interno del protagonista con las ansiedades sexuales durante su adolescencia, imperando en el discurso la sinceridad y la serenidad como armas diferenciadoras.

Esta obra tiene especial relevancia cuando tratamos de poner en precedentes a *Maus* en nuestro estudio, ya que la obra de Art Spiegelman es tanto la historia de un superviviente como la historia del propio narrador, que tiene que sufrir las consecuencias del Holocausto una generación después. "Sin Binky Brown no habría Maus" (Spiegelman, 1995:4)

La decadencia del cómic underground

Las características intrínsecas del comix underground lo hicieron un género de éxito breve, no concebido para una duración prolongada. El hecho de que pequeños grupos de artistas hubiesen hecho competencia a las grandes editoriales atrajo de forma masiva a las revistas de información general, editoriales y productoras de Hollywood, algo que solo unos autores pudieron rechazar.

En 1973 comienza la cuesta debajo de del movimiento underground. La saturación de cómic sin vender en la tiendas que ofrecían los títulos al público amenazaba la estabilidad económica tanto de los vendedores como de los artistas. En este mismo contexto el

Tribunal Supremo de los Estados Unidos realizó una sentencia por la cual los “criterios de la comunidad eran los responsables de hacer válida o no a una obra para su venta y exposición. Esto supuso que muchos de los títulos fueran rechazados por su alto nivel erótico y lo inadecuado de características como su vocabulario.

Los ideales que sustentaron durante casi una década las obras y artistas underground empezaban a languidecer y convirtieron a esta tipología del cómic en un género y producto más expuesto al público.

Como indicaba Spiegelman en 1979 “La gente que abrió territorio en 1967, 68, 69, yo incluido, todavía sigue apareciendo en los cómics underground [...] lo que lo hacían un sitio inservible para la sangre nueva” (Mullaney 2007: 21)

Finalmente con la salida a la venta por parte de Marvel de la colección Comix Book (que contenía historietas entre otros de Art Spiegelman) y la creación de la revista Arcade (a cargo de Bill Griffith y Art Spiegelman), que fracasó en su intento de plantar cara a las revistas de tirada nacional, se pone fin al recorrido del comix underground, para dar paso al nacimiento del cómic alternativo, donde el autor de *Maus* desarrollará su obra y sustentará las bases de esta nueva corriente.

El Cómic alternativo

Llegamos en este punto a la última etapa reseñable de la evolución de Spiegelman como autor, donde desarrollará *Maus*, su obra maestra, dentro de una corriente artística que él mismo liderará, y que tendrá lugar entre los años 1980 y 2000.

La década de los 80 se inicia con una grave crisis en el mundo del cómic, no sólo de los títulos alternativos sino también para el mundo del cómic comercial.

El sistema de venta consistía en la venta del mismo número de ejemplares de cada una de las series que requerían los puntos de venta, de forma que las obras menos vendidas producían numerosas copias sin vender mientras que no había posibilidad de pedir mayor número de las obras más vendidas.

La figura de Phil Seuling modificó este sistema de venta de tal forma que los puntos de venta obtuvieron el derecho a requerir únicamente los ejemplares que pretendían y que sabían que podían vender. Este hecho es de especial relevancia, ya que fueron los lectores especializados los que salvaron la industria del cómic, y esto modificaría poco a poco la forma narrativa de estas obras, dando lugar a la “serie limitada”. Esta se diferenciaba de los cómics en que en un corto número de ediciones la historia tenía principio, desenlace y final cerrado, sin una duración indefinida. Este formato será el precursor de la novela gráfica tal y como la conocemos hoy en día, y por supuesto será el formato que utilizará Art Spiegelman para la obra *Maus*.

En este mismo contexto y después de su experiencia como director de *Arcade*, Art Spiegelman “juró no volver a dirigir ninguna revista” (García, 2010: 173). Sin embargo poco después de conocer a Françoise Mouly, ésta convenció al historietista para lanzar de forma conjunta una revista de cómic de vanguardia. En palabras del propio Spiegelman, la nueva revista *Raw* se diferenciaría de *Arcade* en una publicación que “no fuera cómic underground” y que no pretendía alcanzar al gran público, sino llegar a un público reducido y selecto.

Para cambiar las tendencias que hicieron fracasar el producto underground *Raw* prescindió de los artistas que conformaban el comix y se rodeó de nuevos artifices y sangre nueva. Como gran elemento diferenciador al *cómic como cultura de masas*, la revista añadió a cada número un elemento artesanal, como “la esquina arrancada a mano en su edición del número 7 (1985)”. (García, 2010: 176).

Una vez se establecieron las bases de *Raw* diferenciándose del *cómix underground* la revista abrió sus páginas a los grandes nombres que formaron parte del movimiento precursor al nuevo proyecto de Spiegelman, como eran Robert Crumb o Justin Green.

Raw tuvo dos etapas, la primera abarca la temporalidad acontecida entre 1980 y 1986, consistente en un formato de revista a gran tamaño que favorecía los cómics visualmente

potentes, y fue en este periodo donde se publicaron los capítulos de la primera parte de *Maus*.

En su segunda etapa (1989- 1991) el formato pasó al de libro de bolsillo, que disminuía la potencia visual y daba predominancia a la cultura textual. “Si el primer Raw se había presentado como una demostración de que los cómics son arte, *Maus* había acabado demostrando que eran literatura”. (García 2010: 177).

En esta época empieza a hablarse del *género alternativo* como corriente aparte respecto al underground, diferenciándose de ésta en contenido, forma y estilo, y siendo la autobiografía el género reconocible del nuevo cómic alternativo.

Como especifica Santiago García en su obra, el recurso de la autobiografía fue fundamental para escapar de los géneros convencionales. La autobiografía era el anti-género de los superhéroes, un relato sincero y personal.

Uno de los problemas más significativos del género es la contradicción que supone para algunos artistas el hecho de vivir una vida para ser contada en un cómic que solo cuenta esa misma vida. Autores como Eddie Campbell inventaron giros argumentales en los que, por ejemplo se borra el autor como personaje, solventando con un giro hacia la ficción el problema de una obra demasiado intimista y personal, como es el caso de su obra *The fate of the Artist* de 2006.

El boom y nacimiento de la novela gráfica: *Maus*.

Esta nueva época que centra su foco en 1986 tiene como protagonista al autor de la obra que en este estudio nos ocupa, Art Spiegelman.

En anteriores obras Spiegelman se había centrado en “poner a prueba todos los límites de la narración y la representación en viñetas, y trataba de cuestionar todas las convenciones del medio” (García 2010: 196).

Con *Maus* el autor realiza por primera vez una historia autobiográfica, cerrada y con una estructura completa, por lo que se puede hablar de forma ostensible de una novela gráfica tal y como se conoce hoy el término.

Maus narra la historia de la familia del artista durante la Segunda guerra mundial. Con esta descripción podríamos cometer el error de pensar que carece de los elementos para ser denominada autobiográfica, pero es que la historia no gira solo en torno al protagonista de la historia, Vladek, el padre de Art, sino que habla sobre la repercusión y la herencia que dicho acontecimiento histórica han tenido sobre la vida de Vladek y la suya propia.

