



UNR Universidad
Nacional de Rosario

UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

Facultad de Humanidades y Artes

Escuela de Bellas Artes

La Superheroína estadounidense. Wonder Woman y su rol feminista.

Ariana Righi

Tutor: Carolina Rolle

Rosario, 2021.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	3
1.2 Descripción de los capítulos	5
CAPÍTULO 2: EL COMIC	7
2.1 ¿Qué es el <i>comic</i> ?	7
2.2- <i>Los Amores del Sr Vieux Bois</i>	11
2.3 - <i>The Yellow Kid</i> de Joseph Pulitzer	13
2.4 - El rol de la Mujer en el <i>comic</i>	14
2.5 - Superhéroes y realidad	19
2.6 De <i>Betty Boop</i> a <i>Wonder Woman</i>	24
CAPÍTULO 3: Edad de oro y <i>Comic book</i>	33
3.1 Edad de Oro.....	33
CAPÍTULO 4: LA CREACIÓN DE <i>WONDER WOMAN</i>	39
4.1- Desobediencia cultural: William Moulton Marston.....	39
4.2- Una familia exótica.....	40
4.3 “La mujer mejor que el hombre”	46
4.4 BDSM y Feminismo.....	49
4.5 - Harry G. Peter.....	51
4.6 - <i>Wonder Woman</i>	53
4.7 - El Mito en <i>Wonder Woman</i>	56
4.8 Feminismo Amazónico	64
4.9 - Feminismo y sufragismo.....	70
CAPÍTULO 5: El ocaso de <i>Wonder Woman</i>	76
5.1 La Edad de Plata y Robert Kanigher	76
5.2 Fredric Wertham y el Comic Code Authority	82
5.3 <i>La Seducción de los Inocentes</i>	84
5.4 El fin de Kanigher en el comic <i>Wonder Woman</i>	88
Capítulo 6: <i>Wonder Woman</i> renovada	91
6.1- Denny O’Neil y Mike Sekowsky.....	91
6.2- <i>Women’s Lib</i>	95
6.3- <i>MS Magazine</i>	99
6.4- El retorno de los poderes.....	105
6.5- George Pérez y <i>Wonder Woman</i>	113
7. Conclusión	121
8. BIBLIOGRAFÍA	125

1.INTRODUCCIÓN

Durante la década de 1970, el mundo del *comic* se encuentra dominado por los hombres, tanto es así que lectores y autores son en su mayoría hombres. Sin embargo, en los años treinta del siglo XX la mujer ya había hecho su aparición en los *comics* –las "*Girls Strips*" en 1920/30 y su arribo como jóvenes protagonistas, con las *Flappers Girls*– Betty Boop o Blondie, Dixie Dugan (1929), Sheena (1937). Como se trata de entretener y atraer a los lectores, el comic recrea en imágenes las fantasías eróticas y de aventura de los hombres. De allí, que las mujeres aparecen casi siempre como objetos de deseo, dibujadas con todo lujo de detalles y gran carga erótica. Las protagonistas podían ser inteligentes pero sus cuerpos debían verse jóvenes, perfectos y sexys. Los roles asignados son el de novias o compañeras del protagonista; rara vez dueñas de su vida o protagonistas de aventuras propias.

Wonder Woman, creada en 1941 por William Moulton Marston, es uno de los personajes de comics más célebres de todos los tiempos y es posible decir que representa los superpoderes de un feminismo que nace y se hace visible a través de las representaciones sociales de la época. Es así que en esta tesina abordaremos tales aspectos de la heroína. La supremacía mental y física que muestra sobre un mundo masculino, el carácter feminista de la heroína. En principio, cuando Diana — la Wonder Woman— sale de Themyscira, se incorpora al mundo de los mortales y cuestiona, en su condición de amazona, el rol de la mujer en la sociedad. También cuando enfrenta el sexismo de los hombres poderosos que dudan de su inteligencia y sus capacidades para pelear en la guerra.

A lo largo de este escrito, reflexionamos en torno a las distintas etapas por las que atraviesa el personaje de ficción en los *comics* publicados entre 1941 y 1980 por *DC Comics*, período comprendido entre la *Edad de oro* – etapa que comienza con los primeros súper héroes, como *Superman* (1938), cuyo éxito dio un enorme crecimiento a la industria

y provocó la creación de más súper héroes – y la *Edad de bronce* – período comprendido entre la década de 1970 y 1980, que trajo consigo nuevas problematizaciones, como la drogadicción –. Asimismo, analizaremos la figura de Wonder Woman en diálogo con las manifestaciones de mujeres activistas del siglo XX (el Movimiento de liberación de la mujer, en 1960, en el que se reclamaba, entre otros, el derecho al voto y en el que se tomaba al personaje como figura representativa). No hay que olvidar que representa los más altos ideales de justicia y amor, tanto así que la ONU la declaró *Embajadora Honoraria de la buena voluntad para el empoderamiento de las mujeres y niñas del mundo*.

Pensemos en la propia relevancia del personaje en la historia del *comic*, la televisión y el cine, al igual que su condición de marca o ícono cultural y político. *Wonder Woman* revela parte de la historia del feminismo en tanto da cuenta de las luchas colectivas y representa a la mujer que pretende acabar con la idea predominante de una sociedad patriarcal. Además, debemos tener presente que su creación se ve relacionada con un ideal feminista que practicaba W. Marston, quien se sirve del *comic* por considerarlo una herramienta educativa, para difundir dicho ideal. Incluso, realiza un informe pedagógico: *All American Comics* donde invita a preguntarse: ¿Por qué prácticamente todos los héroes del *comic* son varones? ¿Por qué no se estimula en las chicas las mismas motivaciones que en los chicos? El editor de *All American* se mostrará intrigado por tales cuestiones y el resultado es Wonder Woman, la heroína *feminista* por antonomasia.¹

En su primera etapa, *Wonder Woman*, desde su propia creación, se propone como un bien mayor, que trae desde su amazonia nuevas formas de ser, de pensar y actuar sobre el mundo patriarcal. Elizabeth Holloway Marston (1893-1993) y Olive Byrne (1904-1985) vinculadas al creador e ideólogo de la súper heroína, se encuentran implicadas en la

¹ Mitra C. Emad en Pérez Fernández, F. (2010) *William Moulton Marston: polígrafos, cómics y psicología de la normalidad*.

invención y desarrollo del mito sobre *Wonder Woman* sosteniendo tal ideal feminista, puesto que formaron parte de las luchas y demandas del feminismo de su tiempo, lo que, a su vez, se vio plasmado en el ideario de *Wonder Woman*. Es así que las tramas del *comic* de la amazona están repletas de cadenas y esclavitud, imágenes en las que las sufragistas y feministas, como Margaret Sanger² (tía de Olive Byrne), confiaban para representar la superación de las muchas restricciones de la sociedad sobre las mujeres; o los brazaletes portados por el personaje como significado de amorosa sumisión³.

