



Portadas de variante de Marvel Comics, incluye una imagen de un cómic de DC.
 Imagen tomada: <https://bit.ly/2QnC7Cw>

EL IMPACTO SOCIAL DEL CÓMIC

IVÁN LÓPEZ GALICIA
 LICENCIATURA EN HISTORIA,
 UAM IZTAPALAPA

Uno de los principales elementos del cómic lo constituye la creación de héroes, no obstante, esto no representa ninguna novedad, ya que la historia de la humanidad y la concepción de la misma ha sido tomada de la figura de los héroes, porque sea en la mitología o en las guerras estos personajes han sido el punto de partida de historias y narraciones. Es que el héroe es una forma de dotar al ser humano de poderes más allá de las capacidades naturales, lo cual permite conseguir hazañas y proezas inimaginables, enfatizando las características más loables del ser humano como la inteligencia y la virtud de la justicia.

La gran virtud de la narración de los cómics ha sido readaptar esta figura heroica en sus personajes; pero ¿qué sería de un héroe sin un villano?, sin su antagonico, sin su némesis que ponga en predicamento su eterna búsqueda por la justicia, pues la

figura del héroe sería un banal vacío. En mi opinión, fue con la construcción de villanos cada vez más pensados y desarrollados que el cómic logró permear por completo en la sociedad; es que la eterna lucha entre el bien y el mal es uno de los discursos más antiguos por los que se ha regido la humanidad, este discurso, transportado a la historieta, crea un entramado que cautiva y sorprende.

Ahora bien, ¿has escuchado alguna vez las palabras *nerd* o *friki* para referirse a cierto tipo de personas que disfruta de los cómics y los productos y programas derivados de éstos? De ser así, seguramente eres testigo de la influencia que los cómics han ejercido en la sociedad y, como es innegable esta influencia, podemos decir que la industria del cómic ha invadido en nuestros días múltiples espacios de la vida cotidiana, ya sea en juguetes, libros impresos y productos diversos. En el cine, sobre todo, el cómic se ha posicionado como un común denominador para chicos y grandes en materia de entretenimiento. ¿Cómo ha ocurrido esto? En mi opinión se debe a una serie de elementos que fácilmente podríamos identificar.

El primero de ellos es su composición simple y muy eficiente; el cómic cuenta con un formato de imágenes sencillas, pero con una carga semántica muy poderosa que cuenta una historia, ya que estas imágenes se hacen acompañar de pequeños textos que maximizan su narrativa. Este eficiente formato es el que hace tan accesible su consumo, si a eso sumamos que en sus inicios su costo era prácticamente nulo, tenemos una fórmula que funciona muy bien.

La segunda consideración radica en la elaboración del cómic en sí, su narrativa puede ser compleja o muy simple, puede constar de una par de cuadros de diálogo o de cientos de páginas, además,



Escena: *Superman vs Doomsday. La muerte de Superman 1992.*
Fuente: <https://bit.ly/362r3BW>

Escena de la muerte de Gwen Stacy *The Amazing Spider-Man #123.*
Fuente: <https://bit.ly/363nM5i>



Logotipo utilizado por Marvel Studios (2008 a 2016).
Fuente: <https://bit.ly/332i2YF>

Logotipo de DC Comics utilizado durante el periodo de 2005 a 2016.
Fuente: <https://bit.ly/2PFdra0>

Escena del manga de Astro Boy publicado el año de 1968.
Fuente: <https://bit.ly/2Pes04k>



al contar una historia, ésta se vuelve un imán para cada grupo social al que accede. Por ejemplo, si un cómic cuenta con personajes que por sus características intrínsecas se vuelven de fácil acceso para el público receptor, es muy probable que la gente se sienta identificado con los personajes. Dicho de otra manera, si el lector reconoce ciertos arquetipos o estereotipos en los personajes que ve, con toda seguridad esos rasgos crearán un fanatismo que provocará que siempre se quiera estar al tanto de las aventuras de éstos.

La consideración anterior nos brinda una pauta para nuestro siguiente punto, la continuidad. Mientras las historias que contaban los cómics más sintéticos se fueron haciendo más complejas y, esto a su vez, volvió a los personajes más elaborados y pensados, el cómic cobró un sentido de continuidad que le otorgó la posibilidad de hacer entregas periódicas con nuevos números, lo cual provocó mantener un público expectante por periodos prolongados de tiempo; ade-



más, mientras más tiempo tuvo una historietita, más personajes fue incorporando a su historia, lo cual provocó mayor diversidad en sus propuestas.

