



La parodia como plataforma de significación cultural: un análisis del devenir icónico de las Tortugas Ninja Adolescentes Mutantes desde la teoría de la recepción

Parody as a platform for cultural significance: an analysis of the iconic development of the Teenage Mutant Ninja Turtles from a reception theory perspective

Rubén D. Collantes G.

¹Fundación Hrvatska, David – Chiriquí, Panamá.
rdcg31@hotmail.com <https://orcid.org/0000-0002-6094-5458>

Autor de correspondencia: (rdcg31@hotmail.com)

Fecha de recepción: 18/02/2025

Fecha de aceptación: 16/04/2025

DOI: <https://doi.org/10.48204/synergia.v4n1.7178>

Resumen

Tras el surgimiento de los primeros comics sobre superhéroes en 1936, editoriales como Marvel y DC Comics definieron la estética, poderes y equipos que estos seres especiales debían tener; siendo un artista muy influyente de este género Jack Kirby, a quien Kevin Eastman y Peter Laird admiran profundamente. El año de 1984 fue muy especial, porque Eastman y Laird de forma independiente a través de Mirage Studios, lanzaron el primer número de las Tortugas Ninja Adolescentes Mutantes (TMNT), el cual inició como una parodia a los arquetipos de superhéroes, pero fue exitoso. Seguidamente, Mark Freedman visualizó el potencial de dicha obra, lo que dio lugar a la colaboración con la empresa de juguetes Playmates, así como el desarrollo de una serie animada para televisión con un jingle pegadizo, cine, videojuegos, entre muchos otros productos; consolidándose como un ícono en la cultura popular a finales de la década de 1980 y principios de la de 1990. Pese a los altibajos ocurridos desde su creación hace más de 40 años, TMNT se mantiene vigente, debido a que la evolución es algo propio en su naturaleza, siendo ahora personajes reconocibles tanto por adultos jóvenes como por niños y adolescentes en el nuevo milenio. En este trabajo se analizan decisiones acertadas y errores cometidos con esta propiedad, para lo cual se consultaron más de 20 referencias relacionadas con la temática. En conclusión, lo que comenzó como una broma mutó desde las alcantarillas para hacerse un sitio en la cultura pop.

Palabras clave: editorial, evolución, juguete, propiedad artística.





Abstract

Following the emergence of the first superhero comics in 1936, publishers like Marvel and DC Comics defined the aesthetics, powers and equipment that these special beings should have; a very influential artist in this genre was Jack Kirby, who Kevin Eastman and Peter Laird deeply admire. The year 1984 was very special, because Eastman and Laird independently through Mirage Studios, launched the first issue of the Teenage Mutant Ninja Turtles (TMNT), which began as a parody of superhero archetypes, but was successful. Then, Mark Freedman visualized the potential of this work, which led to the collaboration with Playmates toy company, as well as the development of a TV animated series with a catchy jingle, movies, video games, among many other products; TMNT became a household name in popular culture in the late 1980s and early 1990s. Despite the ups and downs that have occurred since its creation more than 40 years ago, TMNT remains relevant, because evolution is something inherent in its nature, being now recognizable characters both by young adults, children and teenagers in the new era. In this work, we analyze the right decisions and mistakes made with this property, for which we consulted more than 20 references related to the topic. In conclusion, what began as a joke mutated from the sewers to make its way into pop culture.

Keywords: artistic property, editorial, evolution, toy.

Introducción

Cuando las personas piensan en héroes suelen asumir que, además de poderes, deben tener una moral inquebrantable; dado que, una falta a esta se vincula más con los villanos, los cuales inclusive son ocupados como casos de estudio para analizar la conducta humana (Martin y Kapoor, 2024). Superman es quizás el superhéroe de ficción más conocido, un ícono estadounidense que representa la esperanza, justicia y preocupaciones de dicha sociedad; razón por la cual, se mantiene vigente como reflejo de las tensiones sociopolíticas y económicas del momento (Wagstaffe, 2024).

