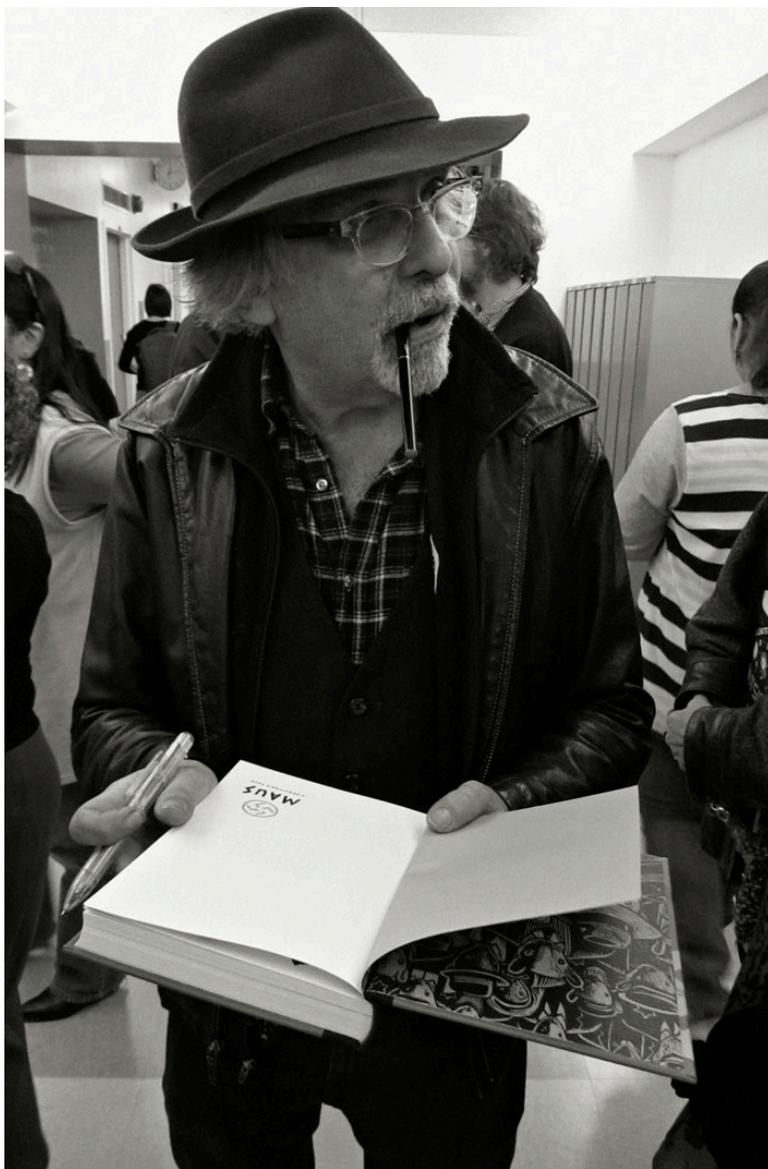


MÁS DE TREINTA años después de la publicación como libro de su primera parte, *Maus* no ha perdido un ápice de su importancia e influencia en el cómic. Tal vez habría sido esperable, lógico, que el trabajo del estadounidense Art Spiegelman (1948) se viera hoy como un primer intento loable de crear una novela gráfica para adultos, superado finalmente por la vertiginosa evolución del medio. Pero, muy al contrario, es precisamente esa evolución la que nos permite ver hoy lo sofisticada que fue la reconstrucción de la memoria del padre del autor, como todo el mundo sabe a estas alturas, superviviente de Auschwitz.

# METAMAUS DIGITAL

Las fuentes de la  
memoria

**GERARDO VILCHES**



Art Spiegelman firma *Maus* durante un evento en Manhattan, en 2014 (foto de José María Méndez).

