

FRANCISCO SÁEZ DE ADANA: *UNA HISTORIA DEL CÓMIC NORTEAMERICANO*. LOS LIBROS DE LA CATARATA / INSTITUTO UNIVERSITARIO DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS NORTEAMERICANOS BENJAMIN FRANKLIN DE LA UNIVERSIDAD DE ALCALÁ: MADRID, 2021. 222 PÁGS.<sup>1</sup>

Misael Arturo López Zapico

Universidad Autónoma de Madrid, España

ORCID: 0000-0003-2527-6794

[misael.lopez@uam.es](mailto:misael.lopez@uam.es)



| Reseña crítica |

El cómic como producto cultural, desde sus primeras manifestaciones en las páginas de los periódicos dominicales hasta la conformación de un verdadero entramado transmedia que lo ha llevado a colonizar nuevos espacios y lectores, ha evolucionado al mismo ritmo que la sociedad de su época. El éxito que en los últimos años han alcanzado las superproducciones de Hollywood basadas en los principales personajes del universo Marvel y DC –por no mencionar la adaptación a la gran pantalla de otras obras seminales como *Watchmen* y *V de Vendetta*, así como series televisivas de la talla de *The Walking Dead* o *The Boys*–, puede llevarnos a pensar que el cómic nunca ha tenido una presencia más relevante. Nadie puede dudar del impacto que ha provocado que muchas de estas obras hayan saltado de las páginas en papel, reservadas a varios miles de lectores, hasta convertirse en auténticas franquicias. Sin embargo, estaríamos pecando de un inoportuno presentismo, que evidencia la necesidad de obras como la aquí reseñada, ya que su lectura nos permite situar correctamente, mediante una visión panorámica, de dónde se ha de partir y cómo hemos llegado al punto en el que nos encontramos.

Como hace ya casi una década demostró el estudio de José Manuel Trabado (2012), no debe de minusvalorarse la importancia que alcanzaron los cómics de prensa en Estados Unidos desde finales del siglo XIX y especialmente durante las primeras décadas del XX. Es cierto que algunas de estas primeras tiras pueden parecer demasiado primitivas a los ojos del lector contemporáneo, lo que resulta lógico ya que, de algún modo, su lectura

<sup>1</sup> Recibido/Received: 31/05/2021

Aceptado/Accepted: 07/06/2021

permite hoy día entrar en un mundo en construcción. Personajes como *The Yellow Kid* han de entenderse en un contexto de vanguardia, que con cada trazo y viñeta iba conquistando nuevas fronteras. Estas pioneras publicaciones cobran todavía más valor cuando expertos como Francisco Sáez de Adana son quienes guían al lector con sus comentarios y explicaciones. Gracias a dicho acompañamiento es posible comprender hasta qué punto las creaciones de autores como Outcalt, Herriman o Milton Caniff – la debilidad de Sáez de Adana– sentaron las bases del lenguaje del cómic, e incluso de su metalenguaje, fruto de la experimentación con mecanismos actualmente tan familiares como la secuencialidad, el paso del tiempo, la continuidad, etc.

Desde entonces han pasado prácticamente cien años y el cómic no ha dejado de perfeccionar su lenguaje, así como de refinar su apartado visual. Los códigos pueden ser semejantes, pero no así la complejidad y carga emocional que han adquirido las creaciones. No es casual la apertura de una controversia acerca de la idoneidad sobre la caracterización del cómic como el noveno arte, un debate que según la tesis doctoral defendida por Sergio Ballester Redondo (2018) arroja un saldo favorable a tal consideración. Con todo, no es únicamente su valor artístico lo que ha posicionado a las novelas gráficas y al resto de historias en viñetas a la par que otras obras literarias o pictóricas. El cómic se ha ganado por derecho propio la condición de fuente que puede ser decodificada como un inestimable testimonio de época, al mismo tiempo que se ha utilizado como canal para plantear reivindicaciones o recrear determinados periodos traumáticos del pasado. Si nos ceñimos al ámbito español, por más que existieran obras adelantadas a su época como *Paracuellos* de Carlos Giménez (2007), ha sido el despertar de la memoria histórica la que ha favorecido la aparición de toda una serie de autores como Paco Roca, Jaime Martín, Sento Llobel, Jordi Peidro, Alfonso Zapico o el tándem creativo conformado por Antonio Altarriba y Kim, entre otros, que han rescatado para los lectores episodios vinculados a la Segunda República, a la Guerra Civil española, al exilio republicano o a la lucha frente al nazismo. La influencia de la novela gráfica *Maus*, de Art Spiegelman (2007), está presente en muchas de ellas, pero se trata de un fenómeno editorial que va mucho más allá de lo que se había realizado hasta la fecha. Quizás sea pronto para hablar de un género propio, pero al menos sí que ha roto barreras y silencios que han servido para remover conciencias y acercar a un público más amplio determinadas claves de la historia del país.

