

MÁS ALLÁ DE LA VIÑETA

EL CÓMIC

COMO MEDIO DE EXPRESIÓN
Y CONFIGURACIÓN DE IDENTIDADES

ÓSCAR SÁNCHEZ BENAVIDES
Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)
oscar.sanchez@upc.edu.pe

Resumen

El cómic ha sido estudiado como un producto cultural creado por y para una sociedad de masas. A través de él no solo se ha logrado generar identificaciones entre los personajes y los lectores, sino que, además, es un vehículo para transmitir una ideología, una ética y una estética. Sin embargo, el cómic también puede ser analizado desde el punto de vista de su creador, en relación con su propia identidad u origen étnico, y cómo este se puede expresar en las características de sus personajes e historias, sea de manera latente o manifiesta.

Palabras clave

Cómics, identidad, inmigrantes, judaísmo, superhéroes, sociedad de masas, underground, holocausto



INTRODUCCIÓN

En su clásico conjunto de ensayos denominado *Apocalípticos e integrados*, Umberto Eco (2006) analiza una serie de interpretaciones acerca de las diferentes manifestaciones de las nuevas industrias culturales en las sociedades de masas. Entre ellas, el cómic no podía estar ausente. Para Eco, este es un ejemplo de mitificación, una literatura de masas con un enorme poder de persuasión capaz de hacer participar (a veces histéricamente) a una colectividad en situaciones imaginarias creadas por sus autores.

En dicho texto, uno de los temas de análisis es el mito de Superman, aquel superhéroe que proviene del espacio exterior y posee una serie de poderes sobrehumanos que le permiten luchar contra el crimen y la injusticia, siempre del lado de la ley. Poseedor de una doble identidad; desde el punto de vista narrativo se trata de un recurso para generar sorpresas en el relato, pero también, desde el punto de vista mitopoyético, Clark Kent personifica a un lector promedio que vive asaltado por

sus complejos y despreciado por sus semejantes, mientras que Superman representa el deseo, aquello que quisieran ser (Eco, 2006).

En esta ruta de análisis podemos ver cómo la historia de este superhéroe generó, desde sus inicios y en miles de lectores, una identificación, hasta convertirse en un ideal mítico, en un modelo ético y hasta estético. Sin embargo, los cómics pueden ser también leídos e interpretados desde otros ángulos. Los personajes y las circunstancias que aparecen en aquellos pueden ser analizados de manera que se puedan hallar en estos, por ejemplo, relaciones con la dimensión étnica de sus autores.

En los últimos diez años, ha sido interesante ver el montaje, en diferentes lugares del mundo, de una serie de muestras y exhibiciones cuyo propósito ha sido el de dar a conocer a los visitantes los estrechos vínculos entre el mundo del cómic, sus personajes y el origen judío de muchos de sus creadores. Desde los clásicos cómics de superhéroes de los años treinta del siglo pasado, en quienes se nota

una latente “huella judía”; hasta los cómics surgidos posteriormente a la década de los setenta, cuyos temas se diversifican y cuyos títulos, en muchos casos, muestran de manera expresa el componente étnico del autor o de sus personajes en la historia que se relata.

Para fines de este artículo, he decidido escoger tres rutas de aproximación para conocer un poco más acerca de esta relación entre cómics e identidad. En primer lugar, tenemos la mencionada relación entre superhéroes y el origen judío de sus creadores. Haré un recuento de las principales relaciones entre las características de algunos superhéroes y la tradición judía de la que provienen muchos de sus autores. En segundo lugar, veremos la relación entre el proceso de creación del primer cómic que abordó el problema del Holocausto y las implicancias que este trabajo supuso en la identidad de su autor: nos referimos al caso de *Maus* y Art Spiegelman, para quien su identidad de judío se reconfigura a través de su obra. Finalmente, se hará una mención al contexto de pluralidad y respeto a la

multiculturalidad que se vive desde hace un par de décadas en buena parte de los Estados Unidos y Europa. Y cómo este ha promovido la creación de un número cada vez mayor de cómics en los que la dimensión étnica y cultural de sus autores, o sus respectivas historias, se expresan de manera manifiesta.

