





CÓMICS  
UN ENSAYO DIDÁCTICO POR EL  
ARTE SECUENCIAL



Francisco Mora

CÓMICS  
UN ENSAYO DIDÁCTICO  
POR EL ARTE SECUENCIAL



Primera edición: mayo 2022

© Comunicación y Publicaciones Caudal, S.L.

© Francisco Mora

ISBN: 978-84-19340-62-7

ISBN digital: 978-84-19340-63-4

Depósito legal: M-14963-2022

Editorial Adarve

C/ Ros de Olano, 5

28002 Madrid

[editorial@editorial-adarve.com](mailto:editorial@editorial-adarve.com)

[www.editorial-adarve.com](http://www.editorial-adarve.com)

Impreso en España





## PRÓLOGO

Un huracán de viñetas me hizo temblar de imaginación, de ingravidez total transportándome lejos de la gris realidad que nos acuna con sigilo hacia la inacción vital; por este motivo te digo con emoción, revélate lector desde tus particulares superpoderes, cada alma es una viajera inmortal entre dimensiones llenas de valores y acción, los cómics son una puerta estelar que te invito a traspasar hacia el paraíso de la eclosión emocional.

Crece en diversión y valores entre reinos cimerios, cuartos mundos; tus huellas pisarán geografías fantásticas que no pertenecen a este mundo; desde este «punto azul pálido», nuestro planeta, y fotografía científica espacial que inspiró el famoso ensayo del maestro Carl Sagan, verás que queda todo por explorar, queda rasgar de arriba abajo la penumbra cósmica para enriquecer al intelecto, nuestra alma está hecha de sueños y retos constantes, desafíos que te atraviesan la mirada cuando te miras al espejo al amanecer y ansias una buena ración de heroicidad, también como plataforma de igualdad, justicia, libertad donde meditar mejor presentes distópicos como los que estamos viviendo en la actualidad.

Los cómics deberían ser una asignatura dentro del sistema educativo, a través de su código textual y visual son un puente didáctico divertido para la formación de futuros ciudadanos con valores bien arraigados en pos de una sociedad futura más honrada, solidaria y fraternal; en esta sociedad tan tecnificada que deja en el olvido con facilidad las humanidades, el arte fue el salvavidas del mundo durante el pasado confinamiento mundial, la creatividad y la tecnología deberían ir de la mano por este túnel distópico por el cual estamos transitando tras un halo de luz y de esperanza que nos devuelva la vida.

El cómic es como una vida, narra una historia, es la exploración de ideas y mundos, es el motor de inicio hacia lo artístico o un acceso ilimitado hacia una evasión cultural repleta de curiosidad, imaginación, espontaneidad, de temas

sociales como la desigualdad, la pobreza, la ecología, la corrupción política y económica o la violencia de género, todo ello son asuntos que deben ser debate y crítica para la formación de buenos lectores y mejores individuos.

Que la viñeta hable..., que te acompañe..., y como dice un famoso villano: «Si he de tener un pasado, prefiero que sea de opción múltiple» (Joker).

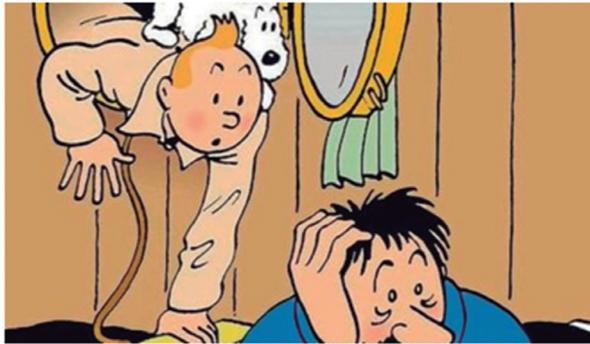
## CONCEPTOS DIDÁCTICOS

El cómic es un lenguaje visual de múltiples posibilidades que nos permite explorar nuestra creatividad hasta cotas inimaginables, en este sendero ensayístico que estás leyendo vamos a explicar toda una serie de normas y convenciones establecidas que has de saber y sin más preámbulos pasamos a explicar.

### LA VERSATILIDAD DEL CÓMIC

La versatilidad del cómic puede adquirir diferentes variantes como son:

La viñeta: unidad mínima de narración. Como mínimo, tres viñetas forman un cómic.