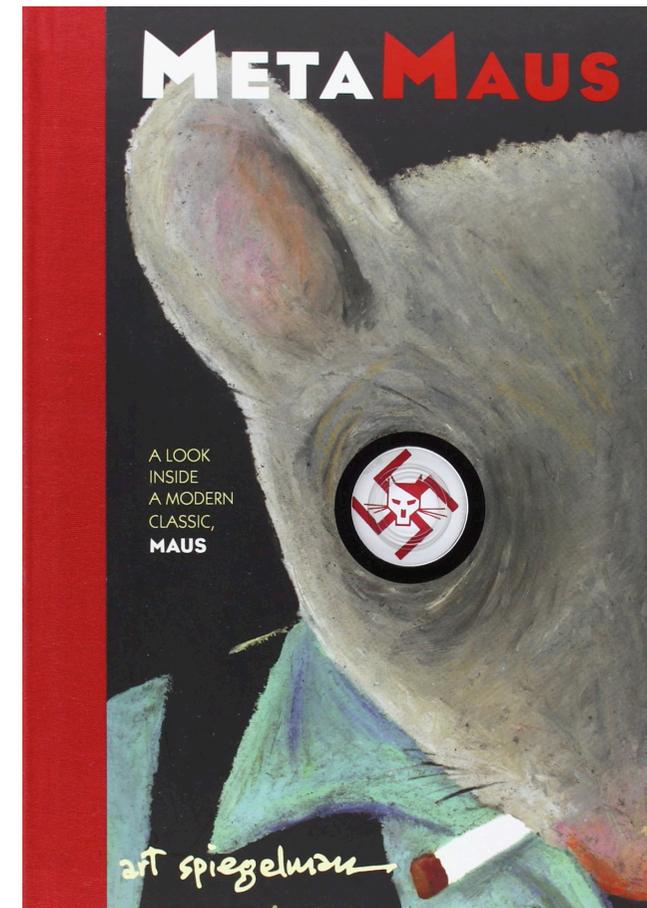
No diré que *Maus* se adelantó a su época, porque pienso que ese tópico es siempre falso: Spiegelman concibió *Maus* cuando podía concebirse, y no antes. Pero sí es cierto que en 1986, cuando se recopiló el material aparecido previamente en *RAW*, la revista de cómic de vanguardia editada por el propio Spiegelman y Françoise Mouly, *Maus* se encontraba muy solo en el mercado americano. Significativamente, siguió siendo así cuando en 1991 aparecía *Maus: And Here my Troubles Began*, el libro que completaba la obra. De hecho, tres años después, cuando Spiegelman publicó la pionera versión en CD-ROM de *Maus*, las obras dirigidas a un público adulto como ella seguían contándose con los dedos de una mano.

Pero las claves por las cuales *Maus* sigue siendo hoy una de las obras maestras indiscutibles del medio no están simplemente en lo que cuenta, en su *tema* –como repiten insistentemente algunos de sus críticos–, sino también, y casi diría sobre todo, en la manera en la que Spiegelman la contó. Y por supuesto, por la reflexión previa y simultánea a la realización de la obra, que no

era, desde luego, la habitual en el cómic americano industrial. *Maus* es quizá la prueba definitiva de que forma y contenido son indisolubles: cómo contamos es parte de qué contamos. Por eso Spiegelman, extraordinario dibujante, realizó una esforzada búsqueda de estilo antes de lanzarse a dibujar las páginas definitivas, probando hasta dar con el tono preciso necesario para contar algunos de los hechos más terribles que la humanidad afrontó durante el siglo XX. Y ahora me voy a permitir una *boutade*: lejos de ser un tebeo *mal dibujado*, puede que no se haya dibujado mejor jamás uno.