1.2 Descripción de los capítulos

En el segundo capítulo razonamos acerca de la definición del *comic*, mediante el análisis de los aportes del historietista estadounidense Will Eisner y la evolución de esta forma artística, pensando también en la generada controversia del lugar de su nacimiento; si es considerada un invento europeo o americano. Así, se desarrollan las primeras publicaciones de *comics* que se fueron dando durante el período. En este apartado también analizamos el rol de la mujer en el *comic*, la influencia de la Primera y Segunda guerra mundial y el lugar que la mujer ocupa en ello; así como también la evolución a la primera súpermuje.

En el tercer capítulo proponemos la *Edad de Oro* del *comic* norteamericano iniciada en 1930. Analizamos la invención de la revista *Famous Funnies* con la publicación *Funnies on Parade*, que sería la precursora de los *comics-books*. Con esto damos cuenta del contexto histórico en el que emerge *Wonder Woman*.

En el cuarto capítulo indagamos sobre la creación de *Wonder Woman* por parte de William Moulton Marston y sus ideales e influencias feministas y sufragistas que darán vida

² Margaret Sanger, inició el movimiento en favor del control de la natalidad. Su idea era promover y difundir entre las mujeres métodos confiables e influir en la aprobación y desarrollo de una legislación a favor del aborto.

³ Diferentes teorías afirman que este elemento hace referencia al Bondage, una práctica erótica que juega con la fantasía de la dominación. A diferencia de otros cómics de la época, hay provocación y sexualidad en los primeros números de *Wonder Woman*.

al personaje. Recurrimos a su vida y obra y a sus reflexiones y aportes críticos sobre un mundo heteropatriarcal.

Al considerar claves ciertos conceptos como *feminismo* y *sufragismo* por su condición de base para la invención del comic *Wonder Woman* por parte de William Marston, y por el hecho de que su personaje ocupa un lugar importante para los movimientos de liberación de las mujeres, los analizamos desde los aportes de Simone de Beauvoir, Judith Butler, Susan Sontag, entre otras.

En el quinto capítulo analizamos la *Edad de Plata* en el comic *Wonder Woman*, a cargo del dibujante R. Kanigher; las dificultades que afronta en cuanto a la imposición del *Comic Code Authority* iniciado por Fredrick Wertham. Asimismo, retomamos la *Edad de Bronce* del comic, donde vemos a una *Wonder Woman* modificada por sus nuevos autores, Denny O'Neil y Mike Sekowsky.

Finalmente, en el capítulo 6 vemos una etapa de renovación y cambio para *Wonder Woman* a cargo de Denny O'Neil, del grupo de feministas que crean la revista *Ms* y de George Pérez.

CAPÍTULO 2: EL COMIC

2.1 ¿Qué es el *comic*?

Will Eisner en su libro, *El comic y el Arte secuencial I* (1985), define al *comic* como una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles. Cuando estos se usan una y otra vez para dar a entender ideas similares se convierten en un lenguaje o, si se prefiere, en una forma literaria (p.10). Es esta aplicación disciplinada la que crea “la gramática del arte secuencial”⁴, a la que podríamos pensar como la instalación de palabras e imágenes que exigen las facultades verbales y visuales del lector. Así, el *comic*, es una acción de doble aspecto: percepción estética y recreación intelectual. Si bien es un término que aún suscita controversia nos interesa su perspectiva en tanto los comics utilizan un lenguaje basado en la experiencia visual de quien participa y, por consiguiente, estaríamos frente a un efecto de lectura. La definición de Eisner da pie a incluir un ejemplo temprano de narrativa en progresión, de representación artística secuencial, como la columna de Trajano (113 d.c) – una obra monumental que cuenta mediante bajorrelieves la historia de su victoria sobre los dacios – o el Tapiz de *Bayeux* – conmemoración de conquistas en un tapiz de lino (1082) – por ejemplo, que tienen en común la voluntad de contar una historia de manera gráfica.

Sin embargo, evocar estas representaciones secuenciales antiguas nos muestran la evolución de estas formas artísticas, en función de las técnicas pictóricas y de las tecnologías de cada época. Con ello nos referimos a que se puede considerar una forma de actividad de percepción, la lectura de palabras es sólo una de las manifestaciones de tal actividad, pero existen otras como la lectura de dibujo, mapas, notas musicales. Así, Eisner sostiene que *resulta complicado definir lo que es el cómic en sí, tal como suele ocurrir en otros asuntos artísticos y*

⁴ Las definiciones que existen sobre el cómic han sido tema de debate.

literarios, sus extensos límites nos llevan a que se considere cómic aquello que quizás no lo es (1985:9).

En sus comienzos, el *comic* no tiene acceso a la alta cultura, es decir no es considerado del mismo valor que producciones u obras que se encuentran en los museos, centros de cultura o escuelas. Este se habría caracterizado por ser accesible para la mayoría; pues busca conseguir una reproducción y distribución masiva de sus productos. El proceso implicaría una red compleja de interrelaciones, puesto que el autor conforma el mensaje de acuerdo a la realidad, las modas y el mercado contemporáneo. Podríamos relacionarlo con lo que Umberto Eco alude respecto a la cultura de masas; “el producto debe agradar al cliente, ser deseable y no ocasionar problemas, consiguiendo inducir a un recambio progresivo” (1968:11). Entonces, es necesario advertir que se entiende la cultura de masas como la baja cultura, en la que el *comic* se encuentra, necesitando satisfacer exigencias de una audiencia masiva, lo que implica atenerse a los intereses de un grupo mayoritario, a su realidad. En consecuencia, el consumo del *comic* tenderá a aumentar en países que acaban de experimentar etapas de dificultad social, como en el caso de Estados Unidos, que despegaría tras la *Gran Depresión* (iniciada por el Crack de 1929).⁵ Así, ocurre con *Wonder Woman* que aparece en plena guerra mundial con la misión de combatir las amenazas para el mundo por parte del nazismo. La heroína que daría calma –con entretenimiento – a la sociedad.