LA VIÑETA

La tira: historia compuesta por tres o más viñetas. La última viñeta es de especial relevancia ya que es la que explica el mensaje de la narración. Tenemos tiras autoconclusivas y tiras de periodicidad (semanal, mensual) las cuales narran un fragmento de la historia.



LA TIRA CÓMICA

La página o plancha: está compuesta por un número variable de viñetas; el argumento y sobre todo el estilo narrativo del autor determinarán la longitud de la historia.



LA PÁGINA O PLANCHA

El álbum: recopila la historia completa narrada o el conjunto de historietas cortas que forman la unidad narrativa.



EL ÁLBUM

### ANÁLISIS DE LA IMAGEN/VIÑETA

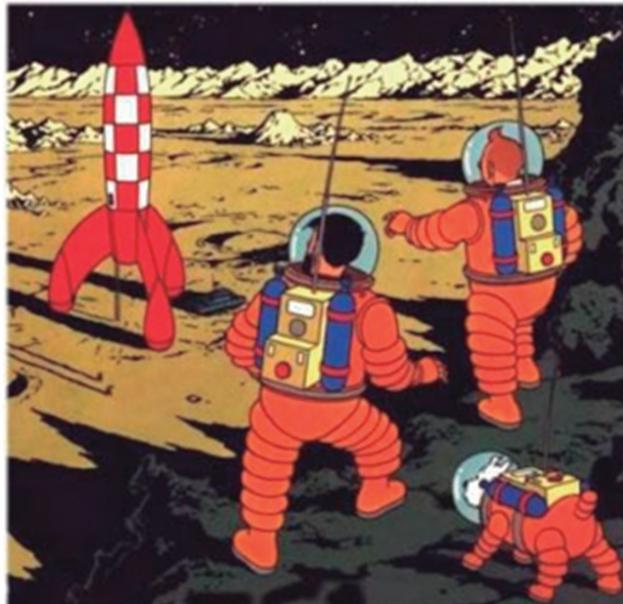
Dependiendo de las características peculiares de cada viñeta, se realiza o se pone el énfasis en el mensaje a transmitir.

El gran plano general: describe el punto geográfico y ambiente donde transcurre la acción; dentro de este plano, los personajes son un elemento más de la imagen panorámica.



EL GRAN PLANO GENERAL

El plano general: pone el punto de énfasis en los personajes encuadrándolos de cuerpo entero y nos da información sobre la situación o contexto, el ambiente queda como fondo de imagen o viñeta.



EL PLANO GENERAL

El plano americano: encuadra a los personajes de las rodillas hasta la cabeza, mostrando la acción y poniendo el énfasis en las expresiones de los rostros.



EL PLANO AMERICANO

El plano medio: encuadra a los personajes de la cintura hasta la cabeza, lo importante es la acción que transcurre, la expresión singular del personaje; se utiliza en los diálogos.



EL PLANO MEDIO

El primer plano: es un encuadre psicológico-emocional del personaje, que abarca de los hombros hasta la cabeza.



EL PRIMER PLANO

El plano detalle: sobresale el detalle, ya sea un objeto o una parte de una figura humana, la cual adquiere toda la relevancia en la viñeta.



EL PLANO DETALLE

## EL LENGUAJE VERBAL

El cómic es un medio de expresión artística que integra texto e imágenes dotándose con el transcurrir de los años de recursos procedentes del cine, la publicidad o la ilustración entre otras vertientes creativas.

## TEXTOS LINGÜÍSTICOS

En la lectura de un cómic es tan importante lo que se ve como lo que se imagina, la lectura de la imagen, la conversión de los textos en conceptos, la integración del plano global y el enlace lógico entre viñetas hacia un aprendizaje lingüístico, evasivo e innovador. En todo cómic encontramos textos lingüísticos que:

- Expresan diálogos y pensamientos de los personajes;
- Introducción de información de apoyo narrativo;
- Evocación de ruidos mediante onomatopeyas.

## LA EXPRESIÓN VERBAL

La expresión verbal del cómic se puede representar mediante:

Bocadillos: es el espacio donde se colocan las palabras pronunciadas o pensadas por los personajes. Consta de dos partes: la parte superior es el «globo de diálogo», la parte inferior o prolongación de este es el «rabillo» o «delta».

El contorno del «globo de diálogo» puede adquirir diferentes formas en función de la naturaleza y sonoridad de la voz de cada personaje:

Una voz temblorosa-emocionada o débil: se indica mediante líneas temblorosas o interrumpidas.