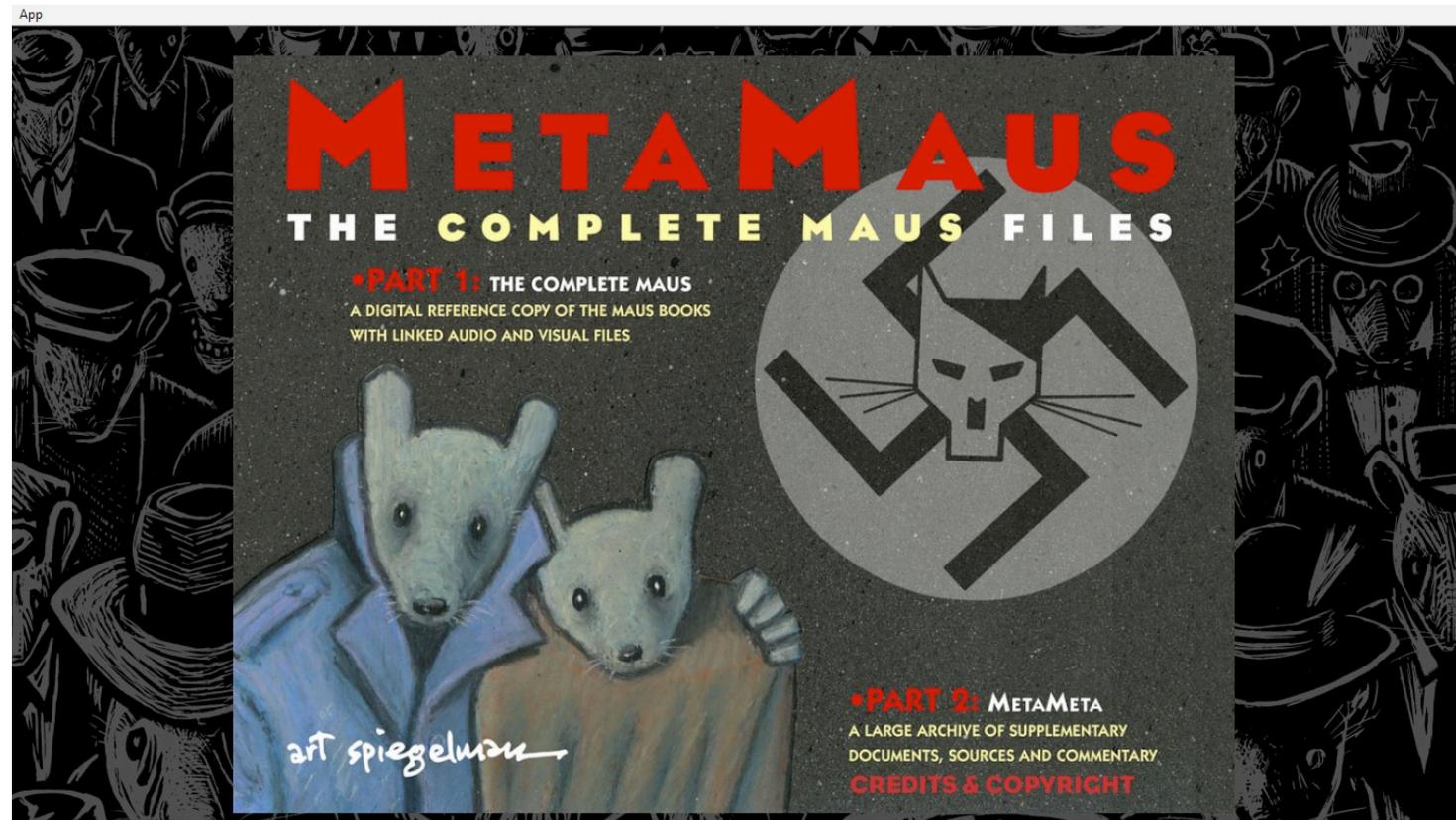
### Un libro sobre el libro

Dado que el proceso de realización de la obra fue tan laborioso y dilatado en el tiempo –diecinueve años, si contamos desde el primer ensayo publicado de la historia en 1972 hasta 1991–, resultaba de especial interés un libro que ahondara en el mismo y en todos los dilemas que Spiegelman resolvió sin antecedentes apenas, teniendo que generar sobre la marcha soluciones narrativas que no existían previamente porque el cómic nunca había querido o podido llegar tan lejos. Ese libro fue *MetaMaus*, aparecido en 2011 de la mano de Pantheon Books [derecha]. *MetaMaus*, como antes lo fue *Maus*, resultó una obra pionera. Nunca antes se había publicado un libro de esas características, que profundizara tan minuciosamente en los entresijos de la realización de un cómic. El libro ofrece, principalmente, una



extensa entrevista entre Art Spiegelman y la editora del mismo, la experta Hillary Chute. La conversación se organiza alrededor de tres grandes preguntas: ¿por qué un cómic?, ¿por qué ratones? y ¿por qué el Holocausto? Son la excusa para que el autor reflexione acerca de la naturaleza del medio que ha escogido para expresarse artísticamente y su inserción en la cultura contemporánea, pero también para que exponga el proceso mental que siguió hasta poder plasmar en papel la experiencia de sus padres durante la Segunda Guerra Mundial, y la no menos complicada relación personal con ellos, especialmente con su padre. La lectura de *MetaMaus* revela el intrincado proceso creativo y demuestra que tras las aparentemente sencillas imágenes de la novela gráfica hay mucho trabajo. Pero *MetaMaus* incluye mucho más material, en la forma de un DVD-Rom que mediante una sencilla interfaz da acceso a los contenidos que vamos a analizar a continuación.