Todo ello entronca con los presupuestos de la Historia Pública, que además de asumir que “los cómics y las novelas gráficas pueden ser fuentes para los historiadores” (Cauvin, 2016, p. 121), defiende la versatilidad que tienen estas creaciones para actuar como transmisores del pasado común (Ribbens, 2017, p. 108). Algo que quedó confirmado con el éxito que tuvo el historiador norteamericano Howard Zinn con la adaptación – junto a fragmentos de su autobiografía– de su influyente libro *A People's History of the United States* (1980) al formato novela gráfica, empresa para la que contó con la colaboración de Mike Konopacki y Paul Buhle (2008). La relación entre cómic e Historia, señalada por el propio Buhle (2007), resulta por ende algo cada vez más aceptado por la academia, que poco a poco va perdiendo sus prejuicios. Una buena muestra de ello ha sido la reciente decisión de la *American Historical Review* de ampliar sus miras e incluir

también reseñas sobre cómics de corte histórico. Un tipo de publicaciones que, siguiendo el juego de palabras utilizado Trevor R. Getz (2018), han de tomarse en serio. Asimismo, la Biblioteca Nacional de España (n.d.) decidió incluir en su Guía de recursos bibliográficos de la novela histórica, un apartado dedicado al cómic histórico, lo que incide en la progresiva normalización a la que hemos hecho referencia.

A esta rápida consolidación del cómic y la novela gráfica como obras que, más allá de su valor artístico o como producto pensado para el ocio, merecen un análisis profundo y multinivel han contribuido decisivamente quienes apostaron por utilizarlas en el aula como material pedagógico para adolescentes y universitarios. Randy Duncan y Matthew J. Smith (2009) fueron pioneros en la confección de una suerte de libro de texto dedicado al estudio del cómic en sus múltiples facetas. En este volumen, que cuenta con una segunda edición actualizada, los autores ofrecen claves para desentrañar las conexiones del medio con la cultura popular y con el contexto histórico en el que se inserta. Se equipara, de este modo, el poder evocador que tienen la novela gráfica, las tiras o las colecciones seriadas con el del cine, una postura que fue aceptada hace ya décadas gracias a obras clásicas como las del recientemente desaparecido Marc Ferro (1980). Si volvemos a la esfera nacional, en paralelo al referido auge de la novela gráfica vinculada a la Guerra Civil y la memoria histórica, han aparecido también monografías especializadas, como las de Óscar Gual Boronat (2013) o Michel Matly (2018), junto a propuestas didácticas entre las que cabe destacar la coordinada por David F. de Arriba (2019), quien lleva años haciendo una encomiable labor desde su sitio web Historia y Cómic.

Sin embargo, a tenor de lo expuesto hasta ahora, podría generarse la falsa impresión de que llegar a este punto ha resultado fácil. Todo lo contrario. Así lo atestigua el proceso que experimenté en primera persona cuando, junto a otra colega de la Universidad de Oviedo, nos propusimos hace quince años utilizar los primeros números de una de las más famosas colecciones del sello editorial Marvel, *los 4 Fantásticos*, como fuente para examinar la imagen que en ellos se proyectaba de la única mujer que formaba parte de este grupo de superhéroes. El trabajo, que quedó recogido en las actas del III Congreso de Historia Social (Gómez y López Zapico, 2005), resultaba entonces una rara avis, como se pone de manifiesto en la exigua bibliografía en castellano que cierra la contribución. Si exceptuamos los estudios de género sobre imagen de carácter general, apenas fue posible recurrir a una monografía sobre el cómic femenino en España, ya entonces un tanto superada (Ramírez, 1975), así como a un par de obras de corte teórico sobre el discurso (Gasca y Gubern, 1988) y la trascendencia del medio más allá de su dimensión meramente recreativa (Vidal et al., 1999).