Una voz irritada o alterada (gritos) o cuando procede de un teléfono, altavoz o de otro medio de comunicación: se indica mediante líneas en forma de dientes de sierra o en zigzag respectivamente.

Parte superior viñeta o cartela: es un espacio reservado para la voz del narrador mediante la cual el lector se sitúa en el espacio-tiempo y funciona de enlace entre viñetas.

Cartucho: es una «cartela» que ocupa todo el espacio de la viñeta y que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas

Relevo o anclaje: cubre los saltos en el tiempo para dotan de consistencia a la cronología de la historia; el anclaje agrega información extra.

La onomatopeya: puede encontrarse dentro o fuera de un «globo de diálogo» y es la representación de un sonido.

## LA TIPOGRAFÍA

El tamaño y tipo de fuente utilizado depende de varios factores:

Características del personaje.

Tono de voz utilizado.

Del efecto expresivo buscado por el autor.

## EL ÁNGULO

Es el punto de vista desde el que se observa la acción. Dota de profundidad y volumen a la imagen, transmitiendo grandeza o pequeñez.

Tipos de ángulos que existen:

Normal o ángulo medio: a la altura de los ojos.



EL ÁNGULO NORMAL O MEDIO

Picado: de arriba abajo, transmite inferioridad.



EL ÁNGULO PICADO

Contrapicado: de abajo arriba, transmite superioridad.



EL ÁNGULO CONTRAPICADO

Ángulo cenital o picado absoluto: visión perpendicular absoluta de la imagen.



EL ÁNGULO PICADO O PICADO ABSOLUTO

Ángulo nadir o ángulo contrapicado absoluto.



EL ÁNGULO NADIR O CONTRAPICADO ABSOLUTO

## LOS FORMATOS

Es la relación establecida entre el encuadre, la viñeta, el espacio y el tiempo real; transmite el ritmo de la historieta. Representa el encuadre del papel, pudiendo ser este:

- Rectangular (horizontal o vertical),
- Circular,
- Triangular,
- Cuadrado,

## COLORES

El color como componente visual del cómic puede cumplir cuatro funciones:

- Figurativa: transmite realismo a la imagen;
- Estética: para embellecer la imagen;
- Psicológica: transmite emociones, sentimientos;
- Significante: dota de diversos significados al contexto.

Un color puede utilizarse para distintos significados, dando lugar a combinaciones o interpretaciones múltiples.

## SIGNOS ESTABLECIDOS

**Metáfora visual:** expresión gráfica para transmitir ideas (un golpe, un pensamiento, etc.).



METÁFORA VISUAL

Figuras cinéticas: en el cómic se busca el dinamismo real; mediante una «línea recta» se representa la trayectoria de un personaje o un objeto, si prolongamos esta «línea», la imagen se descompone transmitiendo «movimiento», este concepto es muy utilizado en los cómics de superhéroes.



FIGURA CINÉTICA

El montaje: es el encuadre espacio-tiempo que determina el ritmo de la historia; suele basarse en los siguientes parámetros:

1. La panorámica: viñetas consecutivas que muestran un movimiento o acción.

2. *Travelling*: secuencia de imágenes centrada en un personaje.
3. El fundido: alteración progresiva de los tonos de una imagen.
4. El encadenado: degradación de una imagen al mismo tiempo que aparece otra imagen significativa.



EL MONTAJE

## ORÍGENES

En este capítulo vamos a bucear hacia los orígenes del «arte secuencial», en busca de hallazgos sorprendentes para arrojar luz sobre el progreso y el porvenir del fascinante mundo de los cómics, múltiples son las referencias antiguas surgidas por todo el globo terráqueo, pincelada a pincelada iremos dando forma y sentido a este «arte minoritario» socialmente, que se está ganando a pulso la atención de jóvenes y adultos.

Haciendo arqueología ensayística observamos que no existe un origen único de los cómics, la necesidad de expresarse del hombre es innata desde el mismo origen del ser humano, las primeras manifestaciones de «historietas por secuencias» de la humanidad las tenemos representadas por distintos países; Grecia, en «la cámara funeraria en Bayt Ras»; Egipto, en «la tumba de Menna»; Italia, en «la columna de Trajano». Avanzando un poco más en el tiempo, en la Edad Media aparecen los llamados «manuscritos iluminados».