Al respecto, Susan Sontag, la escritora que sirve de puente — según Jonathan Cott (1978)— entre la alta cultura y la cultura popular en la década del ‘60 del siglo XX, en pleno desenlace de los movimientos contraculturales, dice que “*La distinción entre alta y baja cultura es cada vez menos significativa en la sociedad de masas. [...] La nueva sensibilidad está*

⁵ En esencia, el libro *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, sería un análisis sobre la influencia de los mitos modernos y el desarrollo de los medios de comunicación. Sin embargo, en esta ocasión, se generaría un intenso debate mediático, ya que muchos académicos entenderían que se estaba pretendiendo equiparar la cultura de masas con un ámbito más elevado e intelectual (Eco,1973).

consagrada a una intrincada seriedad tanto como a la diversión, la inventiva y la nostalgia". (Sontag, 1969 en Juan Sierra, 2012). Sontag es catalogada como una "estrella intelectual" según los medios. Al trabajar sobre la cultura popular para brindarle un tratamiento respetable e intentar que ambas culturas no se encuentren disociadas, respalda los nuevos "estándares de gusto y belleza" alejados de la anticuada crítica de los académicos, que como menciona en la entrevista para *Rolling Stone*, estos "ignoraban que el sentimiento (o la sensación) provocado por un cuadro de Rauschenberg puede ser similar al de una canción de los Supremes" (Cott, 1978: S/p). La escritora sostiene que en la década del '60, con el aumento de obras artísticas sería ingenuo dividir en dos la cultura. Por un lado, la "alta cultura" entronizada por museos, academias y universidades, que creen que existen valores estéticos inmodificables, en los cuales sólo tienen acceso los "ilustrados". Por el otro lado, la "cultura popular" que muestra el gusto de las masas, en cierta medida, un gusto un tanto superficial, que por la falta de conocimiento intelectual no saben apreciar el *verdadero arte*.

Juan Antonio Ramírez advierte: "el *comic* ha tenido siempre un poderoso techo de cristal y no estoy muy seguro de que ni siquiera hoy se haya podido levantar del todo" (2008:12 en Navarrete 2008:3), concepto que afirma en su recorrido histórico, ya que el *arte secuencial* ha sido menospreciado; los elementos de los que tal disciplina se compone, el dibujo, la caricatura, la escritura, el diseño han recibido consideración académica por separado. Sostiene, que la culpa es tanto del profesional como del crítico (33). Mientras que la creación artística tiende a acarrear la consideración de una obra maestra de base, el *comic* partiría de ser entendido como una publicación de menor nivel y cuyo objetivo fundamental es el entretenimiento ligero.

Los *comics* son narraciones con imágenes que se producen en serie y se presentan en álbumes independientes. Podríamos decir que su origen se remonta a miles de años, desde que el humano tuvo la necesidad de narrar algún acontecimiento, como aquellas pinturas egipcias,

los frescos romanos, los manuscritos del medioevo y las pinturas de iglesias que relatan la vida de Jesús. Puesto que se narra mediante el conjunto de palabras y dibujos, podemos pensarlas como precursoras del *comic*. David Kunjle en *History of the Comic Stripe Vol.1* establece como punto de partida de la historia del *comic*, la invención de la imprenta de Gutemberg.

El nacimiento del *comic* se encuentra afectado por una controversia. Hay quienes sostienen que éste nace en 1827, en Europa, y otros afirman que su verdadero origen es en Estados Unidos a finales del siglo XIX. Esto divide a los estudiosos en dos vertientes: los que ven el nacimiento del *comic* como un hito europeo o los que lo piensan como un hito americano. Los primeros encuentran al *comic* como resultado de un proceso desarrollado en los límites de la Historia del arte (el *comic* como invento europeo), y los segundos, como un producto específico de la cultura de masas (el *comic* como invento americano). En el primer caso, el pedagogo suizo, Rodolphe Töpffer, sería el principal precursor. Era consciente de que no estaba limitándose al sólo vínculo de dibujo y texto, sino que había desarrollado una nueva forma de narrar historias valiéndose de imágenes secuenciales. Estas publicaciones se denominarían “literatura en estampas” o “cuentos en imágenes” (Mainardi,2007: s/p). Si bien es cierto que puede interpretarse la obra de Töpffer como la prehistoria del *comic* – del mismo modo que se pueden encontrar los fundamentos teóricos del *comic* en la columna de Trajano, una de las obras escultóricas más fascinantes de la Antigua Roma⁶– también lo es la evidencia de que el *comic* es un producto gestado desde el proyecto de la modernidad, como cultura de masas que nace “como elemento negativo, como el fondo homogéneamente siniestro sobre el cual los logros y las proezas del modernismo pueden brillar en toda su gloria”, tal como asegura Huyssen ([1986] 2006: 9).