Este vacío no ha de achacarse únicamente a la falta de interés por parte de los investigadores, sino también a la complejidad que planteaba encontrar una historia del cómic de carácter general. Para el antedicho trabajo sobre la mujer invisible, sí que fue de utilidad la consulta de la obra enciclopédica de Daniels (1997) sobre Marvel, pero seguía faltando esa historia generalista. Es cierto que en los setenta se publicaron los dos volúmenes de *The Steranko History of Comics* (1970; 1972) o la síntesis de Perry y Aldrige (1975) para la editorial Penguin, mientras que una década más tarde Javier Coma (1982-SHJ, 2021, I (1), pp. 271-281. ISSN: 2792-3967

1983) había editado en fascículos su *Historia de los cómics*. Obras todavía hoy muy aprovechables y que se han visto reforzadas por otros títulos como la colección debida a Guiral (2007-2014). Pese a todo, después del impulso que han experimentado los estudios académicos, siguen siendo necesarias nuevas aportaciones de alta divulgación. Es en este contexto en el que la obra de Francisco Sáez de Adana aparece en el mercado para ofrecer una visión panorámica de lo acaecido en Estados Unidos, país de referencia para el tema que nos ocupa.

Sáez de Adana, catedrático en el Departamento de Ciencias de la Computación de la Universidad de Alcalá, podría haberse dedicado simplemente a seguir profundizando en su conocimiento sobre la propagación electromagnética o el desarrollo del radar. Sin embargo, fruto de su auténtica pasión, se embarcó en la realización de una segunda tesis doctoral (2019a) sobre la difusión e influencia de la obra, *Terry y los piratas*, creada por Milton Caniff en los años treinta. Ha sido este cambio de registro el que le ha permitido lanzarse a la redacción de una obra de síntesis como la aquí referenciada, con el objetivo de compartir con el gran público sus amplios conocimientos sobre el cómic estadounidense. Una tarea imbricada a la perfección con su desempeño como director del Instituto Franklin de la Universidad de Alcalá.

Cabe mencionar que en los últimos años ya ha anticipado parte de los resultados de sus investigaciones en revistas científicas, entre las que destacan *Journal of Popular Culture* (Sáez de Adana, 2018), *Journal of Graphic Novels and Comics* (Sáez de Adana, 2019b) e *International Journal of Comic Art* (Sáez de Adana, 2020). Una trayectoria a la que se han de añadir sus contribuciones en obras colectivas dedicadas con el estudio del cómic, así como es conveniente mencionar su estrecha colaboración con Tebeosfera, sitio web de referencia en el panorama español. *Una historia del cómic norteamericano* es su primera monografía sobre la cuestión y desde luego el resultado no defrauda.

Como se ha mencionado más arriba, escasean las obras que repasen integralmente la historia del cómic estadounidense desde sus orígenes. Sin embargo, el lector ha de estar advertido, y así se lo traslada el autor en su prefacio (Sáez de Adana, 2021, pp. 12-13) de que el título no debe de inducirle a engaño. El objetivo del libro no es reproducir de manera enciclopédica toda la información sobre las publicaciones seriadas o las novelas gráficas de la industria del cómic de los Estados Unidos. No es, por tanto, un remedo actualizado y compendiado de obras de gran volumen como las de Coma (1982-1983) o Guiral (2007-2014). De hecho, perfectamente Sáez de Adana podría haber titulado su monografía usando el término historia en plural, pues lo que nos permite su lectura es acceder a diferentes episodios, con un orden más o menos cronológico, sobre el nacimiento y la consolidación de este género en el contexto de la industria estadounidense. Esto no resta un ápice de interés a la obra, ya que precisamente es ese análisis de autores y títulos esenciales lo que facilita disponer de una visión de conjunto de más de un siglo de historia del cómic tras la lectura de los apenas dos centenares de páginas que conforman el libro.