Como podemos apreciar a partir de estos casos, el cómic ha pasado por transformaciones que lo han convertido en un producto cultural más complejo, ya no solo dirigido a generar identidad y vínculo con un público de masas, sino también como un medio de expresión de la identidad de sus propios autores, dirigido a públicos más específicos, diferenciados y cada vez más notorios en sociedades también cada vez más plurales y heterogéneas.

LA IMPRONTA JUDÍA EN LOS CÓMICS ESTADOUNIDENSES

Para el investigador y conferencista en estudios culturales Paul Buhle, las indagacio-

nes realizadas para conocer la impronta judía en buena parte de la industria del cómic en los Estados Unidos son un tema reciente (Buhle, 2008). Muchos de estos hallazgos se han constituido en insumos para el montaje de al menos tres grandes muestras gráficas exhibidas en importantes ciudades del mundo en los últimos años.

La primera exhibición que buscó dar a conocer un poco más acerca de los orígenes de los cómics en los Estados Unidos fue *Zap! Pow! Bam! The Superhero: The golden age of comic books 1938-1950*, promovida en la ciudad de Atlanta por el William Breman Jewish Heritage Museum. La primera puesta se realizó en el año 2004 y hasta el día de hoy continúa recorriendo diversas ciudades de los Estados Unidos(1). Uno de los elementos de esta muestra que más nos compete para este artículo es una característica que comparten muchos de los creativos de los superhéroes de las décadas de los treinta y cuarenta: son jóvenes hijos de inmigrantes judíos, provenientes de ba-

rios periféricos de baja clase media de Brooklyn, Bronx o Cleveland.

La segunda exhibición que nos brinda aportes adicionales sobre este tema es la que abrió sus puertas en París el año 2007 y en Amsterdam el año 2008, y llevó por título *De Superman au Chat du Rabin*. Esta muestra fue impulsada por el Musée d'Art et d'Histoire du Judaïsme y buscó dar a conocer la recurrente presencia de creativos judíos, ya no solo en las primeras décadas de esta industria más relacionada al mundo de los superhéroes, sino también como creativos cuyo aporte generó el desarrollo de lo que posteriormente se denominó la novela gráfica contemporánea. Para los curadores de esta exhibición, los dos autores más destacados de esta etapa son Will Eisner y Art Spiegelman, aunque no se dejó de lado a célebres exponentes europeos como el italiano Hugo Pratt y el francés Joan Sfar(2).

La tercera y última de las exhibiciones es la que se llevó a cabo en Madrid el año 2011 y en Barcelona el año 2012, que llevó por título *Superhéroes: identidad secreta*, y fue

promovida por la Fundación Baruch Spinoza y la Casa Sefarad Israel(3). En esta muestra se buscó establecer con mayor claridad el vínculo que existe entre las características de muchos superhéroes y las principales tradiciones judías.

Una primera idea que surge luego de ver lo que se expone en estas exhibiciones es que, si bien los jóvenes artistas creadores de los primeros superhéroes tenían orígenes judíos, este aspecto no era necesariamente algo revelado o manifiesto. Una prueba de ello es el cambio que muchos de estos creadores hicieron en sus nombres por temor a las

**UNA PRIMERA IDEA QUE SURGE
LUEGO DE VER LO QUE SE EXPONE
EN ESTAS EXHIBICIONES ES QUE,
SI BIEN LOS JÓVENES ARTISTAS
CREADORES DE LOS PRIMEROS
SUPERHÉROES TENÍAN ORÍGENES
JUDÍOS, ESTE ASPECTO NO
ERA NECESARIAMENTE ALGO
REVELADO O MANIFIESTO.**

reacciones antisemitas que había en la sociedad estadounidense. Así, por ejemplo, Bob Kane, uno de los creadores de *Batman*, tuvo por nombre original Robert Kahn; Jack Kirby, el creador del *Capitán América*, en realidad se llamó Jacob Kurtzberg. También cabe mencionar el caso de Stan Lee, el socio creativo de Kirby, con quien dieron vida a superhéroes como los *Cuatro Fantásticos*, los *X-Men* y *Hulk*, cuyo nombre original es el de Stanley Martin Lieber.

