

CAUCES DEL TIEMPO

El cómic como objeto de estudio antropológico

JOSÉ MARCIAL GAMBOA CETINA*

EL CÓMIC, COMO medio oficial, surge a principios del siglo XX con Yellow Kid, un personaje diseñado para que incluso quienes no sabían leer en inglés pudieran seguir las historias. En sus inicios, las narrativas eran exclusivamente visuales, sin texto. Más adelante, comenzaron a incorporar palabras impresas en la túnica del personaje, marcando una evolución en el formato.

EN 1938 APARECE el primer superhéroe, Superman, seguido al año siguiente por Batman. Durante los inicios de la Segunda Guerra Mundial, nace el Capitán América, cuyo primer número lo muestra enfrentándose a los nazis en la portada. Este cómic tenía como objetivo alentar a los soldados estadounidenses y británicos, quienes atravesaban momentos de desmoralización frente a un ejército alemán que parecía invencible.

EN ESTE MISMO periodo, se introduce a la Mujer Maravilla, un personaje que en sus primeras historias también aparece luchando contra los nazis. Estos cómics no solo ofrecían entretenimiento, sino que cumplían una función ideológica y actuaban como herramientas de propaganda política.

EN MÉXICO, EL cómic, conocido como historieta, alcanzó un gran éxito desde principios del siglo pasado. Esto se debió, en gran medida, a que una parte importante de la población era analfabeta, resultado de haber vivido marginada de la educación en las grandes haciendas donde trabajaban como peones. A las historietas se les llamaba “cuentos”, “monitos” o “novelitas”, con variaciones regionales como en Yucatán, donde se conocían principalmente como “cuentos” o novelitas.

DURANTE LAS DÉCADAS de 1940, 1950 y 1960, la historieta mexicana vivió su edad de oro, con tirajes que superaban los tres millones de ejemplares semanales. En esta época surgieron superhéroes mexicanos icónicos como Chanoc, Santo el Enmascarado de Plata y Kali-



▲ “El cómic ha contribuido a construir realidades a través de la conformación de imaginarios sociales, creando universos de referencia, moldeando el sentir social o fomentando el morbo”. Foto María del Carmen Castillo

mán, entre otros. Muchos de estos personajes trascendieron las páginas de las historietas para protagonizar exitosas películas e incluso radionovelas. El legado de estas historietas persiste hasta la actualidad, con miles de seguidores que aún celebran su impacto cultural. En particular, las películas del Santo han alcanzado un estatus de culto en varios países de Europa, consolidando su lugar en la historia del cine y de la cultura popular.

EN LOS AÑOS 80, con la llegada de las videocaseteras, el aumento de canales de televisión y la proliferación de salas de cine, la industria del cómic en México enfrentó una crisis. En respuesta, las editoriales introdujeron un nuevo producto: el cómic erótico mexicano, que durante 25 años dominó el mercado con tirajes superiores a los 30 millones de ejemplares mensuales.

COMO INVESTIGADOR DE este fenómeno cultural, descubrí que,

contrario a lo que muchos podrían suponer, este género era consumido tanto por hombres como por mujeres, aunque por motivos distintos. Para las mujeres, representaba una forma de fantasear, mientras que los hombres lo leían por diversión y por la fascinación que les generaban los cuerpos femeninos. Algunos hombres entrevistados mencionaron que durante su adolescencia estos cómics les sirvieron para aprender sobre sexualidad, percibiéndolos incluso como una especie de educación sexual informal.

CARLOS MONSIVÁIS, EN su análisis de este medio, señaló que “el cómic es un poderoso medio de educación informal”, lo que subraya la influencia que estas publicaciones tuvieron en la sociedad mexicana de la época.

POR OTRA PARTE, el cómic ha contribuido a construir realidades a través de la conformación de imaginarios sociales, creando universos de referencia, moldeando

el sentir social, alimentando las representaciones sociales o fomentando el morbo, en particular con los temas referentes al sexo y a la violencia.

PUEDEN DECIRSE QUE los cómics son un valioso material para investigar el mundo de las ideas y el ámbito de los cambios sociales. El cómic puede ser visto como un producto cultural, transformador y/o confirmador de imaginarios, ya que en las historietas se plasma el imaginario tanto de escritores y dibujantes, mismo que dialoga con el imaginario de los consumidores.

*Profesor investigador del Centro INAH Yucatán

marcialzetina@gmail.com

Coordinadora editorial de la columna: María del Carmen Castillo Cisneros, antropóloga social del Centro INAH Yucatán

carmen_castillo@inah.gob.mx