⁶ Se trata de un monumento conmemorativo culminado en el año 113, en donde se narran las victorias de Trajano ante los dacios. Se encuentra en el Foro de Trajano y fue ordenado esculpir por el emperador hispano, y en sus 18 bloques de mármol de Carrara se narran perfectamente las dos campañas contra los dacios (<https://historia.nationalgeographic.com.es/>:2015)

2.2- “Los Amores del Sr Vieux Bois”

Cerca de 1837, Rodolphe Töpffer, un profesor suizo inventa una historia y la presenta mediante dibujos a sus alumnos. Ésta se titula *Los Amores del Sr Vieux Bois* y su gran aceptación hizo que tanto esta historia narrada en dibujos como otras de su autoría sean publicadas. A partir de aquí es que se puede decir que Töpffer recibe el título de inventor del *comic* en tanto crea una narración gráfica en la que, por vez primera, los dibujos llevan adelante un relato. Este hecho gozó de tal repercusión e importancia porque Töpffer en ese entonces deja de lado los prejuicios y se enfrenta a las normas de su época impuestas al dibujo, y dibuja de manera espontánea. Las historias de Töpffer nacen para regocijo de sus alumnos, agradan igualmente a familiares y amistades, y comienzan a difundirse. El ginebrino toma entonces conciencia de que su obra podría dirigirse a un público adulto. Este recorrido es propio también de los *comics*, que solían ser muy populares entre los niños sin estar necesariamente dirigidos a ellos. En cualquier caso, los alumnos de Töpffer eran adolescentes que estudiaban en una institución de élite. Aunque el autor se aparta de estos temas y hace que su trabajo parezca sin sentido, como un disparate, la sátira y el sarcasmo de Töpffer contienen mensajes de crítica social muy serios. La sátira de Töpffer tenía una base amplia: se burla de la escalada social, los sistemas educativos, el caos parlamentario, el alarmismo político, las pretensiones científicas y médicas y el celo revolucionario, pero su sentido de la diversión y el gusto por las tonterías son siempre lo más importante (Kunzle, D. 2017: s/p).

La originalidad de las historias que crea Töpffer cuenta con varios aspectos: las filas de casillas separadas por una línea vertical, el texto debajo de cada dibujo y la presencia del protagonista principal. *Essai de physiognomonie* (Ensayo de fisiognomía, 1845), considerado como el primer ensayo dedicado a la teoría del *comic*, demuestra que Töpffer había entendido las características propias del género: interdependencia entre dibujo y texto, importancia del personaje, dibujo narrativo, necesidad de un trazo espontáneo y de saber dibujar caras

expresivas. Luego de este éxito de las historias de Töpffer, el *comic* comienza a difundirse rápidamente por América del Norte y toda Europa. Hasta la última década del siglo XIX, la estructura de los *comics* es calcada de los de Töpffer: siempre en blanco y negro, a veces mudas o bien acompañadas de pequeños textos debajo de cada viñeta (lo que diferencia este género de los libros ilustrados en los que el texto ocupa una parte preponderante en la página). Esta estructura, influenciada por las tiras cómicas de Rodolphe Töpffer, fue utilizada en varios países, estructura que se muestra en la Figura 1 (*The Loves of Mr. Vieux Bois*), se trata de una litografía con lápiz realizada en 1837, y mediante garabatos relata la historia, a modo de secuencia, de intentos de acercamiento a su amada.



FIG. 1. Rodolphe Töpffer, *The Loves of Mr. Vieux Bois*, (1837) pl. 2. <http://19thc-artworldwide.org/>

Töpffer se encuentra frente a una “*tabla rasa*”, dibuja e inventa libremente, con sus tiempos y sus ideas, crea sus historias o garabatos. Es el primero en darse cuenta del poder de las viñetas para narrar, de la importancia y las posibilidades de esta original vía a la experimentación artística que se basaba en la cooperación entre texto e imágenes; y que además tenía un enorme éxito popular.

En la obra de Töpffer encontramos los elementos principales del *comic* aun cuando califica sus dibujos de garabatos, *sinsentidos* gráficos o pequeñas locuras, es consciente de haber creado una nueva forma de narración híbrida, una forma que romperá las fronteras del tiempo y del espacio, y que llegará a obtener la calificación de arte.

2.3 - *The Yellow Kid* de Joseph Pulitzer

Para aquellos que ligan el origen del *comic* a la tradición norteamericana, éste se relaciona con la prensa estadounidense del siglo XIX. A cargo de Joseph Pulitzer, el periódico *New York World* da comienzo a las primeras impresiones en color de las ediciones dominicales, hecho que causó tanta revolución como el comienzo de la fotografía y el cine (que también estaban en sus inicios). El *comic* en aquel entonces ya circulaba en algunas revistas estadounidenses, sin embargo, se habla de su origen en cuanto a la impresión.

En *New York World* se publica la serie *Hogans' Alley* de Richard Felton Outcault en una edición dominical a color, ésta se transforma en una novedad que llama rápidamente la atención del público. En las tiras de Outcault se destaca el personaje de Mickey Dugan, al que comienzan a llamar *The Yellow Kid* por utilizar un camisón color amarillo. El trabajo de Outcault apunta su humor y comentarios sociales a los lectores adultos de Pulitzer. *The Yellow Kid* es trascendental en la historia del *comic* debido a la repercusión que tuvo tanto para el público lector como para el periodismo sensacionalista de Estados Unidos.

Tanto las bases que Töpffer asentó para el lenguaje del *comic* como el fenómeno de *Yellow Kid* son significativos puesto que el primero descubre que el dibujo o garabato tiene idoneidad para narrar una historia y el segundo, evidencia el nacimiento del *comic* como medio de masas.

2.4 - El rol de la Mujer en el *comic*

Se puede clasificar al *comic* en distintos géneros según se dirijan a un público infantil o adulto. Respecto del contenido o la historia que narra se lo puede clasificar en cómicos, políticos, bélicos, *westerns*, futuristas, policiales, eróticos, sentimentales, entre otros. El estilo gráfico es el que ayuda al lector a reconocer el contenido.

La mayoría de los *comics* que se publican hasta los años '30 aproximadamente son dirigidos a niños, se editan de forma apaisada con aventuras largas, presentan sólo una parte de la historia y se cierran con la palabra “continuará”, lo que provoca el suspenso y funciona como anclaje para que el lector quede atrapado en la próxima publicación. Los protagonistas son hombres fuertes, valientes y apuestos, y... ¿Cuál es el lugar de la mujer aquí?, pues la mujer, puede ser la novia que constantemente es rescatada de los peligros, *damsel-in-distress* o quizá alguna villana, o un simple personaje. En el momento en que aparece la mujer en los *comics*, comienza a hacerlo en papeles secundarios, las superheroínas que más adelante conoceremos, comienzan como un objeto de satisfacción para el lector que en ese entonces es siempre un público masculino, es decir, no cuenta con el mismo valor que se le brindaba al superhéroe. Por tanto, es extremadamente bella y sensual, a la vez que sumisa y susceptible a enamorarse fácilmente.