No es tampoco simple coincidencia que el tema de la doble identidad sea un aspecto recurrente tanto en superhéroes como en sus creativos. Ambos son inmigrantes: unos provienen del espacio exterior huyendo de la destrucción de sus planetas y otros de la Europa antisemita que ha desplazado a sus ancestros desde fines del siglo XIX e inicios del XX hacia América. En ambos casos, hay una identidad escondida que solo se muestra en ocasiones especiales, mientras que, a la vez, tienen una identidad cotidiana con la que pasan desapercibidos y sin despertar mayor interés en los demás.

Una segunda idea a destacar en estas exhibiciones, son las relaciones que se tejen entre algunos de los superhéroes y ciertos elementos de las tradiciones judías. El primero de ellos es el personaje de Superman, creado por la dupla de Jerry Siegel y Joe Shuster, dos jóvenes judíos que se conocieron mientras estudiaban en Cleveland. Como se sabe, el nombre originario de Superman es Kal-El y, al igual que muchos otros nombres de origen hebreo, comparte la terminación "-el" que es relativa a Dios. En términos más precisos, Kal-El significaría "la voz de Dios".

Pero además, como se señala en el texto de Philippe Guedj, *En la piel de los su-*

**EN LA PIEL DE LOS SUPERHÉROES,
 EXISTE UNA CONSIDERABLE
 SEMEJANZA ENTRE SUPERMAN
 Y MOISÉS. AMBOS FUERON
 ENVIADOS A MUY TEMPRANA
 EDAD POR SUS PADRES LEJOS DE
 CASA CON LA ESPERANZA DE SER
 SALVADOS DE LA MUERTE.**

perhéroes, existe una considerable semejanza entre Superman y Moisés. Ambos fueron enviados a muy temprana edad por sus padres lejos de casa con la esperanza de ser salvados de la muerte. En el caso de Superman, de la inminente destrucción del planeta Kriptón; en el caso de Moisés, de las penurias que el pueblo hebreo sufría durante su cautiverio en Egipto. El primero en una capsula espacial y el segundo en una canasta a través del Nilo. Ambos son adoptados por familias que se los encuentran en sus caminos: uno lo fue por parte de granjeros de Smalville en Kansas, y el otro por la misma hija del faraón egipcio. Los dos crecen con identidades asimiladas a sus respectivos entornos (Guedj, 2007).

Otro caso interesante para analizar es el de dos personajes creados por la dupla Lee-Kirby; nos referimos a La Mole, del equipo de *Los Cuatro Fantásticos*, y a Hulk. Ambos personajes habrían sido inspirados teniendo como referencia al Golem, figura que aparece en una vieja leyenda medieval ambientada en la ciudad de Praga. Más allá de los orígenes bíblicos

del término, el personaje del Golem habría sido creado por el rabino Judah Loew en el siglo XVI con la finalidad de defender a los habitantes del ghetto de Josefov de los ataques antisemitas. El rabino Loew elaboró un personaje con arena y arcilla que cobró vida luego de recitarle algunos conjuros en hebreo. Con el tiempo, el Golem creció y se escapó de control infundiendo temor en las poblaciones vecinas. A cambio de garantizarles seguridad a los judíos del ghetto, los habitantes de Praga pidieron al rabino acabar con el Golem, quien procedió a hacerlo borrando la letra E de la palabra Emet que tenía grabada en su frente, dejando de esa manera el término met, que en hebreo significa muerte.

El personaje de La Mole tiene un aspecto arcilloso semejante al Golem, y fue creado por Kirby como si se tratase de su *alter ego* bajo el nombre de Benjamin —Ben— Jacob Grimm, quien, además, nace y se cría en la ciudad de Nueva York. Del mismo modo, su aspecto monstruoso sería una especie de alegato contra el pensamiento antisemita

que consideraba como seres monstruosos a los judíos.

De otro lado, el personaje de Hulk, también creado por la dupla Lee-Kirby, tiene a su vez similitudes con la leyenda del Golem. El científico Bruce Banner se transfigura en Hulk, un poderoso personaje cuya fuerza protectora también puede salirse de control y generar perjuicios a quienes se encuentran cerca de él. Como el Golem, es un ser que protege, pero que también infunde temores como consecuencia de su carácter incontrolable.