La madre de Spiegelman se suicidó, hecho que el artista ya trató de representar en algunas obras anteriores, como *Prisionero del planeta infierno*, obra que el autor añade en la propia *Maus*.

El elemento más significativo de la obra es la representación de los protagonistas con animales antropomorfos (judíos ratones, alemanes gatos, polacos cerdos, americanos perros...), hecho que causó gran controversia por las connotaciones que se derivaban de estas metáforas. Si bien en un principio la historia podía ser entendida como una simple alegoría, una vez la obra fue terminada se consagró como “un cómic de animales antropomorfos [...] con un tema mucho mas siniestro. Si bien es cierto el autor utiliza esta controversia en numerosas ocasiones para simbolizar desconcierto y sentimiento de desplazamiento o apego respecto de la raza judía entre otros recursos

La potencia y dureza con la que *Maus* apareció en la escena del cómic llevo a muchos críticos y especialistas clasificarlo como “*Maus* no es un cómic”.

Según Wolf, este es un problema que acontece cada vez que una obra rompe de manera repentina los esquemas preconcebidos que se le atribuían al cómic (obra de baja calidad narrativa orientada a niños y público masivo).

En este aspecto, tal y como destaca Santiago García en su obra de 2010, “*Maus* no sólo sí era un cómic, sino que funcionaba precisamente porque era un cómic y porque tenía sus raíces firmemente hundidas en la tradición del cómic de masas”.

Además de esto, hay que tener en cuenta que *Maus* llegó en un momento muy controvertido y oportuno, ya que “los discursos de la memoria se intensificaron en Europa y en los Estados Unidos a comienzos de la década de 1980, activados en primera instancia por el debate cada vez más amplio sobre el Holocausto [...] y también por una serie de cuadragésimos y quincuagésimos aniversarios de fuerte carga política y vasta cobertura mediática”. (Huysen 2002: 15)

Con la llegada de *Maus*, Spiegelman quería presentarse a modo de representante de una nueva generación de autores que dibujaban temática seria, y si bien su primera impresión fue decepcionante (al ver como al suyo le acompañaban trabajos como *Watchmen* y *Batman*) si que resultó ser el precedente de una serie de obras maduras tanto en estética como en narrativa, y por supuesto abrió la era de las novelas gráficas como dignas herederas de las corrientes predecesoras y como un arte que se mantiene hoy en la actualidad.

Estructura y características del cómic

Para poder hablar posteriormente en nuestro estudio acerca de algunas de las características formales de *Maus*. Para ellos es de gran interés conocer algunos conceptos básicos acerca de la historia, personajes, espacio, acciones e incluso la voz narrativa.

Narración

Es cierto que la dualidad verbo-icónica del mundo del cómic ha producido una gran discrepancia a la hora de crear un método de estudio coherente al basarse la narración en dos aspectos, imagen y texto.

Si bien es cierto que la imagen en muchas ocasiones adquiere una posición de ventaja sobre el texto a la hora de ser presentado en la página con respecto al mensaje lingüístico. Sin embargo es evidente que este mismo texto es un importante aliciente fundamental a la hora de transmitir ideas y narraciones en general.

Es importante este hecho, ya que como observaremos más adelante el conjunto que conforman la imagen y el texto será de gran utilidad para completar las deficiencias que

tiene cada aspecto y formar una unidad narrativa compleja característica de la novela gráfica moderna.

Personajes

Toda historia esta protagonizada por uno o varios personajes, y las historias de los cómics no son una excepción. Al hablar de los personajes no sólo nos referimos a seres humanos, sino que también podemos encontrar (como por ejemplo en *Maus*) historias protagonizadas por animales y otros muchos participantes de las historias.

El inglés E.M. Foster fue el primero en ahondar en la clasificación de los personajes y clasificarlos entre personajes planos y redondos (E.M. Foster, 2000: 73):

- Los personajes planos son aquellos dibujados sin ningún tipo de profundidad, normalmente muy estereotipados y que no evolucionan a lo largo de toda la historia.
- Los personajes redondos son aquellos que constan de una elaboración compleja y sufren algún tipo de evolución en su personalidad según va avanzando la obra

La mezcla de ambas tipologías da lugar a la totalidad de los textos narrativos, provocando muchas veces los personajes estereotipados evoluciones y cambios en los personajes redondos, en torno a los cuales girará gran parte del hilo argumentativo.

En general es extendido el estereotipo de que las historias en los cómics giran en torno a personajes planos, que responden a modelos ideales como pueden ser el vaquero, el superhéroe o el detective.

Sin embargo podemos observar que en la novela gráfica moderna, la historia tiene un guión cerrado, (a diferencia de los cómics pertenecientes a una serie, los cuales muchas veces carecen de un final concreto) dentro de la cual el personaje evoluciona y se transforma antes de que ésta concluya.

Aspectos físicos del personaje

En este apartado hablaremos acerca de los componentes físicos implícitos en la creación de los personajes, es decir, hablaremos de la representación física del personaje en su proceso de creación.

En este punto nos encontramos con las caricaturas y los personajes realistas:

- La caricatura presenta al personaje de modo simplificado, de tal forma que “tiene como resultado la representación gráfica de aquellos rasgos más llamativos (incluso exagerándolos) de un personaje; esa en el fondo, la naturaleza de la caricatura” (Varillas 2009: 52)

“La simplificación gráfica universaliza al personaje, en tanto que siempre será más fácil identificarnos con un rostro estándar” (Varillas 2009: 57)

En algunos casos incluso la trasgresión del dibujo es incluso más exagerada, y adquiere un grado máximo cuando el artista trata de representar acciones injustas o inhumanas.

- Los personajes realistas, surgidos de la corriente opuesta a la caricatura, el hiperrealismo, muestran un realismo casi fotográfico del cual se desprende un aire de documental que transmite convicción. Esta técnica utilizada en multitud de ocasiones para representar paisajes y decorados responde al intento de transmitir verosimilitud, de tal forma que el lector se vea implicado en el caso de la narración de forma sencilla.

Encontramos también en algunas ocasiones la combinación de ambos estilos, donde personajes caricaturizados desarrollan la acción dentro de escenarios realistas. Esta técnica recibe el nombre de enmascaramiento.

El discurso del personaje

Una vez analizado el personaje en cuanto a su evolución y su forma de ser representado, es hora de tener en cuenta su discurso, entendiendo por discurso el conjunto de frases empleadas para saber lo que éste piensa y qué dice.

“El discurso del personaje forma parte de su descripción y aporta una descripción valiosa acerca del mismo [...] El nivel de lenguaje verbal se expresa por medio de varios mecanismos, a través de los cuales el autor conseguirá que el autor comunique información, exprese sentimientos o interactúa con otros personajes” (Varillas 2009: 71)

Espacio

“Cuando hablamos del espacio narrativo nos referimos a aquel escenario de actuación en el que los personajes desarrollan una acción” (Varillas 2009: 73)

A partir del siglo XIX la novela romántica descubre un nuevo uso para el escenario narrativo más cercano al plano psicológico que al descriptivo. Este mecanismo es de especial relevancia y de uso habitual en el mundo del cómic y la novela gráfica.

El escenario

La narración gráfica se vale del dibujo, de la imagen para como elemento para mostrar el escenario donde tiene lugar una acción. Este hecho le otorga al cómic una ventaja sobre la novela o el medio escrito ya que aporta un detalle en la descripción física difícilmente alcanzable por la palabra como único medio.