Nos encontramos en un contexto que es influenciado por el período de entreguerras, entre la Primera (1914-1918) y la Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Después de la Primera Guerra Mundial, la incorporación de la mujer al mundo laboral irá creciendo en las democracias occidentales y esto le brindará la necesaria independencia económica que le permite librarse de una tutela paterna o matrimonial no deseada. Pero a su vez, en el *comic* estadounidense, la producción gráfica se pone al servicio del Estado, continuando la línea de acción ya iniciada en 1914, los carteles nos recuerdan la necesidad de ahorrar combustible, instan al granjero a producir más leche para los combatientes o apelan a los sentimientos patrióticos, llamando al

aislamiento, proclamando el heroísmo de los soldados o demonizando al enemigo (García Ruiz, 2018: 3)⁷. En este contexto es donde y cuando se muestra al hombre como héroe fuerte y valiente, que dedica su vida a la patria.

Los gobiernos ya habían probado, durante la Primera Guerra Mundial, la utilidad de la viñeta para influir en sus conciudadanos y elevar la moral de sus soldados. De todas maneras, a diferencia de la Primera Guerra, durante el período de la 2GM el *comic* se encontraba en eclosión como medio de masas. En el *comic* serán presentados superhéroes o figuras protagónicas con un gran sentimiento de nacionalidad. En Francia se publican una gran cantidad de revistas juveniles desde 1942; una de ellas es *Le Temereire* (1943-44) cuyo héroe es Marc el Temerario impregnado de una ideología nacional – socialista, que combate a soviéticos y judíos –. *Jeune Patriote* es otra revista editada por el partido comunista francés de manera clandestina – que tras la liberación adoptará el nombre de *Vaillant* 1945 – y que cuenta con un marcado mensaje político. Y ya en la posguerra aparece *La Bete Est Morte: la guerre mondiale chez les animaux* creada por Victori Dancette y Jacques Zimmermann, y dibujada por Edmond François Calvo, publicada luego de la liberación francesa, aunque faltaban meses para la resolución de la guerra. En la historia, cada nacionalidad se representa por un animal, muestra el sacrificio de la resistencia (débiles conejos), las perversiones de los alemanes (lobos) y la liberación anglosajona (bisontes americanos o *bulldogs* británicos). En países tan aquejados por los conflictos bélicos, se utiliza el *comic* ofreciendo al público el valor romántico de fortalecimiento del sentimiento de pertenencia a una comunidad, con el odio común al invasor; sentimiento que se ve reflejado en el arte romántico. Sin embargo, el lugar de la Mujer en el período de entreguerras, no es presentado mediante estos valores románticos, no se trata de la mujer del romanticismo librada a los placeres sexuales. Comienza a aparecer una mujer, que podríamos relacionar mayormente con la mujer medieval. Aquella que aparecía en la literatura

⁷ *La Segunda Guerra Mundial. Eclósión del cómic propaganda.*

de caballería, muy bella y de grandes cualidades, distante y que hacía sufrir a su enamorado, quien se lamentaba de su crueldad y desdén. La relación entre el caballero y la dama se parecía a la de un vasallo con su señor.

En contadas ocasiones, el enamorado podía llegar a comunicarse con su amada, pero muy pocas veces llegaban a consumar la relación. En las narraciones de Don Quijote aparece este tipo de mujer – a pesar de tratarse de una parodia que satiriza la realidad de la época –. En su búsqueda de un mundo más justo y mejor ordenado, sigue fielmente los ejemplos de los antiguos caballeros andantes, así como ser el caballero enamorado de la “más alta princesa del mundo”. De todas maneras, Don Quijote da todo lo mejor a su dama, no por desearlo propiamente, sino por la exigencia objetiva de racionalidad que le viene determinada, lo que convierte a Dulcinea “...en motor de lo mejor que don Quijote pueda y deba racionalmente hacer” (Alonso, 2020: s/p).

La *damssel-in-distress*, la *mujer en apuros*, es un tema clásico en el arte. Para que este prototipo se represente en un personaje determinado se necesitan tres componentes esenciales: que sea mujer, que tenga problemas, y que sea hermosa. A su vez, debe ser un tanto ingenua, inocente, imprudente, incompetente, alguien que necesita “ser rescatada”.

Ahora bien, ¿*La mujer en apuros* es solo un arquetipo o una expresión masculina de deseo por la mujer ideal?

La evolución natural de la *mujer en apuros* se ve en los cuentos de hadas de la Edad Media. En *Blancanieves* o *La Bella Durmiente*, sus antagonistas son mujeres malvadas, como las brujas que las condenan. Los príncipes son los encargados de rescatarlas, encontrándose éstas en estado de vulnerabilidad social.

Bruja, la perversa, la mayor enemiga, es una mujer fea y malévola, no porque elige serlo, sino porque *a través* de sus actos, se transforma en ello.

Según Fray Luis de Granada;

La mujer se considera en tales casos como un ser desvalido, indefenso, que ha de acudir al caballero porque nadie de su entorno, de su familia, es capaz de redimirla. Ha perdido todos sus derechos, su libertad, sus territorios, su honor, ha sido violada o ultrajada en la persona de algún allegado. Esta imagen que los libros de caballerías ofrecen de la mujer como persona menesterosa es similar, por otro lado, a la recogida en los documentos legales y a la que, en teoría, aunque no siempre en la práctica, se tenía de ella. Frente a la realidad, estos libros le ofrecen protección en la espada del caballero, y quizá esto les atrajera “pareciéndoles que no menos merecían ellas ser servidas que aquellas por quien se hicieron tan grandes proezas y notables hechos de armas” (Fray Luis de Granada en Marín 1991:137).

La mujer es la razón de estas historias; quienes prueban la caballeridad del hombre puesto que no existiría el héroe o caballero sin la existencia de ella.