De acuerdo con estas exhibiciones, existen otros superhéroes en quienes es posible encontrar otros elementos de la tradición judía; sin embargo, no es mi intención realizar un detenido análisis de cada personaje en esta sección. Por ello, he escogido aquellos casos en los que más claramente se pueden apreciar reminiscencias de las tradiciones judías en las características de los personajes y sus respectivos contextos. De este modo, creo que en los casos de Superman, La Mole



y Hulk se puede apreciar de manera clara esta relación.

Finalmente, otro tema importante a destacar de estas exhibiciones es que en el periodo inicial de la industria del cómic, muy a pesar de que quienes dieron vida a estos superhéroes en los talleres gráficos neoyorquinos fueron artistas y creativos judíos, las referencias a sus orígenes o cualquier otro elemento judío en los personajes creados y sus respectivas historias no es de ninguna manera un tema expreso o manifiesto. Cualquier referencia a ello tenía que ser evitada a fin de no despertar reacciones antisemitas en la sociedad estadounidense de esos años. En las décadas posteriores, esta situación dará un giro significativo.

MAUS: UNA REELABORACIÓN DEL CÓMIC Y DE LA IDENTIDAD DE SU AUTOR

Según Paul Buhle (2008) existe una cuestión bastante clara en el mundo de los

cómics, su aceptación como una expresión de arte legítimo frente a las manifestaciones de una pretendida y supuesta alta cultura lleva el nombre judío de Art Spiegelman: tanto por su contribución a redefinir el arte del cómic a través de la revista *Raw*, pero muy especialmente gracias a *Maus*, la obra en dos tomos de una gran riqueza literaria que narra la tragedia que vivieron sus padres y las poblaciones judías afincadas en el este europeo durante los años del Holocausto.

La obra de Spiegelman tiene una gran significación en varios sentidos. En primer lugar, se confronta con la idea vigente del "problema de representación" de un acontecimiento tan dramático como el Holocausto. En la década del cincuenta, Theodor Adorno había dicho que "escribir poesía después de Auschwitz constituía un acto de barbarie", marcando con ello una pauta respecto a las dificultades de representar una época como esta. En ese contexto, *Maus*, al igual que algunas otras formas de representación sobre el tema del Holocausto, se constituyó en una especie de acto de

desobediencia o desafío (Buhle, 2008).

En esta misma perspectiva, algunos críticos señalaban que culturalmente existían formatos adecuados para poder tratar el tema del Holocausto. Según Andreas Huyssen (2007) en su libro *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*, existía en la década del setenta una tensión ya no solo frente a la imposibilidad de representación del Holocausto, sino también, frente al uso de medios adecuados para su tratamiento. De esta manera, algunos consideraban que los mejores medios a utilizar eran los pertenecientes a la alta cultura antes que los medios masivos empleados por las culturas de masas. Cuando el mundo del cine y la televisión empezaron a retratar a través de algunas películas y series como *Holocausto* (1978) lo sucedido en ese periodo, no dejaron de producirse debates y críticas sobre la pertinencia del uso de los medios masivos de la cultura de masas para tratar este tema. En ese contexto es que aparece *Maus*, nuevamente como un desafío no solo al retratar esta época, sino que

además lo hace mediante el uso del cómic, un género que pertenecía, según el criterio de muchos, a la vulgar cultura de masas (Liendo, 2008).

En su última publicación, denominada *Meta Maus*, Spiegelman, de la mano de su editora asociada Hilary Chute, pone por escrito una serie de detalles recogidos luego de muchas horas de entrevistas; recopilación de materiales de investigación, cintas de video y bocetos, que ofrecen al lector nuevas aproximaciones al largo proceso de creación de una obra como *Maus*. La gran cantidad de información recabada ha sido ordenada en el libro a través de tres grandes preguntas: ¿Por qué el Holocausto? ¿Por qué ratones? ¿Por qué cómics?

