

Sáez de Adana, Francisco: *Una historia del cómic norteamericano*. Madrid, Los libros de la Catarata, Instituto Universitario de Investigación en Estudios Norteamericanos Benjamin Franklin de la Universidad de Alcalá de Henares, 2021. 222 pp.

La obra que aquí reseñamos es un acercamiento a la historia del cómic serial estadounidense desde un prisma variado. A través de una aproximación organizada por temas y ordenada cronológicamente, va recorriendo etapas de lo que podría entenderse como un canon clásico de la historia del cómic. No ofrece tampoco una relación al uso, ya que trata de dotar de una impronta preponderantemente sociológica a su enfoque. Así, la preocupación del autor, actual director de Instituto Franklin de la Universidad de Alcalá de Henares, especialista en el estudio del cómic estadounidense además de catedrático en ciencias de la computación, gira en torno a diferentes aspectos que atañen no solamente al formato de su interés, sino también a otros elementos como la recepción entre el público y sus hábitos de consumo, los intereses que existen detrás de quienes los crean, financian y promocionan, el reflejo de la sociedad estadounidense de diferentes épocas en sus páginas –a partir de elementos tales como sus valores, fenómenos sociales, modas, hitos...–, asuntos de la más feraciente actualidad en cada momento o etapa, entre otros.

Así, aparte de presentar de una manera amena y directa, que agiliza mucho la lectura gracias en parte a la ausencia de notas a pie de página, los momentos más singulares de su tema de interés, ofrece también otro tipo de detalles que son de agradecer. Por ejemplo, expone panorámicas en torno a discusiones historiográficas y metodológicas sobre distintos episodios que va insertando dentro del relato, lo cual nos parece un acierto para una obra de síntesis como la que tenemos entre manos. Con ello, dota de relevancia en su contexto a los títulos y publicaciones que presenta, ya que expresa la pertinencia de este tipo de informaciones y debates interpretativos dentro de marcos teóricos determinados, señalando movimientos y autores especialistas en la materia. Cosa esta última que no suele ser habitual en otro tipo de síntesis dentro del panorama de historias del cómic de carácter más divulgativo.

Como el propio título de este libro indica, se centra en la obra gráfica estadounidense en relación con las problemáticas del momento, como, por ejemplo, cuando trata sobre la oleada de puritanismo tras la II Guerra Mundial, lo cual derivó en la promulgación del llamado *Comic Code* para regir los contenidos de las publicaciones y marcar líneas que no debían sobrepasarse. Hitos como este son relevantes no solamente de cara a la producción de ciertos contenidos, sino también en la propia incidencia de los diferentes episodios por los que atravesó, durante aproximadamente el último siglo, el país donde se publicaban.

A raíz de esto, conviene pues realizar un recorrido somero por los momentos y temas escogidos por el autor para valorar los contenidos y aportaciones de los diez

capítulos, divididos a su vez en dos partes –relativas a los cómics en prensa y al formato de *comic-book*–, señalando con ello los aspectos más destacables.

La primera parte, como apuntábamos, está referida a las primeras tiras y narraciones aparecidas en los medios de prensa desde finales del siglo XIX hasta, aproximadamente, mediados de la siguiente centuria. Ahí se abordan los orígenes de esta modalidad de producción, ligada aún a la viñeta periódica de contenido satírico que venía desarrollándose desde hacía ya décadas en la prensa escrita. Así, desde las tiras de *The Yellow Kid* y sus predecesores, de Richard F. Outcault, hasta *Terry y los piratas* de Milton Caniff o *Flash Gordon* de Alan Raymond, pasando por *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, *Krazy Kat* de George Herriman o *The Gumps*, entre otras muchas series de época. En ellos, aparte de hablarnos sobre los procesos creativos o de publicación de las obras, se centra también en asuntos como su transmisión, la acogida de la que disfrutaba entre el público, los prejuicios existentes tanto en sus contenidos como ante su recepción general, característicos de la sociedad de cada momento, o los problemas de conservación que este tipo de publicaciones pioneras han sufrido para llegar hasta nuestros días.