En las pinturas de la cámara funeraria en Bayt Ras aparecen personas, animales y dioses narrando leyendas en arameo; en la tumba de Menna encontramos escenas de la vida cotidiana donde se representa la Bella Fiesta del Valle,

entre músicos, ofrendas y adoraciones; en la columna de Trajano se representan las victorias de este frente a los dacios; mediante un lenguaje metafórico se evidencia la presencia del río Danubio, el emperador y sus ejércitos derrotando al ejército rival; esta fue ordenada esculpir por el emperador hispano en bloques de mármol de Carrara.

La invención de la imprenta, permitió a la humanidad acceder de forma escrita a la cultura, hasta ese momento la oralidad era «el puente intelectual generacional» para instruirse; así dan comienzo las publicaciones de forma masiva y la aparición del llamado «globo de diálogo»; con la llegada de la Revolución Industrial surgen las primeras revistas y periódicos donde incluían ilustraciones que reflejaban temas políticos y sociales mayoritariamente.

## LOS PIONEROS

Podemos asegurar con voz autorizada que uno de los padres fundadores del arte secuencial fue William Hogarth (1697-1764), su obra maestra *A Rake's Progress* compuesta de una serie de ocho lienzos transmiten en su conjunto una narración extraordinaria. Su obra es ecléctica, desde el retrato realista hasta la serie de pinturas llamadas «costumbres morales modernas»; fue un maestro de la sátira social y política.

Thomas Rowlandson, londinense, nació en el barrio de Old Jewry fue instruido en la Royal Academy, posteriormente viajó por varios países europeos, adquiriendo una gran fama mediante sus caricaturas satíricas, fue socio del editor Rudolph Ackermann mediante cuya colaboración destacan ilustraciones como *El maestro de escuela* (Dr. Syntax) o la versión humorística de *La danza de la muerte*.

El siglo XIX trajo consigo una constelación de pioneros de la historieta, la masificación de la prensa mundial fue su terreno de juego predilecto, uno de ellos fue Rodolphe Töpffer, pedagogo, escritor y pintor suizo, creador de obras más cercanas a la novela gráfica actual que a la tira cómica, de formato horizontal dirigidas al público adulto donde predomina el trazo suelto; entre ellas podemos mencionar *Voyages et aventures du Docteur Festus* (1829), *Historie de M. Jabot* (1835), *Mr. Pencil* (1840), *Historie de M. Cryptogramme*, entre muchas otras. Mención destacada merece su *Ensayo sobre fisiognomía* (1845), considerado el primer texto teórico del cómic.

Rudolph Dirks, alemán de nacimiento, su familia se trasladó a Estados Unidos cuando el pequeño artista tenía siete años, siguiendo los pasos de su hermano mayor Gus, encontró trabajo como dibujante, luego se hizo ilustrador y acabó trabajando para el magnate Rudolph Block, quien le pidió que desarrollara una tira cómica que rivalizara con *Yellow Kid* basándose en el cuento «Max und Moritz», el resultado fue *The Katzenjammer Kids* con una galería de personajes apabullante, fue un *influencer* y un creador nato como la aparición de «las líneas de velocidad», «ver las estrellas» (dolor), serrar un tronco (ronquidos).

Frederik Burr Opper fue uno de los pioneros en crear tiras cómicas para los periódicos, comenzó su andadura laboral como aprendiz de imprentero para el periódico *Madison Gazette*, fue alumno y ayudante del artista Frank Beard, trabajó para el magnate Hearst, su tira cómica *Happy Hooligan* fue un éxito arrollador, también creó caricaturas de políticos, ilustró diversos libros y fue autor de *Puck's Opper Book* (1898), *The Folks in Funnyville* (1900), *Happy Hooligan Home Again* (1907).

Richard F. Outcault, ilustrador y dibujante humorístico para revistas como *Judge* o *Life*, destacan obras como *Hogan's Alley*, muchacho de suburbios sobre cuya camiseta aparecían los textos; la citada camiseta adquirió un color amarillo a partir de un determinado número de la serie y así se transformó en el título oficial de la serie *Yellow Kid*. Por sugerencia del magnate Hearst, el Chico Amarillo comenzó a aparecer en una sucesión de viñetas, este hecho para muchos estudiosos del arte secuencial fue el momento en el que nace la historieta.