Hay que tener en cuenta que a la hora de diferenciar al cómic de la novela, en la descripción del escenario (o personaje), la narración se detiene. En el cómic esto no es necesario, ya que la descripción de escenario y personajes es de carácter visual y “casi siempre simultánea al desarrollo de la acción”. (Varillas 2009: 75)

La viñeta

Un elemento más que interesante que aporta el cómic y la novela gráfica al arte audiovisual es la viñeta. Esta “marcadora” del escenario permite infinidad de variaciones, dilataciones, focalizaciones de la atención y otras maniobras que los autores han ido explotando durante la evolución de esta práctica.

El cómic permite algunos aspectos que otros vehículos narrativos de naturaleza visual no pueden recoger, como la abstracción de los personajes del escenario y su entorno quedando la acción solo limitada por el recuadro que marca la viñeta. Incluso en ocasiones se prescinde de ésta como recurso narrativo o para crear algún tipo de sentimiento (soledad, diferencia...)

Este punto es de especial importancia, ya que como veremos al analizar la obra de *Maus*, Art Spiegelman realiza variaciones a la hora de presentar sus viñetas con diferentes usos artísticos.

“El marco o la viñeta (o su ausencia) puede llegar a ser parte de la misma historia. Se puede emplear para transmitir algo referente al sonido o al clima emotivo en el que transcurre la acción, así como contribuir a la atmósfera de la página en su conjunto. En esos casos, el propósito de la viñeta es, más que proporcionar un escenario, involucrar al lector aún más en la narración”. (W. Eisner, 1996:46)

Topografía de la página como espacio narrativo

En este punto cabe destacar algunos conceptos básicos equiparándolos con el mundo del cine para que su comprensión sea más sencilla, ya que el cómic comparte con el cine una serie de encuadre narrativos semejante.

El caso de la viñeta sería comparable con el plano (fragmento de la película que consta de una sola toma), mientras que la secuencia podría considerarse también como la viñeta o como cierto número de éstas (unión de varios planos con cierta unidad de acción).

El resultado que obtengamos al percibir la acción en cuestión depende en gran medida de la pericia del dibujante al igual que en el cine depende del trabajo previo del director a la hora de crear el montaje.

En este punto cabe destacar, como veremos posteriormente, que el autor de *Maus* rompe los esquemas de la concepción estructural de la página, utilizando en muchas ocasiones dos posibles caminos de lectura, o utilizando incluso dos o más hileras de viñetas imitando la estructura del edificio en el que tiene lugar la acción, acabando con la monotonía del lector a la hora de leer la novela gráfica y dotando al género de multitud de posibilidades. Este sistema tiene su origen a partir de los años 50 donde algunos autores intentarán explotar al máximo las características narrativas del cómic, introduciendo estas composiciones complejas a las que hacemos referencia.

Por último cabe destacar en este apartado el concepto de cambio de secuencia (entendiendo la secuencia como una serie de escenas que muestran una acción continuada en un espacio temporal), estaríamos hablando entonces de una variación del escenario o del tiempo en el que tiene lugar la acción narrada en ese momento.

Este concepto es interesante ya que al ser *Maus* una narración biográfica de una época pasada, las rupturas espacio temporales son continuadas, y su representación ha de ser clara y visual para no sacar al lector del relato y no disminuir la calidad de dicha obra.

La voz narrativa

La voz narrativa es aquella que nos está contando la historia. “Un mismo relato puede estar surcado por diferentes voces que se solapan o sucedan unas a otras, estas, a su vez pueden pertenecer a uno o más de los personajes de la historia, o incluso al mismo autor que se personifica en la historia” (Varillas 2009: 152).

Para conocer esta circunstancia nos basaremos en la versión propuesta por Pozuelo (1989:236).

La enunciación de la historia le corresponde a un narrador y denominamos narratario a su receptor.

El narrador se entiende como la entidad ficticia dentro de la historia que enuncia el discurso, mientras que el narratario será el receptor de la historia, estando también presente en el relato.

De una forma resumido podemos concretar que el autor real crea un narrador, y a través de ese narrador, el lector crea una imagen de un autor que puede estar presente en el texto (representado) o no (no representado).

Por otro lado cabe destacar que la voz narrativa en el cómic puede aparecer representada de tres formas:

- Las propias palabras pronunciadas por los personajes en forma de “globos” o “bocadillos”.
- Comentarios externos a los propios sucesos representados en la viñeta que reciben el nombre de “Didascalias”.
- Expresiones onomatopéyicas.

Temporalidad

- Las transiciones

Para comprender el concepto de la temporalidad del cómic es esencial tener claro el concepto de la secuencialidad. “El cómic es una arte secuencial” (Varillas 2009: 240).

El discurso y el conjunto de las viñetas no adquieren razón hasta que se suceden de forma secuenciada a partir de una decodificación que el lector tendrá la responsabilidad de realizar, entendiendo y analizando los vínculos entre las viñetas que el autor ha planteado.

En este apartado cualquier elemento puede promover una lectura continuada entre un conjunto de viñetas o por el contrario suponer una ruptura de secuencialidad usando elementos como el espacio entre viñetas o incluso la falta de éstas para crear una rotura visual que avise al lector de un cambio en el espacio o el tiempo.

Podemos distinguir:

- Transiciones momento a momento: En este caso entre las viñetas no existe más que cambios posicionales entre los personajes o el paisaje (una mirada, un balanceo, un paso) y cumplen la función de crear atmósfera en el momento narrativo que se quiere transmitir.
- Transiciones acción a acción: En este caso la evolución de las viñetas no pretende reflejar el proceso de una misma acción, sino las consecuencias de una acción (un puñetazo, una pelea) o la continuación hacia una diferencia.
- Transición elemento a elemento: Hablamos de este tipo de transición cuando dentro de una misma acción la viñeta muestra dos elementos variando el foco de atención entre uno y otro. La comparación en el mundo del cine sería el “plano contraplano”.
- Transiciones escena a escena: En este caso existen un salto espacio-temporal mucho más evidente que en los casos anteriores, quedando representadas en cada escena aspectos diferentes.
- Transiciones aspecto a aspecto: El concepto del tiempo en este tipo de transiciones pierde importancia, y las viñetas muestran diferentes elementos incluso en el mismo momento.
- Transiciones non sequitur: En este tipo de transiciones se rompen las lógicas espacio-temporales entre las viñetas. Este elemento cuenta con el

riesgo de romper con la estructuración del relato por lo que en muchas ocasiones se mantiene la linealidad con otro tipo de elementos.

Cabe destacar por último el *raccord*. Ya que todas las transiciones suponen una ruptura en mayor o menos medida. Aquí entra el concepto de *raccord* como mecanismo que crea un puente entre dos viñetas.

Dentro del cómic el *raccord* más habitual es el *raccord* espacial, donde se anulan los cambios espaciales entre las viñetas y el lector sólo puede interpretar la escena y la propia especialidad mirando todas las viñetas en conjunto.

- Orden temporal del discurso

Hay que destacar que en el cómic todas las acciones “nos hablan desde el presente” ya que no existen tiempos verbales como ocurre en el lenguaje verbal. El lector ve lo que ocurren y lo ve como si fuera un presente continuo.