En el arco progresivo del héroe se halla un episodio que Joseph Campbell (1949) – mitólogo, escritor y profesor estadounidense – llama “prueba traumática”; donde el principio masculino se halla al borde de la aniquilación. Para sobrevivir o, mejor dicho, para desear sobrevivir, el héroe necesita un disparador ajeno a sí mismo, algo que lo incite a luchar más allá de su propia supervivencia (1994:114-115). En este sentido, la mujer en apuros es aquella que sostiene al héroe y lo vuelve necesario.

La mujer, en el lenguaje gráfico de la mitología, representa la totalidad de lo que puede conocerse. El héroe es el que llega a conocerlo. Mientras progresa en la lenta iniciación que es la vida, la forma de la diosa adopta para él una serie de transformaciones; nunca puede ser mayor que él mismo, pero siempre puede prometer más de lo que él es capaz de comprender. Ella lo atrae, lo guía, lo incita

a romper sus trabas. Y si él puede emparejar su significado, los dos, el conocedor y el conocido, serán libertados de toda limitación. La mujer es la guía a la cima sublime de la aventura sensorial. Los ojos deficientes la reducen a estados inferiores; el ojo malvado de la ignorancia la empuja a la banalidad y a la fealdad. Pero es redimida por los ojos del entendimiento. El héroe que puede tomarla como es, sin reacciones indebidas, con la seguridad y la bondad que ella requiere, es potencialmente el rey, el dios encarnado, en la creación del mundo de ella (Campbell. 1949:110).

Las superheroínas dan su aparición ya desde la Primera Guerra Mundial, momento en que las mujeres empezaban a ocupar los puestos de trabajo que, en ese entonces, dejan los hombres al tener que ir a la guerra o ejercen el oficio de secretarías, así como también, entre otros múltiples empleos, comienzan a integrarse a las listas de los sindicatos de mujeres dibujantes. Y en un intento por incentivar el consumo del *comic* para todo el núcleo familiar se introducen de a poco en las *Girl Strips* la participación de heroínas que intentarán reflejar un sector femenino emergente y económicamente activo, aun así, continúan ocupando papeles secundarios; tal y como lo explica Xavier Gassió:

La figura de la mujer ha aparecido en pocas ocasiones como heroína en una serie de historietas. A menudo ha sido la compañera del héroe, protagonista ocasional, pero siempre sometida a la gloria del hombre. Ha sido el *comic* americano el que ha dado las más espléndidas mujeres: bellas, activas, seductores e inteligentes como cualquiera de los mitos masculinos (Gassió, J.1989:70).

Luego de 1918 surgen varios géneros de *comics*, muchos influenciados por la novela y el cine de acción, basados además en la moda de la ilustración realista, característica de la publicidad comercial que se publicaba en revistas. Las *Girls strips* muestran – como tema

principal – un papel de la “mujer emancipada” y de la belleza estadounidense. Varios “tipos” – la vampiresa, la *it girl*, la vecina, la belleza clásica, la exótica o la muñeca francesa – fueron populares durante este período, como lo demuestran los personajes femeninos de las tiras cómicas.

(...) En este ciclo, de gran interés sociológico, descolló la serie protagonizada por la secretaria Winnie Winkle (1920), de Martin Michael Branner. En ella – que introdujo como novedad el tema de la moda para atraer lectoras –, Winnie ofrecía una réplica al cliché matriarcal, pues, con sus ingresos tenía que mantener a su desocupado marido. También fue secretaria, al principio, Tillie the Toiler (1921) de Russ Westover, pero su autor la hizo evolucionar hacia profesiones más estimulantes, como cronista de alta sociedad y agente de relaciones públicas (...) (Gubern, 1987: 241).

Las tiras femeninas se ajustan a la movilidad social ascendente de la mujer norteamericana en los años '20. Una de las razones del origen de las *Girl strips* norteamericanas radica en el gran número de dibujantes femeninas contratadas por los *syndicates* en sus primeros años.

2.5 - Superhéroes y realidad

Con el arribo de la Segunda Guerra mundial a Estados Unidos, las mujeres comienzan a hacerse lugar en el mundo del *comic*, – si bien permanecen rasgos de la etapa anterior como en el caso del exitoso *Superman*, el *hombre de acero*, protagonista del *comic* creado por Jerry Siegel y Joe Shuster y publicado por primera vez en la revista *Action Comics Número 1* en 1938 – en la década de 1940 surgen algunas versiones femeninas como *Supergirl*, *Batwoman* y *Batgirl* inspiradas en *Batman*, *Spiderwoman* en *Spiderman*, *Miss Marvel* en *Capitán Marvel*, *Miss América* en *Capitán América*.



FIG 2. Cómo terminaría Superman la Guerra. 1940. Look Magazine

DIÁLOGO: **Hitler:** ¿A dónde nos llevas? / **Superman:** ...Siguiente parada, Ginebra Suiza...

El personaje más conocido y representativo de *DC COMICS*, *Superman*, protagoniza en 1940 una historieta (Fig. 2) donde el superhéroe apresaba a Hitler y, a su entonces aliado, Stalin y los llevaba a la Sociedad de Naciones para ser juzgados.

La dimensión y el éxito que alcanzan *Superman* y los demás superhéroes llega, incluso, a irritar y a motivar un contraataque del mismísimo ministro de propaganda del Reich, el doctor Joseph Goebbels, del que se dice que llamó judío a *Superman*. El periódico oficial de las SS se burló de sus autores, los también judíos Jerry Siegel y Joe Shuster, llamando a estos circuncidados física e intelectualmente. Los creadores de *Superman*, Jerry Siegel y Joe Shuster, representaron sus orígenes semitas en su personaje. El nombre de *Superman*, en su planeta de origen Krypton, era Kal-El, nombre claramente inspirado en el judaísmo, así como su planeta de origen era Krypton, que según un vocablo hebreo significa *la voz de Dios*. Además, el alter ego de Superman, Clark Kent era, al igual que muchos judíos, un inmigrante en los E.E U.U.