Art Spiegelman, «The Complete *Maus* Files», en el DVD-Rom que incluye el libro *MetaMaus* (2011).



El material digitalizado está dividido en dos grandes secciones. La primera contiene el cómic completo, página a página, y permite la ampliación de detalles a gusto del lector. Esta lectura es muy diferente a la analógica porque incluye toda una serie de materiales vinculados. En el margen izquierdo de la página encontramos una columna con una serie de iconos que pueden aparecer o no, en función de la página en la que nos encontremos, y que permiten consultar archivos sonoros con extractos de la voz del autor y de su padre, Vladek Spiegelman, así como documentos escritos y fotográficos, grabaciones en vídeo realizadas por Spiegelman y Mouly –por ejemplo, en los campos de concentración que visitaron

en Polonia como parte de la documentación para la obra-. También se incluyen bocetos previos de la estructura de la página y diferentes pruebas, y más concretamente, puede *clickarse* sobre la mayoría de las viñetas, revelando varios bocetos de las mismas, en ocasiones muy diferentes al resultado final.



Art Spiegelman, «The Complete *Maus* Files», en el DVD-Rom que incluye el libro *MetaMaus* (2011).

La segunda sección del disco –denominada, no sin cierta sorna, «MetaMeta»– permite acceder al material anejo de un modo más sistemático y desligado de la lectura de *Maus*. Aquí encontramos los vídeos completos grabados en Auschwitz durante la visita de Spiegelman, varias horas de conversaciones con su padre, entrevistas a compañeras de Anja, su madre, que la conocieron en el campo de concentración, y una abundante colección de fotografías, panfletos e ilustraciones de la época. Además, Spiegelman digitalizó varios de sus cuadernos de notas con bocetos, esquemas y anotaciones de todo tipo, que abarcan toda la realización de las dos partes de *Maus*, así como todas las hojas de bocetos y pruebas previas a las que se puede acceder desde la lectura ordenada del cómic en la sección primera. Por último, se incluyen ensayos sobre la obra y varios árboles genealógicos de la familia Spiegelman –realizados por Simon Spiegelman–, que se acompañan con fotografías de la

mayoría de sus miembros.

Esta ingente cantidad de material –hablamos de miles de imágenes y varias horas de audio– se ofrece al lector para que, casi literalmente, se pierda en él, investigando poco a poco, navegando por

◀ HOME

## METAMAUS SUPPLEMENTS:

- **THE FAMILY TREE**  
Genealogy and family history
- **INTERVIEWS WITH VLADEK**  
Audio & unedited transcripts
- **ART & FRANÇOISE'S AUSCHWITZ HOME MOVIE**  
1987 research footage
- **MEMORIES OF ANJA**  
Interviews with women who knew Anja in the camps and after. (Notes)
- **MAUS NOTEBOOKS 1983-1990**
- **ANJA'S BOOKSHELF**  
Post-war Polish pamphlets on the ghettos and death camps
- **THE ATTIC**  
Over 7500 barely sorted panel sketches and drafts

### SUPPLEMENTARY SUPPLEMENTS

AN EXEMPLARY THIMBLEFUL FROM THE VAST MAUS MIDRASH:

- **ART'S FATHER, VLADEK'S SON** an essay by Lawrence Weschler
- **THE SHADOW OF A PAST TIME** an essay by Hillary Chute
- **BOOKWORM: FEB. 10, 1992** Michael Silverblatt KCRW interview
- **CATS, MICE & HISTORY—The Avant-Garde of the Comic Strip** an essay by Ken Tucker (NYT BOOK REVIEW. May 26, 1985)

BY ART SPIEGELMAN:

- **LOONEY TUNES, ZIONISM & THE JEWISH QUESTION**
- **MAD YOUTH**
- **LITTLE ORPHAN ANNIE'S EYEBALLS**

Art Spiegelman, «MetaMeta», en el DVD-Rom de *MetaMaus* (2011).

el disco dejándose llevar por su curiosidad o tal vez siendo más metódico, examinando detalles del cómic original y tirando del hilo de cada escena. Pero más allá del valor documental y archivístico – insisto: sin parangón en la historia del cómic–, este disco incluido en *MetaMaus* expande la obra original al menos en dos direcciones diferentes.