No obstante el narrador puede abordar acciones presentes, pasadas o futuras, y cuando esto acontece estamos hablando de una anacronía. “Cuando el discurso recupera acontecimientos anteriores al momento presente de la historia, hablamos de una *analepsis* [...] Si la anacronía consiste en el fenómeno contrario, es decir que se anticipan acontecimientos futuros, estamos ante una *prolepsis*” (Varillas 2009: 268)

2.2 análisis de la obra *Maus*

Para llevar a cabo el análisis formal y narrativo de la historia usaremos como base los conceptos que hemos tratado anteriormente con el fin de seguir unos criterios establecidos y poder así dilucidar y concretar de forma más sencilla cuales son los elementos y características que hicieron de la obra de Art Spiegelman una obra rompedora con los molde hasta la época establecidos y porqué sigue siendo una regencia como novela gráfica en la actualidad hasta el punto de recibir en 1992 el premio Pulitzer.

2.2.1 Personajes

- A la hora de hablar de los personajes de esta novela gráfica cabe destacar dos grupos destacados a la hora de representarlos.

En un primer grupo encontramos a Art Y Vladek, padre e hijo, protagonistas de la obra, cuyos personajes encuadran dentro de los personaje “redondos”.

Ambos sufren una evolución a lo largo de la historia.

En este punto cabe destacar como en ningún momento de la obra se hace referencia a esta evolución, es decir, cada personaje mantiene su personalidad en líneas generales, sin embargo, como es normal al tratarse de una obra biográfica, se sobrentiende una evolución de los personajes cuyos momentos clave son: el holocausto en el caso de Vladek, y la muerte de Anja (Mujer de Vladek) y el acercamiento final al propio Vladek por parte de Art.

Por otro lado distinguimos a el resto de personajes, especialmente los “personajes anónimos”, agrupados en grupos étnicos como alemanes, judíos o polacos, los cuales tienen una repercusión directa sobre los personajes, pero en la gran mayoría de los casos carecen de personalización o detalles relevantes.

A esta circunstancia se suma el hecho de que los personajes del cómic están representados por animales caricaturescos, sin un realismo ni detallismo que permita distinguir a unos de otros, por lo que los personajes planos son aún más evidentes, mientras que la evolución en los redondos es más compleja a los ojos del lector, deficiencia que el autor logra erradicar con el conjunto de la historia.

- Otro aspecto destacado en esta obra es el discurso de los personajes, la forma de expresarse y de interaccionar. En el caso de Vladek, un judío polaco que estudió algo de inglés en la escuela, su dificultad para expresarse en el idioma anglosajón será una constante durante toda la novela gráfica.

Es punto es interesante ya que se combinan aspectos como la historia real convertida en fábula, (ratones, gatos...) un elemento que profundiza en la universalización de los personajes y en la reexaltación de los estándares étnicos, con un detallismo personalizado muy escrupuloso como la conservación del lenguaje por parte de Vladek, un elemento que el autor en persona se encargó de no perder en ninguna de las traducciones. Como se ha dicho anteriormente esta “discrepancia artística” no repercute en absoluto en la calidad de la obra final ni supone un descenso en la credibilidad de la historia que sus páginas se narran.

- Por último es de especial interés en este apartado destacar uno de los elementos que han convertido a *Maus* en una de las obra referencia de la actualidad, la representación de los personajes como animales.

El autor reconoce en este apartado que la idea de llevar a cabo un cómic cuyos personajes fueran animales venía de su pasado, cuando uno de sus colegas de profesión Justin Green le propuso llevar a cabo un encargo para una revista que él se encargaba de dirigir.

Su primera idea fue la de representar las experiencia racistas de los negros en los Estados Unidos por parte de una organización de gatos llamadas los “Ku Klux Kats”, sin embargo Spiegelman dejó de lado la idea debido a las connotaciones racistas y la regresión a lo reprimido que esto podía suponer, sin embargo esta sería

la semilla de un nuevo proyecto, en el que el autor comprendió que “la metáfora ratones-gatos de la opresión podía aplicarse a experiencias más inmediatas a mí” (Spiegelman 2011: 115).

Es interesante apreciar como Spiegelman convirtió un elemento de la publicidad antisemita nazi, donde ya los judíos eran deshumanizados y representados como ratas para justificar el repudio del pueblo alemán, en la firma de identidad de su proyecto.

Otra característica importante es el hecho de que el autor decidiera no mantener la diferencia de tamaño existente entre gatos y ratones: “me gustó trabajar con una metáfora que no funcionara bien aunque, desde luego, no quería que avalara la ideología nazi ni que, implícitamente, suplicara compasión” (Spiegelman 2011: 118).

Por último hablaremos de la decisión del autor a la hora de elegir el resto de los similares animales a la hora de representar al resto de etnias dentro del cómic. Se puede decir que la tercera fábula animal con más representación dentro de la obra es la de los polacos, representados por cerdos. Durante el transcurso de la narración Spiegelman muestra una evolución en el grupo étnico polaco como conjunto, en un principio amables e incluso sirvientes de los judíos, y posteriormente ariscos y confabulados con los nazis.

“En otros siglos, los polacos fueron la salvación de los judíos, de modo que no perseguía una imagen peyorativa, sino que buscaba un animal fuera de la cadena alimenticia del ratón y el gato [...] las razas eslavas, polacos inclusive no iban a ser exterminadas como los judíos, sino que trabajarían hasta morir”. (Spiegelman 2011:121).

El hecho de que los personajes carezcan de personalización así como que no se exageren las diferencias reales que forman parte de la metáfora (diferencia de tamaños entre los animales) habla a rasgos generales de la objetividad de la obra y la veracidad de la narración.

- En cuanto al dibujo y estilo de los personajes se ha hablado de la caricatura y generalidad con el que los personajes quedan representados, hasta el punto de distinguirse unos de otros por la ropa que llevan puesta. Sin embargo cabe destacar en este punto es la simplicidad de las caras de los ratones, grandes protagonistas de la novela gráfica. A grandes rasgos la cara de los ratones queda formada por un triángulo, sin boca, pero con una nariz y ojos. El autor utiliza incluso la boca como un elemento detallista y realista, y la muestra únicamente en momentos de tensión dramática extrema y muestran gritos y sufrimiento. La similitud entre los personajes es tal que la narración de la obra es crucial a la hora de reconocer detalles como el pelo o el estado de ánimo de los protagonistas. “el efecto de las cabezas casi idénticas de todos los ratones es análogo a deshumanizar a los prisioneros afeitándoles la cabeza y condenándolos al anonimato, haciéndolos más difíciles de reconocer como individuos” (Spiegelman 2011: 145).
- Debido a la sencillez del dibujo, las posibilidades del autor para representar sentimientos son más limitadas que con dibujos realistas. Es por esto que destacan algunos recursos como los utilizados en las páginas 202 y 206 del cómic, donde Spiegelman representa la culpabilidad del personaje disminuyendo de tamaño a medida que se ve atrapado por las preguntas de los periodistas, mientras que después de su charla con su psicoanalista, el personaje recupera su estatura normal a medida que avanza por la calle.