Editoriales como DC Comics y Marvel han definido y redefinen constantemente a los superhéroes, por lo cual estratégicamente han incluido una mayor diversidad étnico-cultural de protagonistas en sus historias (Granitz y Chen, 2023). Si bien se ha procurado una mayor equidad de género y empoderamiento de la mujer, persiste la hipersexualización porque, la estética de los personajes femeninos se basa principalmente en la óptica masculina, resaltando erotismo y belleza. En Marvel, hace 10 años, solo el 10% de los dibujantes eran mujeres (Martín, 2015; Gransden, 2024).



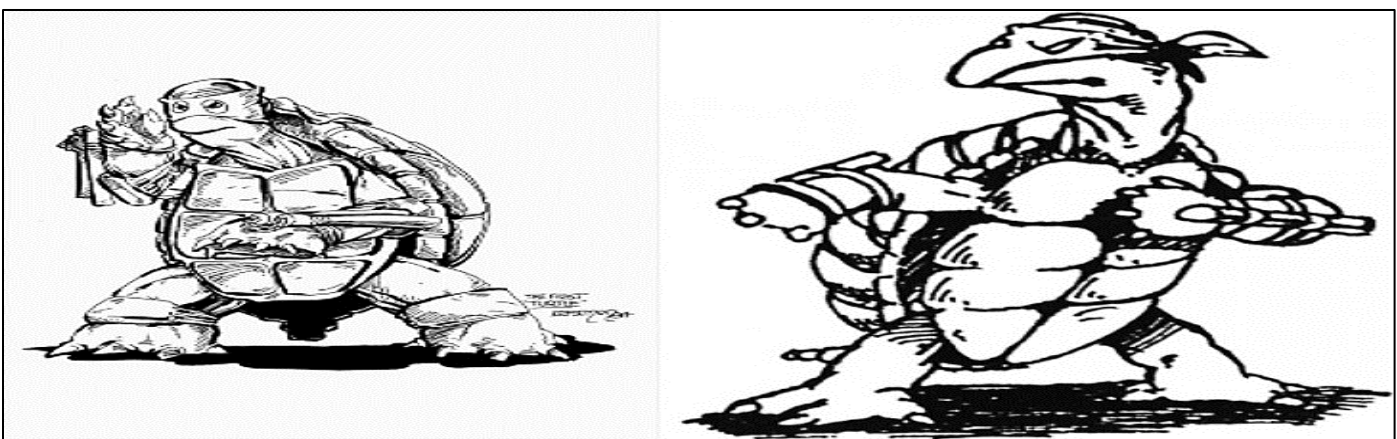
El comic, considerado el noveno arte, permitió al dibujante y guionista estadounidense Jack Kirby, destacar con obras como Hulk y X-Men, las cuales tratan sobre personajes mutantes. Además, la arquitectura de su trabajo plasma escenarios futuristas que toman como referencia lo cotidiano y culturas antiguas, inspirando a artistas y conocedores del género (Chillarón, 2020). Kevin Eastman y Peter Laird, admiradores de Kirby, se conocieron y rápidamente entablaron amistad, fundando en 1983 Mirage Studios (al no haber editoriales interesadas en su trabajo) (Volk-Weiss et al., 2019).

Una noche, Eastman dibujó una tortuga con nunchakus, lo cual motivó a Laird, quien seguidamente dibujó su versión (Figura 1) y juntos crearon un grupo de cuatro, llamándolo Tortugas Ninja Adolescentes Mutantes (TMNT), rindiendo homenaje a algunos de sus comics favoritos (Álvarez, 2024). Con recursos limitados, Eastman y Laird auto editaron el primer número, lanzado en 1984 con 3275 copias que se agotaron en pocos días; publicaron 15 mil copias del segundo, y el octavo vendió 135 mil copias, lo que sentó un precedente exitoso (Volk-Weiss et al., 2019; Álvarez, 2024).