### **Fuentes secundarias y primarias**

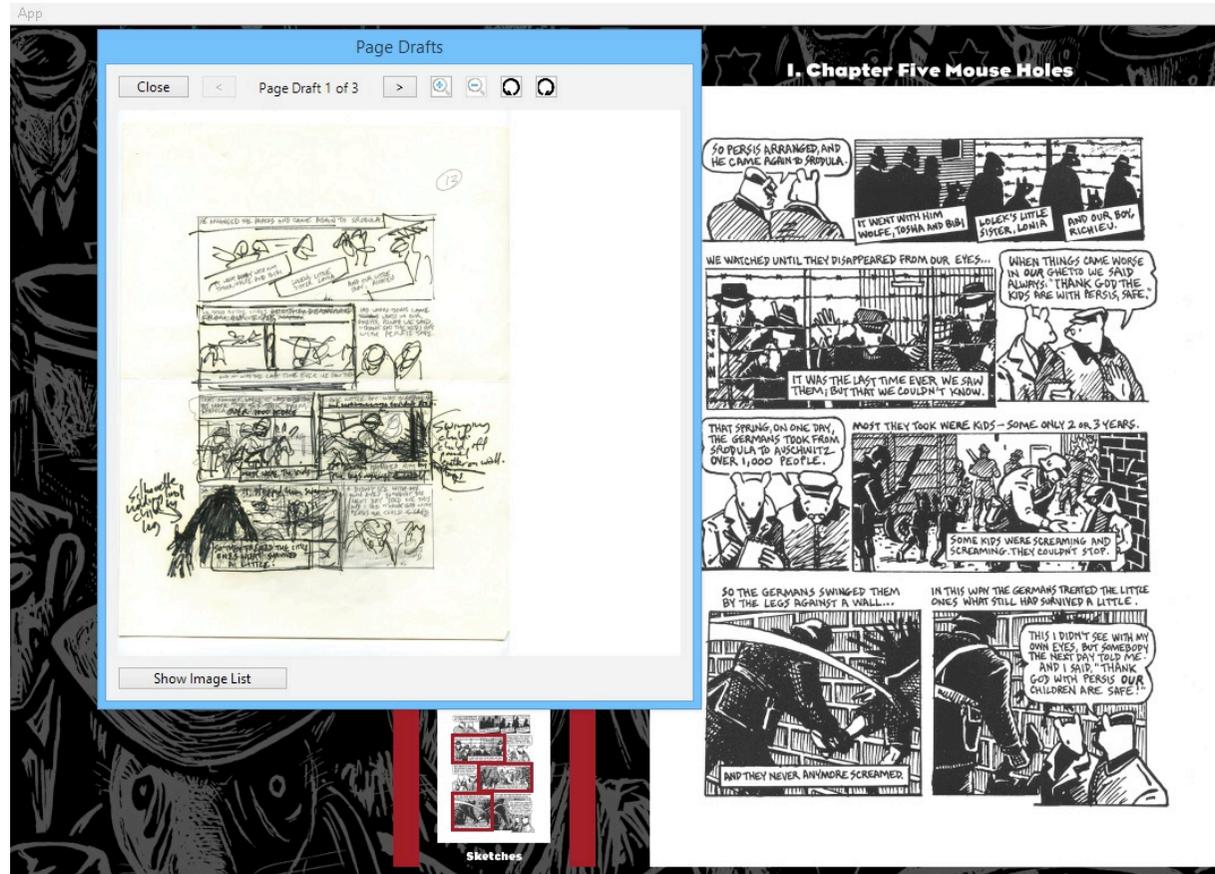
La primera tiene que ver con lo colectivo. *Maus* es una obra que, entre otras cosas, versa sobre la memoria compartida. La memoria generacional, la memoria del siglo XX, la memoria de Vladek Spiegelman transmitida a su hijo. Por supuesto, la novela gráfica es ya un documento de gran valor, aunque sea lo que la historiografía clásica denomina una fuente secundaria. Al dar acceso a sus referentes, a las fuentes primarias, por seguir con esa clasificación taxonómica, Spiegelman dota de una nueva dimensión a su relato, porque las fotografías y grabaciones sonoras son huellas reales, momentos del pasado capturados por la tecnología que certifican que la actualización de la memoria que supone *Maus* es cierta. Al superponer los dos niveles, el dibujo y el referente directo, *Maus* se enriquece no sólo porque revela nuevos detalles y se demuestra su veracidad –que, en realidad, no es exactamente un valor *per se*–, sino porque implica una fisicidad de ese relato que tiene un alcance universal pero también personal, en cada lector. Hay algo desgarrador en escuchar la voz de Vladek, con su titubeante inglés, respondiendo a las preguntas de su hijo y contando el horror, encerrándolo en palabras como luego su hijo lo codificará en dibujos.