Figura 2.1 Escaneado de *Maus*. Página 202

- Como último punto en cuanto a lo que los personajes se refiere, se destaca el momento en el que el autor se representa a sí mismo como metautor de la obra al principio del segundo tomo, recurso que hasta entonces no había aparecido. Es entonces cuando el propio Art Spiegelman aparece como un humano con una careta de ratón. Esto se puede entender de dos maneras diferentes:
 - o En una de ellas el autor reconoce la presión con la que comienza a escribir el segundo libro, la polémica que este estaba atrayendo, y la interpretación más inmediata de la careta de ratón es la culpabilidad o el sentimiento de no pertenencia a la etnia judía que el mismo representaba en su obra y la culpabilidad que Spiegelman siente al ser el foco de atención acerca de un momento histórico del que el propio autor "se avergüenza" de no haber vivido.



Figura 2.2 Escaneado de *Maus*. Página 201

- En la segunda interpretación observamos que el inicio de cada tomo se afronta de una manera distinta. En el primer tomo la obra se inicia como una entrevista en el pasado que Spiegelman realiza a su padre. "Fui a visitar a mi padre". Sin embargo en el segundo tomo se sobrentiende que Vladek ha muerto. El lector toma conciencia de que la obra continuará en una época temporal diferente, "actual", y la careta pone de manifiesto ese cambio tanto personal como temporal que tendrán influencia sobre el personaje de Art.

2.2.2 Espacio

Dentro el apartado del espacio hablaremos sobre todo del uso de las viñetas como unidad y como conjunto, de las distintas estructuras que utiliza Spiegelman para contar su historia.

- El primer punto a destacar en este aspecto es el uso de una técnica más depurada por parte del autor a la hora de representar el espacio donde transcurre la propia historia, es decir los escenarios, en comparación con la técnica utilizada para representar los personajes. Esta técnica podría catalogarse como enmascaramiento, personajes caricaturizados dentro de paisaje bastante realistas, y tiene como finalizar aportar similitud a la obra.

Este punto era de vital importancia para el autor, como ha remarcado en diversas ocasiones. Hasta tal punto que en algunas ocasiones presenta algunos planos y documentos históricos acerca de los espacios físicos donde se desarrolla la acción. Este método aporta credibilidad a la historia que se narra y aporta a la obra cierto carácter documentativo y biográfico.

- El espacio dedicado a cada viñeta y cada elemento de la narración se asemeja a lo largo de toda la obra, sin embargo podemos encontrar algunas variaciones significativas de los espacios dedicados a las viñetas en algunos momentos de la historia especialmente representativos a nivel narrativo, visual e incluso para remarcar los puntos de inflexión que serán claves en el desarrollo de la narración.

El primer cambio significativo de tamaño lo encontramos en la página 34 de la obra, que coincide con la primera ocasión que los protagonistas ven una bandera nazi en 1938. En este caso se dedica más del 50% de la página (un espacio normalmente reservado para 4 viñetas) para representar este momento. Se observan unos trazos más sombreados en el dibujo dejando mayor claridad para el centro de atención de la viñeta que es la propia bandera nazi.



Figura 2.3 Escaneado de *Maus*. Página 34

En una estructura casi idéntica encontramos otra de las páginas de mayor peso narrativo dentro de la historia, es el momento en que los protagonistas son encerrados para ser trasladados a Auschwitz en la página 159. Como novedad podemos observar un dibujo aún más oscuro sin un verdadero foco de atención como en el caso anterior, a parte de la cruz gamada, y también observamos que la falta de recuadro en la viñeta permite al dibujo “sangrar” por los bordes de la página. “Una viñeta grande te permite entrar, detenerte y comprender la importancia del momento, no sólo las usé con fines decorativos; aunque te permiten combatir la fatiga visual” (Spiegelman 2011: 176).

Otros formatos novedosos los encontramos en la página 85, donde el escenario representado ocupa el lugar de tres viñetas, y se observa un grupo de judíos colgados en la plaza por comerciar sin permisos.

- Otra forma de manejar el espacio de la página que podemos encontrar utiliza una estructura alternante de viñetas con y sin recuadro combinadas. Este recurso se debe probablemente a la gran carga textual que poseen las páginas, y que aporta visualmente una sensación más descansada que ayuda al lector a no cargarse visualmente. Encontramos ejemplos de este uso en las páginas 112, 118 y 122.



Figura 2.4 Escaneado de *Maus*. Página 34

- Un recurso muy destacado dentro de la novela gráfica es la forma en que se representan en algunas ocasiones los espacios de tal forma que las viñetas toman la forma de habitaciones. Así cuando el lector mira el conjunto que forman las viñetas se observa la estructura de un edificio, de forma que los espacios entre las viñetas adquieren en realidad la forma de tabiques, y los tamaños de éstas varían en función del tamaño de la habitación. Esto lo podemos observar de forma clara en la página 113 del cómic, en la que el autor muestra un escondite donde la familia evitaba ser capturada por el ejército nazi. Se puede decir que este elemento conjuga varios aspectos del cómic, ya que temporalmente lo podemos considerar un *raccord* espacial donde el lector sólo puede hacerse una idea de la representación mirando las viñetas como conjunto. Sin embargo, al no ser viñetas como tal, sino que éstas representan las estructuras de un edificio, consideraremos este elemento con un recurso de especialidad.



Figura 2.5 Escaneado de *Maus*. Página 113

2.2.3 Temporalidad

- Hablando de la temporalidad dentro del cómic, es destacable como primer punto como Spiegelman usa una metodología novedosa a la hora de afrontar las analepsis y las “vueltas al presente”. Esta consiste en encuadrar las viñetas que se centran en el tiempo narrativo imperante (el presente por ejemplo), seguida de una viñeta sin presencia de recuadro para introducir el nuevo tiempo narrativo (en este caso el pasado). Este método ocurre también a la inversa (de pasado a presente). Podemos observar algunos de estos ejemplos dentro de la obra *Maus* en las páginas 14, 15 o 47.



Figura 2.6 Escaneo de *Maus*. Página 15

Este método rompe la continuidad visual del lector para indicarle el cambio en la temática (y en este caso en la temporalidad) de la obra, pasando de los momentos de la entrevista a Vladek, a visualizar la propia historia que éste está contando.

Spiegelman pensó en un primer momento en incluir un sistema bicolor para dividir las escenas del presente y del pasado en blanco y negro por un lado y tonos anaranjados por el otro, pero “habrían resultado demasiado decorativas, y además, después de años viendo fotos documentales, inconscientemente, creía que la guerra había ocurrido en blanco y negro” (Spiegelman 2011: 145).

No obstante no siempre esta circunstancia es así, según avanza la obra muchas veces el pasado se introduce utilizando breves didascalias (textos introductorios fuera de la viñeta), como podemos observar en la página 29 o 46 del cómic.