Mark Freedman, agente independiente, visualizó el potencial de construir una marca con TMNT; y logró, mediante Richard Sallis, un acuerdo con Playmates por USD 150 mil para iniciar la línea de juguetes (Turtlepedia, s. f.). Por lo expuesto, el presente trabajo tiene por objetivo analizar cuáles han sido los aciertos y errores cometidos con TMNT, tras 40 años de existencia.

Figura 1.

Primeros bocetos de TMNT de Eastman y Laird.



Fuente: Adaptado de Álvarez (2024).

Materiales y métodos

El estudio es de naturaleza analítica y reflexiva. Se consultaron más de 20 fuentes relacionadas con la temática, en las cuales se abordó el éxito de la línea de juguetes Playmates (Figura 2) y la serie animada de televisión con un jingle pegadizo, películas para el cine (Figura 3), videojuegos, cambios de dueño, entre otros altibajos confrontados por la propiedad (Volk-Weiss et al., 2019; TMNT Music, 2021; Gach, 2023). Las imágenes de este trabajo (excepto las Figuras 1, 4 y 5), han sido tomadas por el autor y editadas con la aplicación en línea Photoroom (2024).

Figura 2.

TMNT: Figuras de acción y vehículo originales, Playmates.



Foto: R. D. Collantes G.

Figura 3.

Coleccionables de películas TMNT: A) Funko Pop 10" (25 cm); B) Out of the Shadows, Playmates.



Fotos: R. D. Collantes G.

Resultados y discusión

Figuras originales de Playmates y serie animada para televisión

Playmates decidió apostar por TMNT porque, si bien tuvieron mucho éxito con la muñeca parlante Cricket, al lanzar al mercado una muñeca más sofisticada y costosa llamada Jill, fracasaron en ventas; por lo que quisieron apostar para su próximo lanzamiento comercial por algo que fuese más fácil de producir y que diera opciones de juego (vehículos y sets), para competir con Mattel, Hasbro e Ideal Toys. Se contó con la colaboración de Mark Taylor, destacado por su papel en Masters of the Universe (MOTU), quien fue responsable de rediseñar figuras de acción y vehículos de TMNT (Figura 4); lográndose el visto bueno de Thomas Chan (CEO de Playmates), para continuar con la producción de juguetes (Volk-Weiss et al., 2019; The Guardian, 2021).



produjeron 6000 unidades para su venta en junio de 1988; tras agotarse rápidamente las existencias, el siguiente pedido de Toys “R” Us fue de 50 mil unidades. Con este éxito, Freedman consideró que era momento de pensar en una película con actores reales (Volk-Weiss et al., 2019).

Primeras películas con actores reales, tortugamania, Ninja Rap y videojuegos

Golden Harvest Pictures contaba con buenos dobles de acción y con Jim Henson (creador de los Muppets), responsable de los disfraces de las tortugas y las marionetas animatrónicas. Bajo la dirección de Steve Barron, el 30 de marzo de 1990 se estrenó la primera película de TMNT para el cine, la cual, con un presupuesto de USD 13 millones, recaudó casi USD 202 millones a nivel mundial (USD 134 millones en USA), siendo hasta ese momento la película de producción independiente más taquillera (L2-B2, 2018; Pleines, 2022).

Con dicho éxito, se disparó la tortugamania (*turtlemania*), vendiendo 100 millones de unidades de juguetes en 1990 (80% del mercado de juguetes para niños en USA) En palabras de Thomas Chan: “Todos los días era Navidad”. Sin embargo, no hubo figuras de acción basadas en la primera película, porque Playmates no estaba de acuerdo en el contenido violento de la misma. Para la segunda película de 1992, se adecuó el nivel de acción hacia un público más infantil y se contó con la participación de Vanilla Ice, una de las estrellas del momento, para la banda sonora con el tema *Ninja Rap* (Volk-Weiss et al., 2019; Vanilla Ice, 2021).