El nombre de Winsor McCay brilla en letras de oro como uno de los historietistas más importantes de la historia del cómic, aprendiz de la National Printing and Engraving Company realizó carteles y programas utilizando nuevas técnicas litográficas, ilustraciones y tiras cómicas para diversos medios de comunicación, el mayor éxito le llegó con *Little Nemo in Slumberland* publicada en la edición dominical del *New York Herald*, propiedad del magnate William Randolph Hearst; en esta obra explora las posibilidades del color en las viñetas, juega con múltiples encuadres, todo envuelto en un espectáculo de imaginación sin precedentes.

También tuvo una brillante carrera como animador con cortometrajes tan destacados como *How a Mosquito Operates* (1912), *Gertie the Dinosaur* (1914), *El naufragio del Luisitania* (1918), para los historiadores su nombre está a la altura del mismísimo Walt Disney.

Lyonel Feininger fue otra figura destacada, pionero en el uso no-naturalista del color, incorporó al cómic el antropomorfismo; estuvo vinculado al movimiento de la Bauhaus, con el paso de los años se trasladó de Alemania a Estados Unidos donde quedó integrado dentro del *establishment* artístico.

George Herriman, creador de una obra maestra de las tiras cómicas, *Krazy Cat*, comenzó su carrera como asistente gráfico en periódicos locales, sus inicios coinciden con el amanecer de los cómics en los periódicos norteamericanos, a lo largo de los años trabajó para los mayores magnates de la prensa del país.

Estados Unidos se convierte en el país donde aparecen los primeros cómics dentro de los medios de comunicación periodísticos. Dos magnates, Joseph Pulitzer con su periódico *New York World* y William Randolph Hearst con su periódico *Morning Journal* dan cabida al arte secuencial en sus páginas, el objetivo es la captura del mayor número de lectores posible, la inmigración masiva llegada al Nuevo Mundo era el caldo de cultivo idóneo, gentes con un inglés aún por aprender, quedaban seducidos por imágenes cómicas de texto breve.

## LA PRENSA: MEDIO DE MASAS

El cómic se moderniza y atrae a distintas franjas de edades, niños, adolescentes y adultos disfrutan de la comicidad de las ilustraciones, su influencia es tal que incluso alcanza a los tribunales. En 1913 se dictamina una sentencia por la cual si un autor se cambiaba de periódico tenía que renombrar su serie o tira cómica. El magnate William Randolph Hearst impulsa los recopilatorios de tiras cómicas y funda la primera agencia de distribución denominada Kings Feature Syndicate.

La materia prima predilecta de los autores es el humor y ubicar a los personajes ante dificultades de la modernidad, así familia, parejas o grupos de amigos viven las más disparatadas aventuras. Series emblemáticas surgen como *Mutt and Jeff* (1908), *Thimble Theater* (1919), donde aparece el mítico Popeye o la aparición de *girl strip* como *Little Orphan Annie* (1924).

Fuera de Estados Unidos proliferan revistas y suplementos como *Chips* o *Comic Cuts*, británicas ambas (1890), *Corriere dei Piccoli*, italiana (1908), *TBO*, española (1917), *Billiken*, argentina (1919), *Las aventuras de Shochan*, japonesa (1923) o *Zit et Puce*, belga (1925).

La Gran Depresión de 1929 llega a los cimientos del cómic, la caricatura deviene en aventura; series consolidadas como *Li'l Abner* de Al Capp (1934), *Buck Rogers* de Dick Calkins (1929), *Mickey Mouse* de Floyd Gottfredson (1930) o *Dick Tracy* de Chester Gould (1931) dan paso a personajes intrépidos y adrenalinicos como Flash Gordon de Alex Raymond (1934), Príncipe Valiente de Harold Foster (1937) o Tarzán de Burne Hogarth (1937); los gráficos son más realistas abandonando la comicidad y buscando un reflejo en la ilustración y reformulando los guiones hacia el suspense y la continuidad.

En Europa toman impulso las revistas, a destacar *Junior* en Bélgica, *Dick Fulmine* en Italia, *Beano* en el Reino Unido y *Speed Taro* en Japón; mención aparte merece *Terry y los piratas* de Milton Caniff, que dota a este cómic de nuevos recursos como «el plano-secuencia» o «el plano americano», elementos propiamente dichos del celuloide.

En el horizonte aparecen los *comic books*, los cuales albergan material original y supone una confrontación directa frente a las revistas, además surgen los «superhéroes» como clave de un nuevo éxito apabullante, el primero en hacer acto de presencia es Superman (1938) en el *Action Comics* n.º 1 publicado en abril del año mencionado para la National Allied Publications (germen de la futura DC Comics), personaje creado por Jerry Siegel y Joe Shuster.