La segunda parte se centra en los llamados *comic-book* o entregas periódicas en formato librito o revistas monográficas, independientes de publicaciones mayores o dedicadas en exclusiva, o casi, a este tipo de formato. Con una capacidad de difusión autónoma, ya desligadas de las páginas de periódicos, diarios u otros contenidos, se estructuran basándose en recursos narrativos similares a las fórmulas antes presentadas, pero con la capacidad de experimentar con otros elementos para mantener la atención de los lectores. En este sentido, el autor destaca, en especial vinculado a las producciones más populares o *mainstream* –los géneros de superhéroes o ciencia ficción– la utilización de contenidos que hicieran conectar más al gran público con las aventuras o los personajes presentados con una continuidad que tiende a no acabar, manteniendo así una producción de tipo industrial. De esta forma, logran recuperarse aspectos como la cotidianeidad, el desarrollo emocional u otros vaivenes que sufren los protagonistas dentro del habitual desarrollo de los acontecimientos de las tramas en que se insertan, lo cual implica crear una vinculación singular y afectiva con los lectores que ya se apreciaba en las tiras de prensa. En este sentido, los guionistas se esfuerzan por relacionar sus series con la realidad, tratando con ello temas que, incluso, les hacen posicionarse con respecto a fenómenos políticos y sociales de la época. Tanto las primeras páginas de superhéroes como Superman, Batman o el Capitán América, como posteriormente otras –Spiderman, los Cuatro Fantásticos, Hulk o Iron Man, por señalar algunas incluidas entre los ejemplos seleccionados–, aunque fueran rescatadas por intervenciones de los grandes conglomerados editoriales dedicados a este negocio, participaban de estas dinámicas a través de los creadores a quienes se encargaban elaborar nuevas historias. En este sentido, podían llegar a realizar críticas mordaces a la sociedad del momento y a las decisiones en materias delicadas de sus propios dirigentes, como fue el caso del guionista británico Alan Moore, o realizarse desde comunidades marginalizadas, como los hermanos hispanos Beto y Jaime Hernández con su *Love & Rockets*.

Todo ello, merece la pena señalarlo, parte de que la estructura de los análisis se complementa con una variedad muy llamativa de fuentes: testimonios o producción de los autores, contextualización de la época, cartas de lectores, la propia prensa del momento, entre otras publicaciones, aparte de los propios cómics y tiras que se nos presentan. Igualmente, cabe destacar también la multitud de enfoques analíticos que

se entrecruzan y el planteamiento de base multidisciplinar desde el que los aborda, con el recurso a métodos historiográficos, de narrativa gráfica y visual, estudios culturales, filosóficos, sociológicos e, incluso, psicoanalíticos.

A nuestro entender, una obra sintética de estas características, propia además de las síntesis que la editorial Los libros de la Catarata viene ofreciendo para públicos tanto especialistas como generalistas, es una excelente introducción al tema ofreciendo, de manera equilibrada, contenidos, problemas y bibliografía. Aun así, hemos encontrado algunos aspectos que nos han llamado la atención y en los que nos gustaría incidir. En primer lugar, el recurso al análisis de elementos estilísticos, artísticos y secuenciales queda un poco deslucido al ofrecerse en blanco y negro o de manera tan limitada –apenas supera la veintena de figuras la totalidad de la obra, en unas 220 páginas que la componen–. Asimismo, a veces quedan privilegiados los elementos de guión frente a la imagen o las formas de relatarlas, especialmente llamativo nos parece el abordaje a *The Swamp Thing* de Alan Moore o, con mayor intensidad, en el caso del análisis de *The Walking Dead* en el último capítulo. Queda de esta manera un tanto deslucido al no recurrir a más ejemplos gráficos de cierto tipo de recursos narrativos y estilísticos. En segundo lugar, nos ha llamado la atención el cierto grado de relegación que han sufrido autores de gran relevancia como Will Eisner –revolucionario en los usos gráficos y formatos, aparte de ser un notable teorizador sobre la narrativa gráfica– o Robert Crumb, e incluso por géneros, como el *underground* o los fanzines, frente a contenidos más relacionados con fenómenos calificables como *mainstream*. Tampoco hay una recapitulación o consideraciones finales que incluyan algunas valoraciones particulares del autor hacia el rumbo del medio o sus lineamientos actuales, más allá de lo que de ello se pudiera rescatar de los capítulos dedicados al Universo Marvel. En definitiva, no deja de ser una selección propia basada en el criterio del profesor Sáez de Adana, tan problemática como significativa. Pero también muestra lo que esta obra es, una síntesis introductoria y divulgativa que abre un abanico de temáticas, perspectivas de trabajo e, incluso, debates sobre investigaciones o producción historiográfica y teórico-metodológica al respecto, sobre el formato secuencial y serial estadounidense en su contexto.

Francisco Miguel Martín Blázquez
Instituto de Investigaciones Históricas de la UNAM
franmmarbla@gmail.com