Otro aspecto destacado fue el desarrollo de videojuegos sobre TMNT. El de *arcade* fue todo un éxito en 1989, dado que innovó en aspectos audiovisuales (muy similares a la serie animada), siendo la empresa Konami responsable de esta labor. Tras su éxito, se hizo una adaptación a *Nintendo Entertainment System* (NES) y con el pasar del tiempo, surgieron otros títulos de TMNT dignos de jugar, como *Radical Rescue* para Game Boy, *Turtles in Time* y *Tournament Fighters* para *Super NES* (este último aprovechando el auge de *Street Fighter II* de Capcom), siendo el más reciente *Shredders’ Revenge* desarrollado por Dotemu para varias plataformas (Figura 5) (Gach, 2023).



Figura 5.

Videojuegos de TMNT: A) Arcade; B) Shredder's Revenge.



Fuente: Konami y Dotemu, adaptado de Gach (2023).

Altibajos en TMNT, diferencias creativas entre Eastman y Laird

Si bien la *torgugamanía* fue todo un fenómeno sociocultural para la época, cuando se lanzó la tercera película para el cine ya no hubo el mismo recibimiento por parte de la audiencia, y en 1996 las ventas se redujeron a un tercio de lo que solían ser. Era evidente que se necesitaba un reinicio, para lo cual se contó con la participación de Haim Saban, creador y responsable del éxito de Mighty Morphin Power Rangers (MMPR); con el aval de Margaret Loesch (entonces CEO de Fox Kids), se lanzó una serie de televisión de acción real, donde se incluyó una quinta tortuga hembra. Esto representó un punto de inflexión en la relación de Eastman y Laird, porque el primero estaba de acuerdo con la propuesta, pero Laird se mantuvo fiel a sus ideas. Luego de discutirlo, Laird cedió, pero se retiró del proyecto y encargó a Eastman que lo supervisara (Volk-Weiss et al., 2019).

Tras el lanzamiento de la serie *TMNT: Next Mutation* en septiembre de 1997, solo duró hasta el siguiente año, porque se percibió una inclusión forzada de esta quinta tortuga, al suprimir como personaje femenino a April O'Neal, la periodista amiga de las tortugas en la historia original. Sumado a esto, Eastman y Laird se distanciaron y el primero le vendió sus derechos de la propiedad al otro en el año 2000. Al tiempo, Eastman colaboró con la editorial IDW para lanzar nuevos comics y trabajó como consultor creativo en varias adaptaciones posteriores de TMNT (Ceballos, 2023).

Luego de varios altibajos, Nickelodeon estaba interesado en adquirir una propiedad icónica para lanzar juguetes y productos de entretenimiento, por lo que en 2012 ofreció a Laird comprar TMNT por la suma de USD 60 millones, lo que, para el siguiente año, tras el relanzamiento de la franquicia, le generó a Nickelodeon ventas por la suma de USD 475 millones; incluyendo nuevos juguetes, *merchandising*, películas con actores reales dirigidas por Michael Bay, entre muchos otros productos exitosos dirigidos a adultos jóvenes y niños (Figura 6). Sumado a esto, Eastman y Laird retomaron su amistad y colaboran en nuevos proyectos (Volk-Weiss et al., 2019; Ceballos, 2023).

Figura 6.

Otros productos TMNT: A) Funko Pop Comic Covers; B) Funko Pop Retro Toys; C) Figura de acción de la película animada *Mutant Mayhem*; D) Akedo; E) Hot Wheels; F) Golosina; G) Lonchera.



Fotos: R. D. Collantes G.