La obra está estructurada en dos partes, la primera referida a los cómics de prensa, mientras que la segunda se concentra en los denominados *Comic-books*. A su vez, cada

una de ellas consta de cinco capítulos, lo que transmite una notable sensación de equilibrio y armonía. Lejos de resultar anecdótico, este tipo de detalles denotan que se trata de un libro muy meditado y que deja pocas cosas al azar. La primera parte, salvo el quinto capítulo, tiene una selección de contenidos muy condicionada por la cronología, con la intención de guiar al lector por un recorrido no solo temático, sino también centrado en el propio desarrollo de la industria editorial, en este momento dependiente de la prensa periódica, así como del lenguaje del cómic. A partir del ecuador del libro, recurriendo a un proceder ensayado en el capítulo con el que se cierra la primera parte, el marco cronológico pierde valor frente a la decisión de documentar determinadas técnicas narrativas, la conexión con otras manifestaciones culturales y aspectos más específicos, como puede ser la relación de la ciencia y los cómics de Marvel, aportación que se halla entre las más sugerentes del conjunto.

Comenzando por el examen de los dos primeros capítulos del volumen, en ellos destacan dos autores, Richard F. Outcault y George Herriman, junto a sus grandes creaciones: *The Yellow Kid* y *Krazy Kat*. El primero de ellos fue un verdadero pionero en la introducción de los recursos que acabaron por caracterizar al género, como el uso de bocadillos. Sin embargo, como sostiene Sáez de Adana (2021, p. 23-24), lo verdaderamente significativo fue el desarrollo de la secuencialidad y la utilización del paso del tiempo como un elemento distintivo, “al empezar a jugar con la tensión de la continuidad y la discontinuidad”. El interés que el personaje despertó entre público llevó a *The Yellow Kid* a disponer de su propia sección fija, con un elenco de secundarios que permanecían semana tras semana. Fue este éxito el que llevó a que los grandes magnates de los medios escritos norteamericanos, Pulitzer y Hearst, iniciaran una verdadera batalla por arrebatar a su competidor a sus viñetistas estrella, conscientes de la cantidad de lectores que arrastraban estas creaciones. Además, otro componente distintivo del cómic de prensa era que solo algunas de estas series –pensadas originalmente para el ocio infantil, pero que hacían las delicias de los adultos– que poblaban los suplementos dominicales tenían una amplia distribución a través del sistema de agencias. Otros muchos periódicos de carácter local tuvieron sus propios dibujantes, cuyas creaciones no siempre han llegado hasta nosotros.

Autores como Outcault contribuyeron, por tanto, a educar al lector en los resortes narrativos del cómic, pero es que además captaron el poder del medio para reflejar la sociedad de su entorno. Lo que Sáez de Adana denomina “la función social del cómic de prensa” (2021, p. 32), un elemento esencial para conectar con la primera parte de esta reseña. En el libro queda también claro que no es preciso esperar a bien entrado el siglo XX para encontrar un personaje como *The Yellow Kid* capaz de generar en torno a sí toda una industria publicitaria que poco tiene que envidiar a las franquicias que llegarán años más tarde. Eso sí, por más que se nos ofrecen algunas pistas, bajo mi criterio no queda bien resuelta la incógnita de cómo un personaje tan popular acabó por desaparecer de la escena.