Figura 2.7 Escaneado de *Maus*. Página 29

- Otro elemento relevante dentro de la temporalidad del cómic lo encontramos en el raccord de algunas páginas. Hablamos aquí del mecanismo que usa el autor para dar continuidad a dos o más viñetas. Habitualmente observamos transiciones, (de las cuales hablaremos posteriormente) pero Spiegelman recurre al raccord espacial, donde representa una escena, una imagen, utilizando el conjunto de las viñetas en

lugar de una, de esta forma el lector solo puede hacerse una imagen mental de la situación contemplando de forma grupal el conjunto, y no únicamente la unidad. Vemos este recurso en las páginas 14 y 276 del cómic. Este recurso se equipararía al los travelling y otro desplazamientos de cámara del mundo del cine, lo que demuestra una vez la multitud de recursos artísticos y metodológicos de la novela gráfica y del cómic como elemento visual.



Figura 2.8 Escaneado de *Maus*. Página 14

- Por último hablaremos de las transiciones que podemos observar dentro del cómic, es decir, la unión entre las viñetas de la obra que aportan una secuencialidad que el lector interpreta para poder comprender la narración. Podemos observar:
 - o Transiciones momento a momento: La diferencia entre las viñetas con este tipo de transiciones son pequeñas acciones que ayudan a crear un clima o un ambiente que el autor esté interesado en reflejar. Podemos observarlo en momentos de la historia de gran carga sentimental como la página 111, donde un familiar de Vladek toma la decisión de dar veneno a la familia para evitar la captura.



Figura 2.9 Escaneado de *Maus*. Página 111

- Transiciones acción a acción: La novela utiliza este tipo de transiciones en gran parte de la obra, donde el autor busca transmitir las consecuencias de una acción, como puede ser un disparo o un golpe.
- Transición elemento a elemento: En este caso la obra no realiza un uso demasiado evidente de este recurso. Es decir, al ser una obra con un uso de los elementos caricaturescos tan abundante, el uso del plano contraplano podría suponer una confusión en la identificación de lector de cada personaje (todos ratones o todos gatos etc.). Sin embargo usa recursos similares en momento de la entrevista entre Art y Vladek, o como vemos en la página 204 entre el psicólogo y Art, combina viñetas enfocando desde distintos puntos de vista mostrando a ambos personajes pero con un plano desde el hombro de cada uno de ellos.



Figura 2.10 Escaneado de *Maus*. Página 204

- Transiciones aspecto a aspecto. El salto temporal entre ambas viñetas es mucho más evidente, lo que ocurre entre ambas se solventa con pequeños comentario o descripciones del narrador, y cada viñeta muestra distintos momento de una misma acción o no. Podemos observarlo en la página 232 de *Maus*, donde los trabajadores del campo de concentración recogen cadáveres, en la siguiente imagen el lector puede ver la propia escena de la incineración, obviando el momento en que los muertos y vivos son arrojados junto con gasolina, algo que si que recogen las didascalias que describe la acción.



Figura 2.11 Escaneado de *Maus*. Página 232

No se observa por otro lado transiciones aspecto a aspecto ni non sequitur, lo que indica que no es una obra que se centre en exceso en el detallismo ni que tenga recursos que rompan demasiado la estructuración del relato.

2.2.4 La voz narrativa

En el caso de *Maus*, nos encontramos ante una historia que plantea multitud de niveles de análisis a nivel de la narración y del discurso.

La obra de Art Spiegelman se basa en un relato biográfico, que narra los años en que su padre trató de escapar del régimen nazi mientras vivía en Polonia, y lo hace realizando una reflexión sobre la naturaleza humana.

Esta narración tiene lugar en dos niveles fundamentales: por un lado la entrevista y los encuentros que tienen lugar entre el propio Spiegelman y su padre, y por otro lado los propios recuerdos que éste le cuenta, en forma de historia paralela. Es decir, estamos hablando de un relato dentro de un relato que narran dos historias reales, hablamos entonces de una metahistoria.

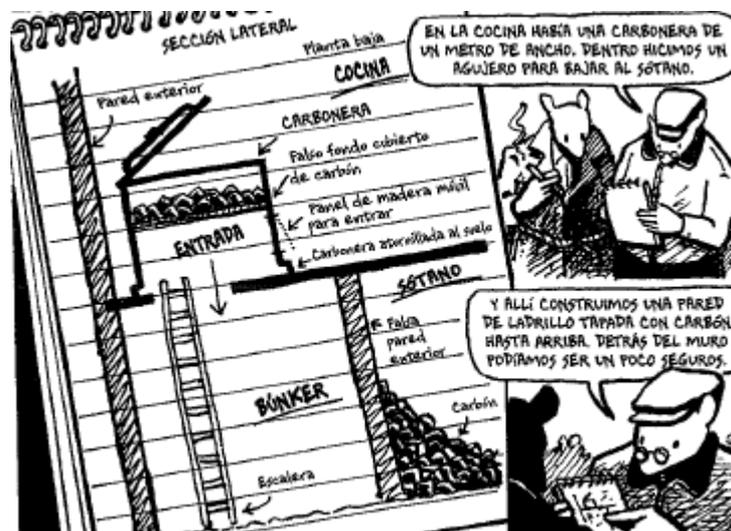


Figura 2.12 Escaneado de *Maus*. Página 112

Para esto la acción se ve introducida a partir de la entrevista principal a partir de múltiples recursos como las didascalías, en la que el *narrador homodieético* (Vladek) que narra en primera persona recuerda su vida y su historia en Polonia antes de la II Guerra Mundial. Como bien afirma Rubén Varillas en su obra *La arquitectura de las viñetas* se trata de un metarrelato dentro de la historia principal (que es la historia de la entrevista que cuenta su

el propio Spiegelman). Es por esto que también hablamos de un segundo narrador dentro de la historia principal, el *narrador metadieético*.

2.2.5 Estilo

Dentro del apartado estilo completaremos la información de la obra que combina o mezcla aspecto de varios aspectos que se han mencionado dentro del análisis, y que dan a *Maus* un carácter propio e inequívoco por los cuales esta novela gráfica llamó tanto la atención y sigue siendo una obra referencia aún en la actualidad.

- Lo primero que destaca dentro del estilo de la obra es la inclusión de elementos reales, que el autor rescata de las declaraciones de su padre, e incluso estructuras reales de los edificios y escondites que tiene relevancia dentro de la historia. Estos elementos son dibujados igualmente, hablamos de billetes de tren, manifiestos nazis, cartas de amor, e incluso fotos que el autor va descubriendo durante la entrevista con su padre.

Estos elementos quedan representados de forma oblicua, separados de las viñetas, dando la sensación de ser parte de las anotaciones que Spiegelman va recogiendo a la hora de narrar la historia.

Este elemento además aporta un plus de realismo y objetividad a la novela gráfica, porque si bien no son imágenes reales, el lector toma consciencia de la existencia de esos documentos, y el hecho de aparecer expuestos en un plano diferente al propio dibujo del cómic les da un rol de complemento informativo que en ocasiones aparenta ser incluso exterior a la narración.

Encontramos estos elementos en páginas como 19, 274 y 275 (fotografías familiares), 62, 84 Y 213 (Cartas, manifiestos, mapas).



Figura 2.13 Escaneado de *Maus*. Página 19

- Siguiendo en la línea de superponer las viñetas de forma oblicua de forma que no encajen con el conjunto de las viñetas del resto de la página, podemos observar este sorprendente recurso en momentos clave de la historia sentimentalmente hablando. El autor pretende y consigue remarcar que la acción o momento que se narra es de gran importancia para la interioridad del personaje, y pretende así describir preocupación, tristeza, agresión, hostilidad, sorpresa o dramatismo en general. Esto ocurre así en algunas viñetas concretas y que en cierto modo denotan el carácter de la historia y remarcan la actitud y sentimientos que cobra el personaje y la historia en ese momento.