Según lo dicho por Spiegelman (2012) en este libro, su carrera de artista gráfico en la década de los sesenta no tenía ninguna relación o vínculo con sus orígenes judíos. Es más, según cuenta el autor:

Como mucho, tenía una especie de reacción alérgica al hecho de ser judío. No sé si iría tan lejos como para calificarlo de odio hacia mí

mismo (...) pero de niño no tenía claro que ser judío fuera buena idea: sabía que mataban a la gente por eso (Spiegelman, 2012: 38).

Su carrera la estaba desarrollando en medio de la gran movida del cómic *underground* surgida con autores como Robert Crumb y otros en el área de San Francisco. Por ese entonces, nada se le había ocurrido con respecto al tema del Holocausto, término que además ni siquiera se utilizaba regularmente en aquellos años.

Spiegelman (2012) crece en un mundo familiar en el que apenas se hablaba de este tema. Sus padres rara vez lo hacían y la manera más cercana que tenían de referirse a este periodo en sus relatos era mencionado como lo sucedido en el tiempo de la guerra. Cuando alguna vez, de joven, Art le pregunta a su padre por lo vivido en aquellos años, Vladek responde con una frase como la siguiente: "A la gente no le interesan estas cosas" (p. 14).

Una de las primeras referencias directas sobre el tema que involucran al autor fue el juicio realizado a Eichman en 1961. Para ese entonces, Spiegelman contaba con 13 años de edad y este acontecimiento fue como una toma de conciencia para él y buena parte del mundo, que empezó a pensar en aquello que se había hecho con los judíos (Spiegelman, 2007). Sin embargo, más allá del impacto que este acontecimiento tuvo en su vida, el tema del Holocausto no fue de su interés hasta varios años después.

En 1972, Spiegelman crea una primera versión de *Maus*, de tres páginas, que fue publicada en la revista *Funny Animals*. Esta primera versión reunió aleatoriamente una serie de relatos familiares cazados al vuelo, pero sin mayor investigación. Durante el proceso de dibujo, Spiegelman le presenta sus avances a su padre y despierta en él las ganas de completar y ampliar el relato de lo que se muestra en las viñetas. Spiegelman decide quedarse unos días con su padre y grabar sus historias, para luego caer en la cuenta de que se trataba de un testimonio cuyo protagonista que-

ría dejar para la posteridad. Al finalizar la grabación cuenta Spiegelman (2007) que su padre "...agarró el micrófono como si estuviera en la radio y dijo: 'Ahora ya saben lo que pasó, y, ¡por Dios!, no dejemos que se repita' (p. 23)".

Este hecho marca un hito en la vida del autor, no solo porque lo embarga un sentimiento de necesidad de conocer lo que ocurrió en ese periodo, sino porque además supone iniciar una nueva relación con su padre. En adelante, Spiegelman no solo se dedicará a realizar largas y profundas investigaciones para desarrollar el cómic de *Maus*, sino que volverá a grabar a su padre y conversar

**CREAR MAUS FUE TAMBIÉN
UN RETO PROFESIONAL. COMO
NARRADOR Y ARTISTA GRÁFICO
DEDICADO AL CÓMIC, TENÍA QUE
LOGRAR UN EQUILIBRIO ENTRE
LA TEMÁTICA Y LOS ASPECTOS
FORMALES PARA PODER CONTAR
UNA HISTORIA COMO ESTA EN
VIÑETAS.**

largamente con él. Estamos, entonces, frente a un doble proceso de configuración de la identidad del autor: como judío, identificándose con la historia que vivieron sus padres y otros judíos como ellos en Europa del Este durante los años de la persecución de los nazis; y como hijo, que reconstruye una muy distante relación con su padre, y a través de este reconstruye también la relación con su madre y el resto de su familia europea.

Crear *Maus* fue también un reto profesional. Como narrador y artista gráfico dedicado al cómic, tenía que lograr un equilibrio entre la temática y los aspectos formales para poder contar una historia como esta en viñetas. Como si buscara responder también a la frase pronunciada por Adorno, Spiegelman (2007) describe su proceso de creación de la siguiente manera:

Hice el libro para que durara, y fue su estructura tan compleja lo que aguantó la obra y a mí. No tardé trece años por aquello de '¡Dios mío! Duele tanto pensar en Auschwitz que mejor continúo mañana'. Tuve que

poner mis intereses formales al servicio de la narración.