Tan pionero o más que Outcault fue, sin lugar a duda, George Herriman con *Krazy Kat*. Estados Unidos tras la Guerra hispano-norteamericana de 1898 era un país en efervescencia, con varias tradiciones y visiones sociopolíticas que pugnaban por

imponerse. La pujante clase media quería encontrar en las páginas de los periódicos referentes con los que poder identificarse, es decir, que compartieran los principios del denominado sueño americano. Algunos artistas se afanaron por atender esa necesidad, pero otros como Herriman dieron rienda suelta a su creatividad canalizando a través de *Krazy Kat* la demanda existente de un lenguaje diferente para la nueva era que comenzaba (Sáez de Adana, 2021, pp. 46-47). Junto a la primacía de lo visual y los experimentos con el metalenguaje y la ruptura de la cuarta pared, esta serie resulta de enorme interés para captar debates contemporáneos como la pugna entre la colectividad o el individualismo anárquico que se asocia en sus páginas al espíritu de frontera. Ecos de libertad que hablan del abandono de cierta inocencia natural, incluyendo sus elementos salvajes, frente al galopante avance de las gigantescas urbes y la estandarización. En síntesis, la domesticación del ciudadano estadounidense que choca con la Arizona presentada por Herriman casi como un mundo perdido, algo muy parecido a lo que hará posteriormente Hergé con su *Tintín en América*, que se duerme en el salvaje oeste y se despierta en una gran ciudad.

En los siguientes capítulos, Sáez de Adana se centra en el desarrollo de las tiras diarias. El estudioso indica que se considera a *Mutt and Jeff* como la primera de ellas, aparecida en las páginas del *The San Francisco Chronicle* en 1907. En estas tiras, que no tardan en popularizarse con la creación de múltiples personajes, se detecta una evolución temática que está en parte motivada por el cambio de formato. Se caracterizan por reflejar la vida cotidiana, incluir en las tramas referencias a situaciones reales y el envejecimiento de los personajes. *The Gumps*, nacida del ingenio de Sidney Smith, compendia todas estas características, compartiendo con el lector las peripecias de una familia corriente que son narradas con un tono melodramático, que no esquiva situaciones trágicas como el fallecimiento de una de sus protagonistas.

El autor de la obra aquí reseñada concede gran importancia a la inclusión de la muerte dentro del arco narrativo, ya que la posibilidad de que esta se produzca propicia que los lazos entre el público y los personajes se estrechen. Algo que queda verdaderamente patente en las series de aventuras, la otra cara de las tiras costumbristas, que adquirieron una fuerte presencia a partir de la gran depresión como forma de evasión, pero que tuvieron continuidad hasta la Segunda Guerra Mundial. Precisamente, el impacto provocado por la muerte de Raven Sherman en la serie *Terry y los piratas* de Milton Caniff llevó a que los lectores reaccionaran con pena e incluso indignación, como si hubieran perdido a un ser querido. La inclusión de cartas de los lectores en el libro es uno de sus mayores aciertos, al abrir una ventana que permite captar la vinculación emocional que generaban estos relatos.

Más allá de algunas reflexiones sobre el impacto del héroe de acción de los cómics en el cine, la primera parte se cierra con un capítulo dedicado a otras realidades que también reflejaron las tiras de prensa. Su contenido, centrado en los temas abordados por las series aparecidas en la prensa afroamericana y en *The Daily Worker* –órgano del Partido Comunista de los Estados Unidos, donde se publicaron viñetas de apoyo a la causa republicana al estallar la Guerra Civil española, amplificando la línea editorial del periódico–, prefigura una segunda parte del libro mucho menos cronológica y más

temática. Así, en el sexto capítulo se explica la transformación narrativa que acompañó al nacimiento de los *Comic-books*, la importancia de no obviar los orígenes judíos de los principales artífices de los superhéroes clásicos o el éxito de dos nuevos géneros, el romántico y el de terror, que entraron en declive con la aprobación del *Comics Code*. Un mecanismo censor cuya génesis ha de entenderse en el contexto de los primeros años de la Guerra Fría, pero que, como señala Sáez de Adana, se mantuvo vigente hasta 2010, sufriendo únicamente un par de modificaciones en 1971 y 1989 (Sáez de Adana, 2021, p. 138). Los dos últimos capítulos del libro explican los motivos que llevaron al retorno del género gótico y de terror, con un pormenorizado análisis de *La Cosa del Pantano* o de *The Walking Dead*.