Podemos en algunos ejemplos en las páginas 24, 33, 139, 157 o 270.



Figura 2.14 Escaneado de *Maus*. Página 33

- Otro recurso que podemos considerar de estilo es el uso del círculo como elemento de círculo como focalizador de la atención dentro de *Maus*.

“Los focos de atención ejercen una función cuanto menos, privilegiada porque forman parte integral del diseño del logotipo de la esvástica [...] por supuesto, los círculos siempre ayudan a focalizar un significado”. (Spiegelman 2011:183).

El autor utilizar este elemento para enfatizar momentos destacado dentro de la narración, puntos de inflexión donde el lector debe centrar su atención para comprender la profundidad del momento.

En ocasiones este elemento se visualiza a modo de zoom introductoria de alguna acción, como podemos observar en la página 14, donde se produce la primera analepsis para comenzar con la historia que se narra. En otras ocasiones, como se ha comentado anteriormente, focaliza un momento y una acción para enfatizar el momento, es el caso de páginas como la 35, 45, 53 ó 68.



Figura 2.15 Escaneado de *Maus*. Página 68

Vemos también una modificación del elemento circular con la misma finalidad. En la página 82 de *Maus* observamos que el círculo esta vez queda representado por una estrella judía, en esta ocasión este recurso cumple una doble función, la de focalizar y la explicar a la vez el momento de énfasis narrativo. En este ejemplo vemos como el protagonista se encuentra en un atolladero que le impide huir a la vez que quedarse en el lugar de la acción por el hecho de ser judío.

- Otro elemento a destacar podemos observarlo en la página 40, donde Spiegelman utiliza dos viñetas contiguas cortándolas en sus extremos y añadiendo una breve anotación en cada uno de esos cortes. El momento representado es el momento en

el que la familia toma un camino mientras él abandona la ciudad en sentido contrario acompañando al ejército. Los cortes en la viñetas se representan de tal forma que simulan dos flechas cada una apuntando a lados opuestos. Este método refuerza la idea que pretende representar el autor de separación y movimiento que se describen en el relato.



Figura 2.16 Escaneado de *Maus*. Página 40

- Podemos encontrar un recurso muy novedoso que el autor utiliza como momento descriptivo e informativo en su explicación de la estructura familiar. En la página 76 se puede observar una viñeta de amplio tamaño vista a través de una cristalera de la casa donde reside la familia. La escena queda representada de tal forma que cada una de las ventanas que conforman la cristalera capta a una parte de la familia. En las viñetas posteriores vemos desglosado en partes el momento temporal y espacial que se había representado en esa primera viñeta.

El lector interpreta esta escena como una transición aspecto a aspecto, donde la temporalidad pierde importancia por un momento y la descripción pasa a mayor relevancia.



Figura 2.17 Escaneado de *Maus*. Página 76

Además visualmente el autor consigue una sensación de generalización en primer momento que se convierte en una escena muy descriptiva a partir del uso de varios “zooms” sobre la escena. Con esto se consigue un elemento muy atractivo visualmente que tiene un parecido significativo con el recurso del zoom del mundo del cine.

- Al ser la narración la representación gráfica de una entrevista continuada que Spiegelman mantiene con su padre, contamos con el factor de que la historia no es autobiográfica, por lo que el autor no está representando hecho que conozca de primera mano como tal. Por esto motivo encontramos un enfrentamiento entre la documentación que realiza para contar la historia, las declaraciones de su padre y la objetividad que se intenta transmitir para que la novela no se convierta en un discurso favoritista a favor de la etnia judía. Encontramos distintas tipologías de esta eventualidad:

- En la página 110 del relato *Vladek* describe como los alemanes mataban a sangre fría a los niños judíos golpeándolos contra una pared, a la vez que confiesa que no pudo ver este hecho con sus propios ojos. El autor solventa este problema colocando un “globo” con las declaraciones ocultando parcialmente el lugar donde quedaría representado el lugar del asesinato, de forma que se quita dramatismo a la escena y no impacta de igual modo que una representación más detallada del acto. Esto aporta a la novela gráfica un punto muy importante de objetividad. Otros ejemplos los encontramos en las páginas 195 y 210, donde *Vladek* no alcanza a recordar el motivo real de las muertes de dos compañeros.



Figura 2.18 Escaneado de *Maus*. Página 110

- Otra modalidad de este recurso la encontramos en un caso en el que la documentación que realiza Spiegelman choca de frente con las declaraciones de su padre. El autor pregunta por la orquesta de músicos que recibía a los presos en Auschwitz, *Vladek* afirma rotundamente en la página 214 que tal orquesta no existía, de este modo podemos observar la orquesta de fondo en el momento de la pregunta, mientras que la fila de presos tapa a dicha orquesta en el momento de la respuesta. Con esto el autor menciona su existencia, pero respeta el relato de su padre, quien no la recuerda.



Figura 2.19 Escaneado de *Maus*. Página 214

- Por último, observamos una confusión en la temporalidad de los relatos del protagonista, de tal forma que las fechas de permanencia en sus distintos trabajos no cuadran. El autor elabora una esquema temporal lateral que limita la temporalidad, y tapan la contradicción temporal con una intervención en el presente de su mujer, la cual no sabemos a ciencia cierta si existe. Este elemento tiene cabida en la página 228, y si bien no sabemos si realmente ocurrió, es de gran interés para mantener la objetividad y realismo del relato, aparte de conseguir un recurso visual que otras materias visuales como el cine no podrían conseguir.



Figura 2.20 Escaneado de *Maus*. Página 228

- Por último cabe destacar algunos recursos arquitectónicos de la novela gráfica que el autor utiliza para representar sensaciones, sentimientos o culpabilidad a la vez que conecta de forma sencilla el pasado y el presente. Hablamos por ejemplo de la página 229, donde en dos hileras de viñetas se muestra parte de la conversación que mantienen padre e hijo, la última viñeta del presente hace un zoom sobre la cabeza de Vladek, dando lugar al pasado, lo que da una sensación de que nos “introducimos en los recuerdos del protagonista. A la vez el autor hace coincidir el humo de la chimenea de los hornos crematorios, con la escena que visualizamos arriba, donde se aprecia a Art fumando un cigarrillo.



Figura 2.21 Escaneado de *Maus*. Página 229

De esta forma se concentran pasado y presente a partir de la estructura de las viñetas a la vez que innova en la introducción de las analepsis que hemos mencionado antes.

“Como las viñetas yuxtaponen pasado y presente, la de abajo a la derecha queda justo debajo de Art y Vladek charlando en la mesa y el humo del cigarrillo de Art sale de la chimenea [...] por otro lado creo que este hábito autodestructivo de fumar guarda cierta relación con los recuerdos de segunda mano de otros humos de segunda mano”. (Spiegelman 2011: 215).