Lecciones aprendidas con TMNT

Tras analizar todo lo acontecido con esta interesante propiedad, el autor del presente escrito destaca cinco lecciones importantes:

- **Una idea, por absurda que parezca, tiene potencial.** Si TMNT se desarrollaba correctamente, podría convertirse en un éxito lucrativo para sus creadores. Mark Freedman siempre creyó en el potencial de esta propiedad y que se podrían lograr grandes cosas.



- **Toma inspiración de los mejores y compite con ellos.** Eastman y Laird, eran admiradores de los grandes del comic como Jack Kirby, por lo que, al tomar esas referencias, crecieron como caricaturistas. Del mismo modo, Playmates quería medir fuerzas con los grandes de la industria juguetera, lo que obligaba a ofrecer productos atractivos y de calidad.
- **Conoce tu público meta.** Algo que Mattel a través de MOTU dejó demostrado es que, conociendo de primera mano lo que el público quiere, las probabilidades de éxito son mayores (Collantes, 2024). Eastman y Laird, además de ser caricaturistas, eran consumidores de comics, lo cual les facilitó empatizar con su audiencia.
- **La reinención constante es necesaria.** Además de lo anterior, es necesario conocer las tendencias actuales para satisfacer la demanda de los consumidores de productos. En particular, TMNT tiene desde su creación la posibilidad de cambiar o “mutar”, para adecuarse a los cambios que puedan darse en el tiempo.
- **La inclusión forzada no es buena.** Si una decisión o imposición compromete los principios de un autor respecto a su obra, esto puede derivar en una mala recepción por parte de la audiencia fiel. Lo anterior, en relación con lo ocurrido al incluir una quinta tortuga femenina. Los cambios son necesarios, pero deben analizarse y considerar lo que estos implican.

Conclusión

Lo que comenzó como una broma entre amigos y compañeros de arte al parodiar superhéroes, mutó desde las alcantarillas para hacerse un sitio en la cultura pop. Tras más de 40 años desde su creación, TMNT continúa vigente, gustando a adultos jóvenes, adolescentes y niños en el nuevo milenio. Con ética y compromiso, Kevin Eastman y Peter Laird dejaron su huella en el mundo del comic, sentando un precedente exitoso, digno de ser emulado por futuros artistas de este género.





Referencias bibliográficas

- Álvarez, I. (2024, 22 de mayo). *40 años de las Tortugas Ninja*. Zona Negativa. Recuperado de: <https://www.zonanegativa.com/40-anos-de-las-tortugas-ninja/#:~:text=Las%20Tortugas%20nacen%20a%20partir,la%20tomaron%20esa%20misma%20noche>.
- Ceballos, N. (2023, 22 de agosto). *Cuando las Tortugas Ninja se sumieron en el caos (mutante) por culpa de una mujer*. GQ. Recuperado de: <https://www.revistagq.com/articulo/venus-de-milo-tortugas-ninja-polemica>
- Chillarón, F. (2020). *Arquitectura y Cómic: Los Mundos de Jack Kirby*. [Trabajo de Grado, Universidad Politécnica de Valencia, Escuela Técnica Superior de Arquitectura]. 49 p. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/10251/179023/2/Chillar%C3%B3n%20-%20Arquitectura%20y%20c%C3%B3mic%20los%20mundos%20de%20Jack%20Kirby.pdf>
- Collantes, R. (2024). He-Man y los secretos de su éxito comunicacional: un análisis a 40 años de su creación. *Synergia*, 3(2), 165-182. <https://doi.org/10.48204/synergia.v4n2.6211>
- Collins Dictionary. (2025). *Definición de Cowabunga*. Recuperado de: <https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles/cowabunga>
- Gach, E. (2023, 9 de agosto). *The 9 Best Teenage Mutant Ninja Turtles Games*. Kotaku. Recuperado de: <https://kotaku.com/tmnt-ninja-turtles-best-games-teenage-mutant-mayhem-1850719693>
- Granitz, N. y Chen, S. (2023). It's not all black and white: A text analysis of racially diverse versus legacy superheroes in Marvel and DC Comics. *Journal of Cultural Marketing Strategy*, 8(1). <https://doi.org/10.69554/SPTO9555>
- Gransden, E. (2024). Empowerment and Objectification: Dual Perspectives on Female Superheroes in Contemporary Cinema. *Journal of Research in Social Science and Humanities*, 3(12), 16-22. <http://dx.doi.org/10.56397/JRSSH.2024.12.03>
- L2-B2. (2018, 18 de agosto). *Curiosidades Las Tortugas Ninja (1990) - Teenage Mutant Ninja Turtles*. YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=dSe7PyU4oDk>
- Martín, I. (2015, 28 de mayo). *El cómic también reproduce y perpetúa los estereotipos de género*. Ameco Press. Recuperado de: <https://amecopress.net/El-comic-tambien-reproduce-y-perpetua-los-estereotipos-de-genero>
- Martin, J. y Kapoor, H. (2024). It's Worse If Superman Does It: Perceptions of Moral Transgressions Committed by Superheroes and Supervillains. *Heroism Science*, 9(1), Article 7. <http://dx.doi.org/10.26736/hs.2024.01.08>