En lo referente a los capítulos séptimo y octavo, desvelan parte de las características que han acompañado a los cómics de superhéroes desde la gestación de los universos Marvel y DC. En ellos quedan explicados mecanismos narrativos como la imposición de una continuidad al relato, sin renunciar por ello a la secuencialidad infinita. Claro que dicha continuidad no ha de entenderse en un sentido restrictivo. Al recurso a los *flashbacks*, o a los ya celebres *crossovers*, se han de sumar las soluciones abiertas; aquellas que dejan cabos sueltos sin completar o que generan tramas que tardan en resolverse, si es que alguna vez lo hacen. Es lo que el autor identifica con la denominada narrativa artúrica (Sáez de Adana, 2021, p. 146). Claro que un paso más allá es el potencial que tienen los denominados multiversos para influir sobre la continuidad. Como queda anotado en *Una historia del cómic norteamericano*, existe para ello una base científica que se combina con la ficción, al igual que Sáez de Adana describe hasta seis tipologías de científicos que pueblan el universo Marvel y han ido evolucionando a lo largo de las décadas, para llegar a una verdadera refundación con la serie *Ultimate*, que otorga un papel decisivo al Gobierno en la supervisión de los avances científicos, rasgo que ha sido potenciado en las adaptaciones cinematográficas.

Con todo, sin restar mérito al capítulo dedicado a la Ciencia, son las páginas consagradas a examinar el peso de la cotidianidad en las aventuras de superhéroes donde se percibe uno de los leitmotiv de la obra. En el mundo del cómic los trucos publicitarios, aunque tolerados, no deben llevar a jugar con la muerte de los personajes principales, so pena de perder toda la credibilidad y con ello el favor de los lectores. Hay defunciones que no pueden tener remedio, pues para que la experiencia sea inmersiva es obligatorio que los superhéroes tengan debilidades. No es casualidad que para la portada del volumen se escogiera la famosa muerte de Gwen Stacy. Fue un hecho traumático para Peter Parker, pero no lo fue menos para sus seguidores, como demuestran sus cartas de duelo (Sáez de Adana, 2021, p. 158). Por descontado que hay un punto de crueldad en arrebatarse a Spiderman a su amada, pero es también lo que lo engrandece, como ya lo había hecho la muerte de su tío Ben. Unas circunstancias luctuosas que sirven a Sáez de Adana para conectar cuatro obras clave en esa historia del cómic norteamericano: *The Gumps*, *Terry y los piratas*, *Spiderman* y *The Walking Dead*.

Este repaso un tanto lineal del contenido de la obra permite entrever tanto sus virtudes, que son muchas, como los vacíos que el lector va a encontrar. Como ha quedado dicho, al no tratarse de una historia secuencial al uso, sino más bien de episodios conectados

por elementos comunes, en ocasiones el texto puede caer en cierto ritmo repetitivo. Esto se percibe especialmente en los dos primeros capítulos, donde se anticipa constantemente que algunas de las cuestiones que caracterizan a los cómics de prensa serán tratadas con posterioridad. Sin embargo, a partir del tercero, cuando entra en escena la cotidianidad, que luego será contrapuesta con el análisis de los seriales de aventuras, este ritmo entrecortado desaparece para dar paso a una estructura mucho más organizada. Esto permite que se entreteja una malla de conceptos que reaparecen en el resto de la obra y que de una manera sutil sirven para conectar épocas y géneros que superficialmente podría pensarse que nada tienen que ver entre ellos.