Por otro lado, está la cuestión artística y autoral. Tenemos todo el material relacionado con la realización del propio cómic, los dibujos, anotaciones y bocetos de Spiegelman. Más allá de desvelar curiosidades, todo esto nos habla de la relación del autor con su obra, de los dilemas que tuvo que

afrontar durante el proceso, que tienen que ver en su mayor parte con el problema de la representación: ¿cómo plasmar en un cómic cuestiones que nunca habían sido plasmadas antes en uno?

Spiegelman tuvo que dar nuevos usos a recursos clásicos e inventar otros nuevos para resolver los constantes nudos gordianos que aparecían en su camino. Tomemos como ejemplo la página

110, que contiene la célebre sucesión de viñetas en las que un oficial alemán golpea a un niño judío contra un muro [arriba]. Repasar los diferentes esbozos ensayados por Spiegelman y escuchar sus palabras en el audio que se adjunta permiten asomarnos al proceso mental que lo llevó a una solución brillantísima, partiendo de un problema: cómo mostrar una muerte cruda, en primer plano, que además su padre no había visto en primera persona.



Art Spiegelman, «The Complete Maus Files», en el DVD-Rom de *MetaMaus* (2011).

En uno de los bocetos Spiegelman omite parte de la secuencia y presenta una imagen del presente, en la que aparecen él y su padre hablando; en la página final, como sabemos, ambos están superpuestos a la atroz escena, y el bocadillo de su padre explicando que «no lo vi con mis propios ojos» se superpone a la misma para que tampoco nosotros lo veamos con los nuestros.

En ocasiones los dilemas nacen de las contradicciones entre la memoria personal de Vladek y el relato oficial recogido en los libros de historia: en la página 214 de *Maus*, Art habla acerca de una orquesta formada por presos judíos de Auschwitz sobre la que había leído, pero Vladek no recuerda nada de aquello y le parece muy improbable su existencia. Los diez bocetos que podemos observar al pinchar sobre esas viñetas revelan múltiples opciones posibles: mostrar la orquesta en primer plano, omitir parte de las dudas del padre, sacarla del campo para justificar que no la viera... De nuevo, la decisión final es fruto de una reflexión que no sólo tiene que ver con la técnica, sino sobre todo con el compromiso de Spiegelman con el material con el que está tratando: mostrar primero en una escena la orquesta claramente, y a continuación, oculta tras la marea de presos desfilando, dos posibles *realidades*.

Podemos pasarnos la «vida entera» investigando y profundizando en el material contenido en el disco, casi como si Spiegelman quisiera brindarnos todo lo necesario para realizar una tesis doctoral sobre él. La organización de todos los documentos es bastante sencilla y clara, pero hay un punto negativo que tiene que ver con los aspectos técnicos: la lectura del disco provoca problemas de navegación, ya que éste se *cuelga* frecuentemente, incluso hasta el punto de precisar un reinicio del programa en ocasiones. Pero, en cualquier caso, con la exposición pública de todo este material Spiegelman enriquece su novela gráfica, permite descubrir detalles ocultos, atisbar los muchos *Maus* que podrían haber sido y apreciar

más aún el que acabó siendo, pero también revela la fuerte determinación de Spiegelman por hacer un cómic como nunca se había hecho antes. La historia de la realización de *Maus* es la historia de la resolución de un problema gigantesco; las soluciones que encontró alumbran aún hoy a toda una generación de novelistas gráficos a los que *Maus* demostró que el cómic puede mostrar cualquier cosa. Incluso lo que no puede mostrarse.