- Nickelodeon en Español. (2024, 12 de abril). *TMNT: Las Tortugas Ninja | La TEMPORADA 1 Completa de TMNT (1987)* 🦎 | 5 EPISODIOS COMPLETOS. YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=g2vG-TGXlY8>
- Photoroom, (2024). *Quita el fondo de imágenes*. Photoroom, Inc. Recuperado de: https://app.photoroom.com/create?adjust_referrer=adjust_reftag%3DcDbXtRpNInw7P&gad_source=1
- Pleines, M. (2022, 12 de octubre). *How Labyrinth led to Jim Henson Making Animatronic Teenage Mutant Ninja Turtles*. Slash Film. Recuperado de: <https://www.slashfilm.com/1051235/how-labyrinth-led-to-jim-henson-making-animatronic-teenage-mutant-ninja-turtles/>
- Roberts, T. (2021, 24 de diciembre). *Legendary Toy Designer Mark Taylor Passes Away at Age 80*. Bleeding Cool. Recuperado de: <https://bleedingcool.com/collectibles/legendary-toy-designer-mark-taylor-passes-away-at-age-80/>
- The Guardian. (2021, 26 de diciembre). *T Mark Taylor, diseñador de juguetes de He-Man y Masters of the Universe, muere a los 80 años*. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/us-news/2021/dec/26/t-mark-taylor-he-man-and-masters-of-the-universe-toy-designer-dies-aged-80>
- TMNT Music. (2021, 2 de septiembre). *TMNT 1987 Main Theme*. YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=1Iv-JHDA-w>
- Turtlepedia. (s. f.). *Mark Freedman*. FANDOM TV Community. Recuperado de: https://turtlepedia.fandom.com/wiki/Mark_Freedman
- Vanilla Ice. (2021, 3 de julio). *Vanilla Ice | Ninja Rap | Official Music Video*. YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=xOV6H4NcGEs>
- Volk-Weiss, B., Henson, C., Henry, R. M. y Frost, B. J. (Productores Ejecutivos). (2019). *Las Tortugas Ninja*. The Toys That Made Us [Serie], Temporada 3, Episodio 1. Netflix. Recuperado de: <https://www.netflix.com/>
- Wagstaffe, S. (2024). "You Need Me to Save You": The Fall of Superman and the Death of the American Dream. *REDEN*, 6(1), 131-145. <http://dx.doi.org/10.37536/reden.2024.6.2330>

Agradecimientos

A César Collantes-Sora, Rubén Collantes-Sora, Narcisa E. González de Collantes, Maricsa Jerkovic, Megan Elisa Collantes-Jerkovic y Rosario de Jerkovic, por el apoyo logístico en la obtención de la mayoría de los productos ilustrados en esta obra.