Ya se ha hecho referencia a cómo Sáez de Adana describe el deceso de diferentes personajes para ilustrar así que héroes y personas corrientes tienen las mismas preocupaciones. La ficción puede hacer viajar la imaginación del lector a mundos infinitos, pero la muerte es un recurso demasiado atractivo como para que los guionistas puedan privarse de utilizarlo. Si lo hacen con mesura puede ser un elemento que genere una mayor implicación entre el lector y los protagonistas, incluso a costa de perder a algunos seguidores indignados ante lo que acontece en las páginas del cómic. Es un rasgo humanizador que, como se explica en el libro, sirve de contrapunto al resto de elementos fantásticos que acompañan a estas historias. Es una lástima que en la obra no se haga referencia al impacto que tuvo la muerte del Capitán Marvel desarrollada en la novela gráfica publicada en 1982. Recordemos que el ciudadano Kree Mar-Vell fallece de cáncer, no de manera azarosa, sino porque Jim Starlin había tenido que enfrentarse recientemente al fallecimiento de su padre por esa misma enfermedad. Es decir, otro ejemplo de la relación entre cotidianidad y ficción que podría haber ayudado a Sáez de Adana a ilustrar una de las ideas fuerza de su trabajo. Nada que ver, por cierto, con la famosa muerte de Superman a manos del villano Doomsday, publicada en 1992 y que fue más bien un truco publicitario para volver a despertar el interés por una serie que pasaba por horas bajas.

Es aquí donde quedaría volver a hacer mención al concepto de narrativa artúrica, el cual, por su complejidad, es difícil de desarrollar en estas páginas, pero que tampoco en el séptimo capítulo de la obra es totalmente explotado. Sin duda, es un acierto que Adana relacione con el mundo del cómic los presupuestos presentados por Xavier Pérez y Manuel Garin (2013) en su artículo sobre su aplicación a las series televisivas. Ambos autores, a partir de una revisión de obras de marcado carácter filológico, llegan a la conclusión de que la narración serial tiene un claro antecedente en el ciclo artúrico. El problema es que en la literatura existen otro tipo de tradiciones igualmente aplicables al cómic, como puede ser el *deus ex machina*, muy utilizado en el universo Marvel de la edad de plata de los cómics estadounidenses y que provoca que hoy esos guiones resulten poco convincentes e incluso infantiles. Sin embargo, el *deus ex machina* no ha desaparecido del género, sino que los guionistas han aprendido a camuflarlo mejor. Quizá por ello, *Una historia del cómic norteamericano* se hubiera beneficiado si esa vinculación con la narrativa artúrica, que en esencia no es otra cosa que la posibilidad de abrirse a infinitos relatos y tramas que también caracterizó al folletín de personajes como Rocambole, se hubiera abierto a otros elementos clásicos de las obras literarias. Un



pequeño reproche que es asumible y que no empequeñece la voluntad de explicar con más profundidad rasgos que los lectores de cómics damos por válidos con una pasmosa facilidad.

Estamos, por consiguiente, ante una síntesis inspiradora, cuya virtud es la de dejar abiertas muchas puertas y provocar en quien se acerca a ella la curiosidad de encontrar más información sobre los temas tratados. Quizás esto explica por qué la obra no se cierra con unas conclusiones al uso, por ser en sí misma un producto también de la secuencialidad infinita. Seguro que cuando Henry Luce acuñó la idea del siglo americano no tenía en su mente que también fuera a ser la centuria del cómic estadounidense. Sin embargo, la obra aquí reseñada así lo atestigua.

## | Referencias |

Ballester Redondo, S. (2018). *El cómic y su valor como arte* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.

Biblioteca Nacional de España (n.d.). *Cómic histórico*. Recuperado de [http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/novela\\_historica/comic/](http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/novela_historica/comic/).

Buhle, P. (2007). History and Comics. *Reviews in American History*, 35(2), 315-323.

Cauvin, T. (2016). *Public History: A Textbook of Practice*. New York: Routledge.

Coma, J. (dir) (1982-1983). *Historia de los Cómics*. 4 Tomos. Barcelona: Toutain.

Daniels, L. (1997). *Cinco fabulosas décadas de comics Marvel*. Barcelona: Planeta de Agostini.

De Arriba, D. F. (coord.) (2019). *Memoria y viñetas. La memoria histórica en el aula a través del cómic*. Valencia: Desfiladero.

Duncan, R., y Smith, M. J. (2009). *The Power of Comics: History, Form and Culture*. New York: The Continuum International Publishing Group.

Ferro, M. (1980). *Cine e Historia*. Barcelona: Gustavo Gili.

Gasca, L. y Gubern, R. (1988). *El discurso del comic*. Madrid: Cátedra.