El Capitán América —de Marvel— también se presenta como otra de las grandes personificaciones de los valores propiamente estadounidenses y de su *way of life* —así como *Wonder Woman*—. Es tal su interés por contribuir con su país que se somete a un experimento en el que se le inyecta un *serum* que le otorga súper fuerza. El científico responsable es

asesinado por un espía nazi, siendo Steve Rogers –su nombre real– el único superhombre con estas características. Tanto su escudo como su vestimenta sugieren la idea de nacionalidad, ya que, en éste, en *Superman* y en *Wonder Woman* aparece la bandera estadounidense. Además, el hecho de que su única arma sea un escudo no es insignificante ya que representa que él, al igual que Estados Unidos, sólo actúa de forma defensiva frente a los ataques recibidos contra la libertad. *Capitán América* bebe de la cultura de los superhéroes según la cual los villanos tienen que responder ante la justicia y los superhéroes no han de sustituirla, sólo facilitar su labor. A lo largo de los *comics* se va a dar una constante representación de las preocupaciones sociales y políticas que se van gestando en paralelo. No sólo se muestran protestas estudiantiles y sociales, especialmente en la lucha por los derechos civiles de la población negra a partir de la entrada en escena de personajes como *Falcon*, sino que en paralelo al escándalo del caso *Watergate*, *Capitán América* se enfrenta al Imperio Secreto, tras el cual se descubre que hay una figura del gobierno que bien puede asociarse a Richard Nixon.⁸ Steve Rogers al decepcionarse por el modo de vida, deja de lado su labor de *Capitán América* para pasar a ser otro que batalla por el bien social pero fuera del sistema, hasta que su compañero Ojo de Halcón lo convence de lo necesario que es para la sociedad el Capitán América por los valores que profesa (Roy Thomas. *Capitán América 1974*: Número 169-183, 1974).

⁸ Véase: *El cómic como propaganda anticomunista durante la Guerra Fría (1947-1960)* (Hormaechea Ocaña, A. 2020: 9)



FIG 3 Portada *Captain América Comics* n1 1941.

En la portada del primer número (Fig.3) se muestra de manera clara y directa al héroe dando un puñetazo a Hitler. En un segundo plano hay soldados alemanes disparando, sin mucho éxito, al agresivo intruso y un operario nazi supervisando en una pantalla una operación para destruir una fábrica de armas estadounidense. Teniendo en cuenta que el número se publicó en 1941 y el ataque japonés (Pearl Harbor) ocurrió ese mismo año, podemos notar todas las referencias dentro de la portada a la posible amenaza de los nazis sobre Estados Unidos. Aparte de la mencionada pantalla, observamos un papel que, descaradamente, tiene anotada la frase *Sabotage Plans for U.S.* (Planes de sabotajes para los Estados Unidos) situado en una mesa donde también aparece un mapa de los Estados Unidos. Igual de explícito que la portada fue el

interior de dicho *comic*: en apenas 4 páginas nos ha explicado, sin muchos rodeos, el origen del personaje, su drama, la trama a seguir y cómo consigue a su joven ayudante Bucky.

El éxito de estas publicaciones era imparable hasta el punto de que estos *comics* comienzan a ser enviados puntualmente al frente junto con la correspondencia. Se convierten, por entonces, en una poderosa herramienta motivadora en la lucha contra el totalitarismo nazi. Así, el *comic*, es utilizado como un medio de adoctrinamiento e imposición de una ideología ya que, al ser un medio masivo, cuenta con una gran audiencia para influir sobre sus conductas y pensamientos, y así transmitir ciertas ideas al receptor; en este caso, la de enaltecer los valores patrióticos a través de los jóvenes lectores.

Al finalizar la Guerra se percibe una lenta regresión del género de superhéroes. La sociedad de la época demanda otros géneros más vinculados al romance o la ciencia ficción. En lo que respecta al Centinela de la Libertad, el descenso fue paulatino pero seguro, cerrando en *Captain America Comics* número 73, un recorrido nada escaso que comenzó en 1941 y termina en 1949. Todavía se renombraría la revista a *Captain America Weird Tales*, con el Número 74 y el número 75, para aprovechar la fuerza del nombre, aunque el personaje no apareciera por sus páginas. Parecía que el camino se cerraba para siempre justo y cuando se abría la nueva y prometedora década. No se puede negar que los '50 fueron muy importantes en el imaginario estadounidense. Pasados los años, se mantiene en el recuerdo popular como uno de esos momentos felices, idealizados, que Hollywood llegó a popularizar en el resto del mundo: la famosa *American Way of Life* (*estilo de vida americano*) que implica una determinada idea de bienestar ligada al consumo que los estadounidenses han llevado al resto del mundo en la etapa de la Guerra Fría.

La Segunda Guerra Mundial da a los Estados Unidos un gran fortalecimiento en la economía: revitaliza la industria y estimula el progreso técnico-científico en campos innovadores (aeronáutica, electrónica y energía atómica).

En este contexto, la industria del *comic* decae debido a la censura iniciada por Fredrick Wertham en sus investigaciones plasmadas en *La Seducción de los Inocentes: la influencia de los libros de comics en la juventud actual* (1954). Esto, sumado al terror anti-comunista y a la floreciente xenofobia que se da en esa época en los Estados Unidos, lleva a la creación en 1954 de la *Comics Code Authority*, una entidad encargada de revisar, regular y censurar los contenidos de los *comics*, prohibiendo principalmente cualquier contenido sangriento, la violencia explícita, las historias criminales, las historias de horror y cualquier imagen o texto que tuviera alguna inclinación sexual. Como consecuencia se generará un gran impacto en la representación gráfica de vampiros, hombres lobo, monstruos necrófagos y *zombies*. Palabras como *horror* o *terror* no pueden ser utilizadas en los títulos y tampoco es posible plantear relaciones sexuales consideradas *ilícitas*. Los efectos de esta censura se ven en algunos de los personajes más reconocibles. Batman, por ejemplo, asume un rol más paternal con Robin, al tiempo que se introducen personajes como Bat-Mite (BatiDuende), principalmente enfocados en el público infantil. Superman conoce a Krypto, su súperperro, y Wonder Woman deja a un lado sus poderes para quedarse en el mundo de los humanos por amor.

2.6 De Betty Boop a Wonder Woman

Como ya hemos planteado, la mujer adquiere su rol protagónico a partir de la 1GM apareciendo en carteles publicitarios y luego, en comics. Dichos carteles provenían de las campañas de la época que creaba el gobierno de Estados Unidos para insistirle a la población a que sea partícipe de la guerra, campañas de anuncios publicitarios donde “bellas mujeres” estimulen a los soldados a luchar.