Ahora bien, el último punto al que me referiré es la asimilación; en este sentido, hago referencia a las formas en que una sociedad asimila la historietita y la dota con sus propias características. Ejemplo perfecto de esto lo podemos encontrar en dos casos concretos: el primero, el manga japonés; el segundo, el cómic estadounidense. Ambos son reflejo de una cultura y, a su vez, ambos representan dos líneas paralelas de expresión, tanto gráfica como narrativa. En los dos casos, se representa una industria multimillonaria de alcance mundial y, la oferta es tan densa y abundante que el lector siempre podrá encontrar algo que se ajuste a sus particulares gustos y necesidades.

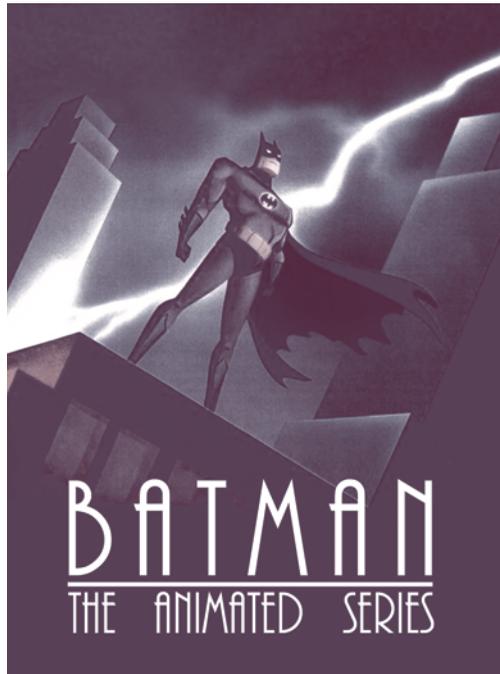
Tomé los ejemplos anteriores por varios motivos, pero sin duda alguna, el más importante es su organización; como ejemplo tenemos las editoriales DC, Marvel y Shueisha (Shonen Jump). Las tres se encargan de la producción y distribución de publicaciones periódicas; gracias a su injerencia, el mundo del cómic que representan ha formado vínculos cada vez más estrechos con sus públicos receptores, esto por las campañas publicitarias y diversas promociones que consisten en regalos o la posibilidad de obtener artículos exclusivos; también invertir millones en publicidad. Sea como sea, la realidad es que estos grandes consorcios han sabido

mantener y aumentar a un público ávido de las aventuras de sus más grandes personajes favoritos.

En mi opinión, el gran mérito del cómic en la actualidad fue poder trasladarse a otros medios visuales sin perder su esencia, pero esto no es nada nuevo, simplemente pasa que en nuestros días ha alcanzado dimensiones impensables, ya que honestamente (y por ofrecer un ejemplo), con la aparición de la televisión, la industria de los cómics encontró un mercado de fácil acceso hacia sus receptores tradicionales, los niños. El hecho de que el cómic hiciera un abrupto salto del papel a la pantalla provocó que la audiencia a la que estaban acostumbrada, creciera y se diversificara.

De nueva cuenta recurriré a los mercados estadounidenses y japoneses para facilitar mi explicación. El primero incursionó tempranamente con las series en *live action*, quizá la más recordada por su trascendental paso sería la serie de *Batman*, hecha en la década de los sesenta, en contraparte, la industria japonesa ha explorado sus propias y el género que más viene a mi memoria es el *tokusatsu*, con producciones como *Ultraman 80*, quizás también su serie más icónica a nivel mundial en esa época.

Sin duda, la década de los noventa arrojó un fenómeno total que la industria del cómic supo muy bien aprovechar: las caricaturas. Una vez que las décadas anteriores fundaron y proyectaron a las caricaturas y al manga como el principal



Serie animada de *Batman* de 1992.
Fuente: <https://bit.ly/362roMQ>

medio de entretenimiento en la población infantil, con dicho fenómeno televisivo las grandes franquicias encontraron un perfecto bastión para sus personajes más clásicos y conocidos, de esta manera crearon series ampliamente reconocidas como *Batman: La Serie Animada* o *Spider-Man y sus Sorprendentes Amigos*, *X Men* o *Superman, La Serie Animada*, sólo por mencionar algunas.

Sobra decir que con respecto a Japón, la cultura del anime es demasiado amplia para abordarla aquí; sin embargo, es tema ampliamente conocido el alcance que sus producciones tienen a nivel mundial, tal es el caso de las recientes como *Dragon Ball* o *Naruto*. En este caso, también me parece fundamental



Series animadas de los noventa.
DC Comics -Superman (1996).
Fuente: <https://bit.ly/360WRr6>

Marvel Entertainment -X-Men (1992).
Fuente: <https://bit.ly/361C8TW>



Capitain Tsubasa, conocida como Super Campeones en Hispanoamérica, de 1983.