Al año siguiente hizo su aparición Batman (1939) nacido como «Bat-Man» en la revista *Detective Comics* n.º 27 bajo la historieta titulada «El caso del sindicato químico»; este personaje creado por Bob Kane y Bill Finger, a diferencia de la mayoría no posee superpoderes, la tecnología y su intelecto son sus mejores aliados, amén de ser multimillonario y filántropo, dueño de Empresas Wayne en su adorada Gotham City.

En 1941 llegarían al mundo de los cómics *Capitán América*, creación de Joe Simon y Jack Kirby, apareció por primera vez en *Captain America Comics* n.º 1 para Timely Comics (germen de Marvel Comics), el cual lucha constantemente contra el eje comunista, los creadores estaban influenciados por el panorama bélico de la Segunda Guerra Mundial; en realidad este personaje es un joven llamado Steve Rogers, quien es mejorado genéticamente mediante un suero experimental, convirtiéndolo en un supersoldado del Ejército de los Estados Unidos.

Otra heroína del universo DC vio la luz en las páginas comiqueras, Wonder Woman, princesa guerrera amazónica creada por William Moulton Marston, posee una amplísima gama de superpoderes, su primera aparición estelar fue

en el *All Star Comics* n.º 8 de 1941, su filosofía de vida es luchar por la justicia, el amor, la igualdad sexual y la paz mundial; en la actualidad es un icono del feminismo.

La llegada de los superhéroes supuso un éxito de ventas sin precedentes, una máquina de hacer billetes imparable se extendía por todos los continentes, pero tras la terminación de la Segunda Guerra Mundial, muchas series fueron clausuradas, la misma suerte corrieron las historietas bélicas, los cómics estaban en la cresta de la ola, eran un *boom* mundial.

## LA EDAD DE ORO (1938-1956)

Un personaje es la respuesta a la crisis de 1929, Superman o Kal-El (su nombre kryptoniano) ideado por la dupla Jerry Siegel y Joe Shuster en 1938, saltó de la página ilustrada a las ondas hertzianas, al celuloide, al mundo de los videojuegos para convertirse en un icono universal para la eternidad; en aquellos tiempos de crisis global, devolvió la esperanza a un mundo en ruinas debido a la devastación producida por el sistema capitalista; el famoso «martes negro» de 1929 quebró la Bolsa de Nueva York y la consecuente paralización permanente del tejido industrial y financiero se extendería por todo el mundo como un virus maligno; fue un hecho sin precedentes.

Entre las manos de miles de ciudadanos de a pie, las páginas del *Action Comics* n.º 1 propiedad de Detective Comics Inc. descubrían al mundo al superhéroe por antonomasia, enviado a la Tierra debido a un cataclismo natural, llegó al planeta azul en pleno cataclismo financiero para devolver la esperanza en un mundo mejor, luchando contra el crimen, buscando siempre la prosperidad mundial.

La timidez bajo su identidad terrícola, Clark Kent, le sitúa en el mismo plano vital que a la humanidad, se gana la vida como reportero para el prestigioso periódico *Daily Planet* ubicado en la mítica Metrópolis (analogía de Nueva York); con el tiempo tendrá una relación sentimental con su compañera de profesión Lois Lane.

Superman marcaría el camino a recorrer ante una avalancha de público de millones de fanáticos deseosos de sumergirse en otras dimensiones... un escuadrón de superhéroes inundaría de fantásticas aventuras la mente de todo buen aficionado a los cómics.

En 1939 llegaría otra creación icónica, The Bat-Man, más conocido en la actualidad como Batman, personaje ideado por Bob Kane y Bill Finger, guardián de Gotham City y propiedad de DC Comics. También nacería en el transcurso de este mismo año mencionado, otro superhéroe legendario, The Flash, obra del equipo creativo formado por Gardner Fox y Harry Lambert, este «corredor escarlata» vio la luz por primera vez en *Flash Comics* n.º 1, a lo largo del tiempo ha tenido varias encarnaciones, Jay Garrick, el atleta, Barry Allen, el científico, Wally West, sobrino de Barry Allen, incluso el nieto de Barry, llamado Bart Allen.

Flash posee una «supervelocidad» que le permite atravesar la materia sólida, incluso superar la velocidad de la luz, es un prodigio absoluto.