Implicó pelearme con las limitaciones y las posibilidades del cómic para resolver cómo traducir la narración (Spiegelman, (2007: 74).

Como para terminar de responder a la frase de Adorno, esta vez en un seminario titulado *¿Puede existir el arte después del Holocausto?*, Spiegelman quiere rebatir el argumento presentado por el novelista holandés Harry Mulisch, para quien abordar lo sucedido en Auschwitz a través de la literatura no era posible debido a su carácter de indescriptible. Ese trabajo —decía Mulisch— había que dejárselo a los historiadores. Spiegelman (2012) asumió su respuesta como un desafío personal y dijo que historiadores y artistas eran necesarios:

Intenté explicar que uno tiene que utilizar la información y darle forma para ayudar a la gente a comprender lo ocurrido —que, de hecho, los historiadores también lo hacen, igual que los artistas—, pero que la historia era demasiado importante como para

dejarla exclusivamente en manos de los historiadores (Spiegelman, 2012: 100).

Finalmente, si preguntáramos *¿qué es Maus?* o *¿de qué trata Maus?*, en palabras de su creador la respuesta es:

El tema de *Maus* es la recuperación de la memoria y, en última instancia, su creación. *Maus* no es solo la historia de un hijo que tiene problemas con su padre y no es solo la historia de lo que vivió el padre. Trata de un dibujante que intenta imaginar lo que vivió su padre. Trata de elegir, de descubrir qué puede contarse, qué puede revelarse y qué puede revelarse más allá de lo que uno sabe que está revelando (Spiegelman, 2012: 73).

Como hemos podido ver, el caso de Spiegelman y, de manera específica, su obra *Maus*, constituyen en primer lugar, un giro novedoso en los temas habitualmente tratados por el cómic. Se trasciende a los tópicos de superhéroes, aventuras y los temas contraculturales o *underground*, para convertirse en una com-

pleja obra en la que destacan una rica narración gráfica, un poco de historia, pero, sobre todo, un proceso de recuperación de la memoria. En segundo lugar, es una obra que supone al hijo artista reencontrarse a través de largas conversaciones con su padre y con sus orígenes familiares: reconstruir a través de su padre la imagen de la madre, la imagen de las familias europeas, sus características y destino durante los años del Holocausto. Finalmente, de manera semejante a lo que ocurría con los creadores de los primeros cómics tratados en la sección anterior, Maus es una obra cuyo largo proceso de elaboración le permitió a su autor reencontrarse con sus propios orígenes judíos:

En cierto modo *Maus* significó salir del armario y admitir que soy judío (...) Me consoló el legado de los grandes historietistas judíos seculares —'¡Si Al Capp en realidad se llama Alfred Caplin! ¡Y Stan Lee es en realidad Stanley Lieber! ¡Genial!'— pero con doce años firmé mis primeros cómics como Art Speg (Spiegelman, 2012: 38).

A MODO DE CONCLUSIÓN

Como hemos podido ver hasta el momento, la industria del cómic ha tenido desde sus orígenes una importante participación de artistas gráficos de origen judío; sin embargo, esta característica a inicios del siglo XX en los Estados Unidos tenía que ser invisibilizada en sus vidas cotidianas por el temor a reacciones antisemitas. Una de las fórmulas más comunes para pasar desapercibidos era a través del cambio de nombre. Hijos de inmigrantes asentados en barrios pobres y marginales de Nueva York, principalmente, crearon personajes con una doble identidad y que contaban con superpoderes para luchar a favor de la justicia, algo que seguramente muchos de ellos necesitaron, si tomamos en cuenta la situación de vulnerabilidad en la que se encuentran siempre las poblaciones de migrantes.

A pesar de la invisibilidad en la que tenían que vivir, estos jóvenes artistas dejaron de uno u otro modo una huella judía entre las características de varios de sus personajes,

tal como lo vimos para el caso de Superman, La Mole y Hulk.

En las décadas posteriores, el caso de Art Spiegelman y su obra *Maus* marcan un hito en el mundo del cómic: se hace visible la problemática judía del Holocausto y además se presenta en un formato narrativo y gráfico como el cómic.