III. CONCLUSIONES

- *Maus* narra la historia de un superviviente judío al holocausto durante la II Guerra Mundial. Ya en la época en la que se publica el cómic los especialistas y críticos consideraron poco serio e insultante abarcar un tema de tanta amplitud social y política en un cómic. Aun así es cierto que en este sentido la obra no es pionera en este sentido, aunque si es la más representativa y la de mayor repercusión a nivel mundial. Años antes con la llegada del *comix underground* de los años 50 y el cómic alternativo, **algunos autores ya habían explorado el cómic como soporte válido para profundizar en temas e historias autobiográficas**, dejando de lado las temáticas infantiles que habían acompañado al cómic a lo largo de su evolución como género. Es el caso de autores como Will Eisner, Peter Bage o Justin Green, quienes lideraron el género autobiográfico como referentes del cómic alternativo.

Dicho esto cabe destacar sin embargo, que la novela de Art Spiegelman no es estrictamente género autobiográfico, ya que la obra centra su temática en la vida de su padre, apareciendo él en el relato únicamente en los momentos que reflejan la entrevista en su mayoría.

Este es el motivo que hace de *Maus* una obra referencia del **género biográfico**, es decir, Spiegelman evoluciona un paso con respecto a sus colegas de profesión y crea una fábula en la que representa el un **relato a dos niveles** (entrevista y holocausto) **y dos narradores** (Vladek y él mismo).

Este elemento es una de las bases por las cuales muchas de las voces críticas llegaron a declarar que *Maus* no se trataba de un cómic como hemos comentado anteriormente. Es una evidencia que la obra sí era un cómic, y demostró que el soporte era el idóneo para mostrar esta tipología de relatos sentando las bases del modelo que hoy consideramos *la novela gráfica*.

- Uno de los giros que hizo de *Maus* una obra novedosa y llamativa fue el uso de la **fábula animal**. Desde un primer momento, este elemento puede ser tomado como

una falta de respeto hacia un tema de tanta trascendencia como es el holocausto judío. Sin embargo, una vez terminada y estudiada la obra, este elemento se entiende como un elemento que hace la historia si cabe aún más objetiva. La deshumanización de todos los personajes, ya sean judíos, alemanes, polacos o americanos, y el escaso realismo de los dibujos evita que el lector establezca una relación de pena y de similitud con los protagonistas de la obra. Esto es así hasta tal punto que el pueblo judío no es representado con el pelo rapado en los campos de concentración, aspecto que únicamente se menciona en la narración del relato en una sola ocasión.

Este aspecto convierte en una mezcla de etilos, ya no sólo es un relato biográfico, sino que la **estricta documentación**, y la eliminación de elementos que puedan hacer que el lector se compadezca de los personajes lo convierten en ocasiones en un relato de alto componente **histórico**.



Figura 3.1 Escaneado de *Maus*. Página 53

A este hecho hay que añadir que la metáfora ratón/ gato para la representación de la pareja judío/ alemán fue en la época nazi un reclamo propagandístico utilizado por el régimen para menospreciar al judío, deshumanizarlo a los ojos del pueblo, y justificar su erradicación. Sin embargo como podemos comprobar, Spiegelman utiliza esta fábula y la hace una seña de identidad.

- En esta misma línea de **objetividad** del relato cabe destacar otros muchos aspectos que refuerzan este aspecto referente incluso al estilo del autor.

Es por esto que Spiegelman mantiene durante todo el relato una **constante “batalla” entre las declaraciones imprecisas de su padre** (el cual tenía un concepto diferente de la temporalidad dentro del campo de concentración), **la estricta documentación** que el autor realiza para la realización de la obra y la **narración por parte de su padre de hechos en los que no estuvo presente**, como hemos comentado anteriormente en este estudio.

De esta forma Spiegelman explota las posibilidades narrativas del cómic para representar visualmente estas pequeñas incoherencias que origina el relato. Podemos observar así como nunca se muestra explícitamente en el relato un aspecto del cual el autor no tenga plena consciencia, y la novela gráfica ofrece la posibilidad de utilizar la estructura de las viñetas y la dualidad icónica y narrativa del soporte para solventar este problema, algo fuera del alcance de medios como el cine o el relato por sí solos.

Algunos ejemplos de esto son:

- o Vladek relata la muerte de algunos niños dentro del campo de concentración, aunque añade no tener recuerdo visual de ello. El autor representa la escena pero le quita dramatismo al momento tapándole el asesinato con el propio comentario en forma de globo del padre.
 - o Vladek no recuerda la famosa y documentada orquesta que recibía a los presos de Auschwitz, el autor la representa, pero la oculta en la viñeta posterior acompañada del relato de su padre de declarando que no recuerda ninguna orquesta.
- Otro elemento novedoso de la obra y que marca también la personalidad de Spiegelman es la **inclusión de documentos reales** como fotos, mapas, billetes dentro de la obra, pero adaptados al dibujo y estilo del cómic.
- Este factor refuerza dos ideas básicas de la obra que ya habíamos mencionado a lo largo del estudio. La primera sería la objetividad y la mezcla de géneros, ya que la

inclusión de elementos existentes, y que el lector conoce de su existencia a través del relato y de la entrevista, refuerza el discurso serio e histórico que ofrece la historia, y complementa a su vez el carácter biográfico de ésta.

Por otro lado el hecho de no mostrar elementos reales como las propias fotografías, sin haberlas adaptado antes al estilo de la obra dibujándolas en papel, favorece de nuevo que el lector no se identifique con los personajes, que visualmente siguen siendo ratones y otros animales, evitando así un proceso de semejanza mayor al que se produce ya de por sí con el relato de la obra. Como se ha dicho anteriormente, la técnica de dibujo del creador de la obra provoca incluso que en muchas ocasiones la distinción de los personajes sea dificultosa y se diferencien entre ellos por los complementos como gafas, tamaño o ropa.

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Arizmendi, Milagros (1975): *El cómic*. Barcelona: Editorial Planeta
- Babieri, Daniele (1991): *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Buhle, Paul (2009): *The Undergrounds. The transformation of Comics into Comix*. Nueva Cork: ComicArts.
- Eisner, Will (1985): *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.
- Eisner, Will (1996): *La Narración Gráfica*. Barcelona: Norma editorial.
- Eisner, Will (1978): *A Contract with God*. Londres: Titan Books.
- García Córdoba, Clemente (1983): *Los Cómicos. Dibujar con la imagen y la palabra*. Barcelona: Editorial Humanitas.
- Gasca, Luís y Román Gurbern (1988): *El discurso del cómic*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- García, Santiago (2010): *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri Ediciones.
- Gubert, Román (1972): *el lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones península.
- Haitfeld, Charles (2005): *Alternative Comics*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Mullaney, Dean (2007): Raw magazine. An interview with Art Spiegelman and Françoise Mouly. Jackson: University Press of Mississippi.
- Spiegelman, Art (1980-1991): *Maus*. España: Reservoir Books.
- Spiegelman Art (1973): *Prisoner of the Hell Planet*. Short Order Comics.
- Spiegelman, Art (2011): *MetaMaus*. España: Random House Mandatory.
- Varillas Rubén (2009): *La Arquitectura de las Viñetas*. Sevilla: Bizancio Ediciones

Varillas Rubén (2005): *Un acercamiento al metacómic. Reflexión, autoparodia y experimentación en las novelas gráficas*. Barcelona: Editorial Antrophos.