Getz, T. R. (2018). Getting Serious about Comic Histories. *The American Historical Review*, 123(5), 1596–1597. <https://doi.org/10.1093/ahr/rhy345>.

Giménez, C. (2007). *Todo Paracuellos*. Barcelona: Debolsillo.

Gómez, M., y López Zapico, M. A. (2006). La mujer invisible: una aproximación a la marginación de la mujer a través del estudio de los comics americanos de 1960. En S. Castillo y P. Olmo (coords.). *Las figuras del desorden: heterodoxos, proscritos y marginados. Actas del V Congreso de Historia Social de España* (cd-rom). Madrid: Siglo XXI.

Gual Boronat, Ó. (2013). *Viñetas de posguerra. Los cómics como fuente para el estudio de la historia*. Valencia: Publicaciones de la Universitat de València.

Guiral A. (2007-2014). *Del tebeo al manga: una historia de los cómics*. 11 Tomos. Barcelona: Panini Cómics.

Matly M. (2018). *El cómic sobre la Guerra Civil*. Madrid: Cátedra.

Pérez, X. y Garin, M. (2013). La narrativa artúrica como modelo para la escritura de series televisivas: perspectivas históricas y formales. *Historia y Comunicación Social*, 18, 587-599.

Perry G. y Aldrige A. (1975). *The Penguin Book of Comics*. London: Penguin Books.

Ramírez, J. A. (1975). *El comic femenino en España*. Madrid: Editorial Cuadernos para el Diálogo.

Ribbens, K. (2017). Popular Understandings of the Past. Interpreting History through Graphic Novels. En J. B. Gardner y P. Hamilton (eds.). *The Oxford Handbook of Public History* (pp. 105-119). New York: Oxford University Press.

Sáez de Adana, F. (2018). The Reception of the Image of China Through Terry and the Pirates. *Journal of Popular Culture*, 51 (4), 1057-1068.

Sáez de Adana, F. (2019a). *Una crónica diaria en viñetas. Producción, recepción, ideología y dinámicas sociales en los estados unidos a través de Terry y los piratas* (tesis doctoral). Universitat Pompeu Fabra.

Sáez de Adana, F. (2019b). Attachment and grief: the case of the death of Raven Sherman. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10 (2), 228-243.

Sáez de Adana, F. (2021). *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.

Sáez de Adana, F. y Matly, M. (2020). The 1936-39 Spanish Civil War and American Comics. *International Journal of Comic Art*, 22(2).

Spiegelman, A. (2007): *Maus: relato de un superviviente*. Barcelona: Random House Mondadori.

Steranko, J. (1970). *The Steranko History of Comics*. Reading: Supergraphics.

Steranko, J. (1972). *The Steranko History of Comics*. Vol. 2. Reading: Supergraphics.

Trabado, J. M. (2012). *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*. Madrid: Cátedra.

Vidal, J. et al. (1999). *De Yellow Kid a Superman. Una visión social del comic*. Barcelona: Fundació Josep Comaposada y Milenio ediciones.

Zinn, H. (1980). *A People's History of the United States*. New York: Harper.

Zinn, H., Konopacki, M., y Buhle, P. (2008). *A People's History of American Empire*. New York: Metropolitan Books.

## | Nota biográfica |

Misael Arturo López Zapico es profesor contratado doctor interino en el Departamento de Historia Contemporánea de la Universidad Autónoma de Madrid. Ha realizado estancias de investigación en SUNY New Paltz, UMASS at Amherst, University of Leeds, Universidad de Santiago de Chile, Pontificia Universidad Católica de Chile, UC Davis y George Washington University. Su actividad investigadora incluye la publicación de diferentes libros y artículos sobre las relaciones políticas y económicas entre España y Estados Unidos en el siglo XX. Actualmente codirige el proyecto de investigación “Las relaciones de las dictaduras europeas y latinoamericanas en clave transnacional: entendimiento, rivalidades y conexiones con los Estados democráticos: 1930-1980” (SI1/PJI/2019-00257), dentro de la convocatoria de I+D para jóvenes investigadores de la UAM y de la CAM.