Fuente: <https://bit.ly/32UmDu0l>

Logo de Avengers End Game de 2019

Fuente: <https://bit.ly/31FluU3>

el alcance y la diversidad que tomaron sus producciones con series icónicas como *Los Supercampeones* o *Los Caballeros del Zodiaco*, ambas ampliamente conocidas en nuestro país.

Si bien la televisión fue la verdadera plataforma de proyección para los cómics, con el paso del tiempo ha cambiado la manera de consumir contenidos de nuestra sociedad actual, el cine y las plataformas de streaming se han convertido en los nuevos medios para consumir y disfrutar de las grandes proezas de nuestros héroes favoritos. Hoy en día, la demanda y la popularidad del cómic vista a través del cine y las series televisivas es tal, que las producciones invierten millones de dólares, además la gran audiencia infantil que forjó el comic décadas atrás, ahora se ha convertido en un público adulto que ve con nostalgia estos nuevos contenidos.



Es en las cifras numéricas que dejan estas producciones en donde podríamos visualizar de mejor manera cuantitativa el impacto social del cómic. A lo largo del tiempo, las industrias del cómic han sabido ser pacientes para lograr el éxito que tienen hoy en día; si miramos en retrospectiva, es una realidad que las recaudaciones que las primeras producciones cinematográficas obtuvieron no se comparan con los alcances que películas como *Batman vs Superman: Dawn of Justice*, *Avengers Endgame* o *Avengers: Infinity War* han logrado. Sobre decir que los más de dos mil millones por *Endgame* han hecho más que redituable la compra de Marvel a manos de Disney (por citar otro de los fenómenos culturales que ha dejado esta industria).

Entender el suceso mundial que ha logrado la industria del cómic no es tarea fácil, ya que de pasar a ser el cómic un medio que reunía a un determinado y no tan amplio público a convertirse en una empresa multimillonaria hay una brecha



Saint Seiya, traducida como Los Caballeros del Zodiaco de 1986.

Fuente: <https://bit.ly/2MKX761>

inmensa. Intenté a lo largo de estas palabras situar el acontecimiento en distintas perspectivas, la primera, la audiencia receptora, general e históricamente, la de los niños, ya que éstos representaban y representan hoy día, un mercado constante y renovable. Mientras la industria se sepa reinventar y no estancarse, podrá mantener la hegemonía en ese mercado como hasta ahora lo ha hecho.

¿Qué más se necesita si no ofrecerle al niño la idea del superhéroe, la oportunidad de aventuras infinitas y la constante de la lucha entre el bien y el mal? En contraparte, con la estilización y la complejidad de los personajes, el público receptor que creció con los cómics, encontró una evolución que acompañó este crecimiento, un ejemplo breve, pero cierto, lo encontraríamos con la aparición del cómic *The Killing Joke*, publicada por Allan Moore en el año de 1988. En esa entrega, el giro que toma la trama de *Batman* es sumamente drástica, porque el nivel de violencia en la trama y lo explícito de sus imágenes provocaron confirmar la oscuridad que siempre acompañó a la historia de Batman contra el Joker.

Hasta ahora me he enfocado en hablar de ejemplos internacionales por motivos ya expresados, sin embargo, el fenómeno de la historieta no es ajeno a nuestro país, por el contrario, por varios de los puntos señalados anteriormente, México se ha convertido en un gran mercado para las grandes empresas internacionales del cómic; gracias a los fenómenos publicitarios y a la globalización del mundo del cómic, cada vez es más frecuente su aparición, desde tiendas de conveniencia hasta supermercados, donde siempre podremos tener a nuestro alcance un cómic.

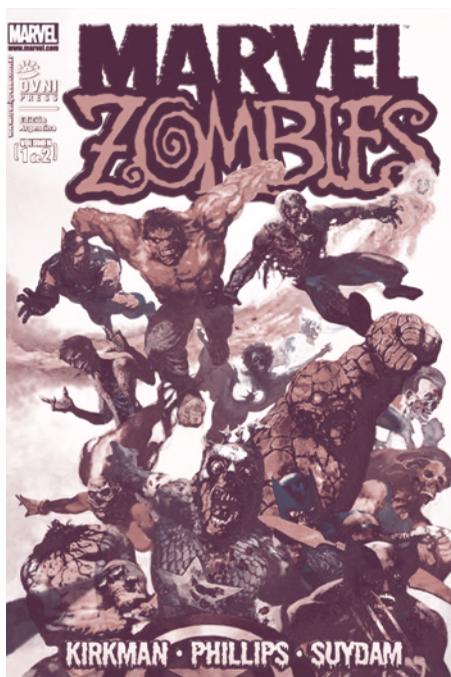
Para tener una idea cuantitativa de los precios y como dato curioso, llama