A partir de las décadas de los noventa, se vive en los Estados Unidos un periodo que ha sido denominado por algunos intelectuales judíos como de normalización, un periodo en el que la aceptación de los judíos como tales no es algo que tenga cualidades o efectos negativos, sino todo lo contrario (Buhle, 2008). En adelante, aparecerán nuevos autores de cómics de origen judío que cuenten alguna historia relacionada al tema del Holocausto, o que relaten cualquier otra historia de judíos inmigrantes o en alguna situación cotidiana sin necesidad de tener que ocultar su condición étnica.

Algunos de los representantes más destacados que se pueden mencionar de esta nueva generación son

Ben Katchor con *Julius Knipl, Real State Photographer* (1996) y James Sturm con *The Golem mighty swing* (2001), ambos dedicados a recordar momentos típicos de la vida de los migrantes judíos a principios del siglo XX en los Estados Unidos. Con respecto al tema del Holocausto, tenemos el trabajo de Joe Kubert denominado *Yosel* (2003) sobre el levantamiento del ghetto de Varsovia, y el trabajo de Miriam Katlin (2006) titulado *We are on our own*, que narra la huida de su propia familia durante los años del Holocausto. Con respecto a las búsquedas personales sobre la propia identidad, es recomendable el trabajo de Sarah Glidden llamado *How to understand Israel in 60 days or less* (2010), en el que cuenta sus personales angustias sobre su ser judía y cómo conciliar ello con lo que ve, escucha y siente en su visita al estado de Israel.

Como podemos

ver, en el mundo del cómic contemporáneo, la dimensión étnica es ahora un aspecto significativo para contar historias de muy diverso tipo. Por

razones de espacio no podemos ampliar nuestra exposición, pero si trascendemos al criterio que nos ha orientado en este artículo y apelamos a otros orígenes étnicos, podemos engrandecer la lista de autores y cómics con títulos como *Persépolis* de Marjene Satrapi, *Arab in America* de Touffic El Rasi, *American born Chinese* de Gene Lueng Yang, entre otros.

NOTAS

1. Cfr. WILLIAM BREMAN JEWISH HERITAGE MUSEUM, disponible en: (<http://www.thebreman.org/exhibitions/zap-pow-bam-golden-age-of-comics.html>). Entre los meses de febrero y agosto del presente año esta muestra se viene exhibiendo en la ciudad de Maryland.
2. Cfr. MUSÉE D'ART ET D'HISTOIRE DU JUDAÏSME, disponible en: (http://www.mahj.org/en/3_expositions/expo_passe_detail.php?niv=4&ssniv=9&annee_date=2007&expo_id=67).
3. Cfr. SUPERHÉROES: IDENTIDAD SECRETA, disponible en: (<http://www.superheroesidentidadsecreta.org>).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BUHLE, P. (2008) *Jews and American Comics. An Illustrated History of an American Art Form*. New York: The New Press.

ECO, U. (2006) *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen y Tusquets editores.

GUEDJ, PH. (2007) *En la piel de los superhéroes*. Barcelona: Robin Books.

HUYSSSEN, A. (2007) *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

LIENDO, J. (2008) *Maus: un manifiesto contra el silencio* (consulta: 30 de marzo de 2013) (<http://yadvashem.org>).

Musée D'art Et D'histoire Du Judaïsme (2007) (http://www.mahj.org/en/3_expositions/expo_passe_detail.php?niv=4&ssniv=9&annee_date=2007&expo_id=67) Sitio web oficial de la muestra organizada por el museo (consulta: 29 de marzo de 2013)

SPIEGELMAN, A. (2012) *Meta Maus. Viaje al interior de un clásico moderno, Maus*. Barcelona: Radom House Modadori.



VUELOS

Superhéroes: identidad secreta (2011)
(<http://www.superheroesidentidadsecreta.org>)
Sitio web oficial de la exposición.
(consulta: 30 de marzo de 2013)

William Breman Jewish Heritage
Museum (2013) (<http://www.thebreman.org/exhibitions/zap-pow-bam-golden-age-of-comics.html>) Sitio
web oficial del museo (consulta 29 de
marzo).