A principios de la década de 1940 llegaría Wonder Woman, la Mujer Maravillosa. Su verdadero nombre es Diana de Temiscira, dotada de poderes superhumanos y de un amplio abanico de habilidades para el combate, como la tiara o sus brazaletes mágicos hacen de ella un arma casi indestructible, su primera aparición tuvo lugar en el *All Star Comics* n.º 8, también propiedad de DC Comics, con los años ha dado el salto a las series televisivas y al celuloide y forma junto a Superman y Batman la Trinidad de DC.

El Capitán América haría su primera aparición bajo el sello Timely Comics, en el *Capitán América* n.º 1, era el año 1941 y Estados Unidos se preparaba para la Segunda Guerra Mundial, en un ambiente antinazi surge de las mentes creadores de Joe Simon y Jack Kirby, este supersoldado patriota que luchará contra el comunismo amenazador, este personaje se convirtió durante los años de la guerra en un superventas extraordinario.

Las revistas *pulp* también tenían su nicho de mercado, la punta de lanza lo formaba las llamadas *Big Four*, cuarteto formado por *Argosy*, *Adventure*, *Blue Book* y *Short Stories*, eran revistas baratas y de una calidad baja, hechas con la pulpa de madera, el resultado es un papel amarillento de ínfima calidad y sin guillotinar; ofrecían historietas de ficción abarcando distintos géneros como la ciencia ficción, el suspense, el horror, el romance, la fantasía o la aventura..., de argumentos fáciles con grabados e ilustraciones destinadas al público más popular.

Con el devenir de los años, la multiplicidad de este tipo de publicaciones inundaría el mercado editorial, revistas insigne de aquella época son *Amazing Stories*, *Weird Tales*, *Black Mask*, *Doc Savage*, entre muchas otras. En otros países el fenómeno es similar, con la aparición de *Der Orchideengarten* en Alemania o *The Story-Teller* en el Reino Unido.

La legión de fanáticos era abrumadora, y la proliferación de nuevos superhéroes fue *in crescendo* de forma vertiginosa, en *Whiz Comics* n.º 2 aparece el Capitán Marvel creado por Bill Parker y Clarence Charles Beck, este personaje es el alter ego de Billy Batson, un muchacho que al pronunciar la palabra «Shazam» (acrónimo de un sexteto de ancianos inmortales: Salomón, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles y Mercurio) se transmuta en un superhéroe con diversos poderes sobrehumanos.

El dibujante Jack Cole creó a Plastic Man para el sello Quality Comics, su primera aparición tuvo lugar en el *Police Comics* n.º 1 e incorporaba toques de humor en sus aventuras, algo poco habitual respecto a otras publicaciones afines; este personaje es capaz de estirar su cuerpo de formas inverosímiles, también ha dado el salto a la televisión y al mundo de los videojuegos.

Otro ilustre personaje, Aquaman, creación de Paul Norris y Mort Weisinger, hizo su debut en el *More Fun Comic* n.º 73 del año 1941, con el devenir de los años y tras las manos de diversos artistas Aquaman es definido como el Rey de la Atlántida.

Green Lantern es Alan Scott, ingeniero ferroviario quien tras un accidente toma posesión de una linterna mágica la cual se comunica con él y la consiguiente creación de un «anillo mágico» le reporta una variedad de poderes para hacer frente a múltiples villanos teniendo como trasfondo la ciudad de Nueva York.

Doctor Fate, más conocido como Doctor Destino, se estrenó en el *More Fun Comics* n.º 55, creado por Gardner Fox y Howard Sherman posee poderes mágicos además de ser uno de los fundadores de la Sociedad de la Justicia de América.

Hawkman u Hombre Halcón puede reencarnarse y es un experto en la aviación, hizo su primera aparición en *Flash Comics* n.º 1, personaje creado por Gardner Fox y Denis Neville; este icónico personaje obtiene sus habilidades especiales por medio de artilugios forjados en metal «Nth»; también ha llegado a las series televisivas.

Green Arrow o Flecha Verde tuvo su bautismo en el *More Fun Comics* n.º 73 de 1941, creación de Mort Weisinger y George Papp, en realidad es un empresario multimillonario y propietario de Queens Industries llamado Oliver Jonas Queen. Este arquero posee una ingente amalgama de flechas con efectos especiales que utiliza contra sus villanos, es el Robin Hood del siglo XXI.