Alan Moore es catalogado como "El mejor escritor de historietas de la historia" por *Watchmen*, *V de Vendetta*, *From Hell* y *The League of Extraordinary Gentlemen*.
Fuente: <https://bit.ly/32GpCti>

mi atención que un compendio de la historia de *Marvel Zombies*, editado en 2009, tuviera un costo de \$89; si ahora mismo quisiéramos obtener un fascículo similar, costaría alrededor de casi tres veces su valor, lo cual demuestra el encarecimiento que la demanda de estos personajes ha tenido. Esto demuestra que, incluso en un país de capacidad adquisitiva limitada como nuestro país, los esfuerzos y el ideal de demanda siguen intactos, no obstante, éstos productos se están convirtiendo en artículos cada vez más difíciles de costear, lo cual los vuelve accesibles sólo para ciertos sectores socioeconómicos.

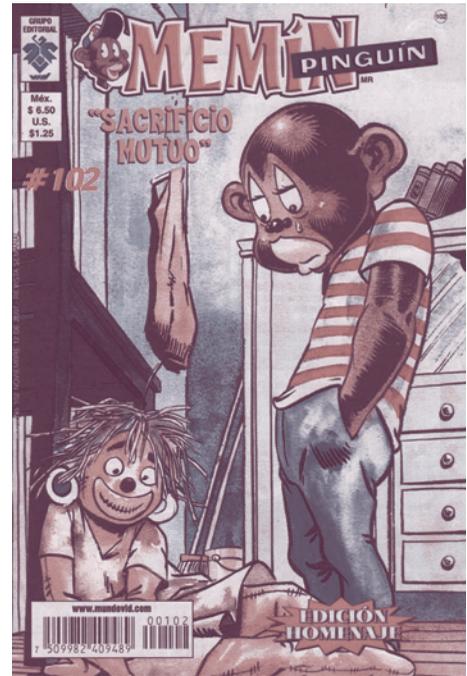
Aunque no con los alcances de los gigantes japoneses y estadounidenses,



Marvel Zombies escrita por Robert Kirkman e ilustrada por Sean Phillips, con portadas de Arthur Suydam.
Fuente: <https://bit.ly/2N8Nogr>

Memín Pinguín,
personaje creado
por Yolanda
Vargas Dulché.
[https://
bit.ly/2N6NgpY](https://bit.ly/2N6NgpY)

El Chapulin Colorado
de 1974, con los
escritos de Horacio
Gómez Bolaños,
dibujados por Alvaro
Macias.
[https://
bit.ly/2o2dV01](https://bit.ly/2o2dV01)



México ha creado historietas, y no solamente eso, sino que ha adaptado su propia cultura a dichas historietas, con esto ha logrado crear y adaptar personajes, los cuales se han convertido en verdaderos referentes de la cultura pop mexicana, ejemplo de lo anterior lo representan personajes como *Kalimán*, *Memín Pinguín*, *La Familia Burrón*, *el Chavo del 8*, *el Chapulín Colorado*, *El Pantera*, entre otros.

Además, México posee una tradición de la historieta riquísima y, por desgracia, poco accesible. De hecho, puede rastrearse elementos de dicha tradición en el inicio mismo de las publicaciones escritas y en la influencia del grabado. Más de dos siglos de historia envuelven a la historieta mexicana, sin embargo, no son muchas las historietas que han

logrado perdurar a lo largo del tiempo en el gusto del público.

Por un lado, otro punto que debo añadir es que en la actualidad es casi nula la producción de cómics mexicanos; por otro, estamos acostumbrados a ver por doquier a los personajes de las grandes compañías internacionales de cómics. Actualmente, la editorial italiana Panini se ha convertido en el distribuidor autorizado en nuestro país, gracias a ellos se han reeditado múltiples números de las historias clásicas del cómic estadounidense y el manga japonés.

En los ejemplos anteriores es sencillo ver rasgos de la sociedad mexicana impresos en las historias que estos personajes cuentan; a manera de sátira o resaltando valores y virtudes deseados, es posible identificar pequeños bosquejos de una sociedad a través de su cultura visual, esta vez, en forma de historietas. Lo anterior es un bello ejemplo de la perdurabilidad de un fenómeno, ya que, por ejemplo, *La Familia Burrón*, logró mantener sus publicaciones por más de 50 años.

Grupo Panini
creado en 1961
por los hermanos
Panini. Es líder en
la distribución de
cómics en Italia y
América Latina,
incluyendo México.
[https://bit.
ly/2BjJRb7](https://bit.ly/2BjJRb7)