Las *Pin-Up Girls* aparecen en este tipo de publicidad (a pesar de que ya circulaban en calendarios desde el siglo XIX) y toman fuerza a partir del siglo XX como propaganda para enlistarse en el ejército. El término *Pin Up* alude a sujetar cosas con “chinchetas”, una

ilustración destinada a ser colgada en la cabecera de algún soldado y cuyo propósito era aminorar los estragos psicológicos de la guerra en los reclutas. Así, este tipo de imágenes se convierte en un salto conceptual en cuanto al imaginario colectivo en torno a la mujer, pues si la belleza femenina y *sexy* en épocas anteriores era considerada como algo peligroso, con las mujeres *Pin Up*, se presenta un nuevo tipo de belleza, como señala el filósofo francés Lipovetsky (1999), “*sexy*, directa y desublimada”, refiriéndose a la personalidad de la figura femenina (mujer fuerte y valiente, apasionada y rebelde), alejado del ideal femenino tradicional –la esposa y madre sacrificada, paciente y sumisa, encerrada en el ámbito del hogar, que ignora todo aquello que sucede fuera de él – (1999:161).

Tras la *Pin Up* aparece en escena la *Good-bad Girl*, una mujer de seducción vampírica con corazón tierno y generoso.

Por otra parte, y dentro del marco de las *Girls Strips*, surgen las *Flappers Girls* que tienen sus orígenes en un período de liberalismo social, de turbulencias políticas y aumento de los intercambios culturales transatlánticos que siguieron al final de la 1GM, así como la exportación de jazz americano a la cultura europea. Se trata de romper con los estereotipos de la época para componer la nueva moda de lo femenino. Ellas, vinculadas al jazz, el *bourbon* y el pelo corto, se mueven por las noches en ambientes o clubs de jazz, lugares en los cuales bailan de manera provocativa fumando largos cigarrillos y bebiendo abiertamente junto a sus citas, o quizás también se las percibe conduciendo motocicletas, a menudo llevando su pelo corto, labios pintados, mucho maquillaje y collares.

A pesar de su popularidad, el estilo de vida *flapper* y su imagen no pudo sobrevivir a la caída de la Bolsa de Estados Unidos en 1929 y la posterior Gran Depresión, no pudo encontrar su lugar entre los problemas económicos de los años '30. Este conflicto retrotrae a una reacción conservadora y provoca una revitalización de la religión que erradica los estilos de vida liberal

y las modas de los años '20. Aun así, las independientes *flappers* permiten a las mujeres modernas convertirse en una parte integral y duradera del mundo occidental.



FIG. 4 Betty Boop: Bamboo Isle (1932) – cartoon. Youtube.com

Como ejemplo de chica *flapper* nos encontramos con Betty Boop, un personaje que tiene sus tiras cómicas pero que, aunque no es originaria del campo del *comic*, no deja de representar los mismos ideales, es decir, la vida de la mujer moderna.

Betty Boop surge en representación a este estilo de mujer como personaje animado, creada por Max Fleischer – y por el dibujante Grim Natwick–, quien se había inspirado en una famosa cantante y actriz de la época: Helen Kane. Fleischer toma de Kane su rostro, la mirada, la sonrisa, los gestos y convierte a Betty Boop en el prototipo de chica sexy y algo ingenua, pero con un agregado de picardía y descaro, que tanto agradaba a la sociedad americana del momento. Betty Boop se convierte entonces en el primer personaje de dibujos animados cinematográfico que representa una mujer completamente sexual y que además despliega un nuevo papel de la mujer actual en tanto chica *flapper*. Betty Boop revela su sexualidad: lleva vestido corto y ligero, tiene pecho prominente y enseña el escote. En sus caricaturas, otros personajes intentan espiarla mientras se desviste.

En 1934, Betty Boop comienza a aparecer en tiras cómicas gráficas (Fig.5), dibujadas por Bud Counihan (que era el seudónimo de Max Fleischer); una tira diaria que dura un año (1934/1935), y que posteriormente fue reeditada para presentarse solo los Domingos hasta

1937. Aquí, aparecían con Betty Boop, un elenco de personajes regulares, que nunca aparecieron en las caricaturas cinematográficas. El éxito de Betty Boop lleva a que se muestre en diferentes formatos y así se conduce a esta estrella de cine hacia las viñetas de *Betty Boop Sunday Strip*.



Fig. 5. Fragmento de Tira diarias de Betty Boop – 1935. <https://www.comicskingdom.com/>

Originalmente, Betty Boop presentaba la apariencia de un caniche antropomórfico, con nariz negra y largas orejas colgantes (Fig.6), pero su imagen cambiará en apenas un año, pasando a ser completamente humana y adoptando la imagen definitiva por la que se la conocerá mundialmente; se convierte en una mujer, la primera heroína de dibujos animados totalmente humana, la primera en desempeñar el papel principal en una serie animada, y la primera que plantea el tema del acoso sexual en la industria del entretenimiento. En el cortometraje *Betty Boop: "Boop-Oop-a-Doop"* (1932) que ocurre en un circo, la protagonista es perseguida por el maestro de ceremonias quien la sigue adentro y masajea sensualmente sus piernas, la rodea y amenaza su trabajo si no se somete. Betty Boop le ruega al maestro de ceremonias que detenga sus avances, mientras canta "Don't Take My Boop-Oop-A-Doop Away" (*Boop-Oop-a-Doop*:1932).



FIG. 6, *Betty Boop. BoopBoopadoop.* Talkartoons studios. 1930. Fuente: fleischer studios

En *Betty Boop's Bamboo Isle* baila el hula-hula y lleva únicamente un lei (collar de flores) y una falda hawaiana, atuendo que repite en el cameo que hizo en el primer episodio de Popeye. Betty Boop, asume el papel de presidenta en “*Betty Boop para presidente*”, lucha contra el crimen incluso golpeando a los malhechores en “*Bum Bandit*” y además en “*Vamos a ir de caza*” rechaza las pieles que estando en oferta le ofrecen Bimbo y Koko. Y es esto lo interesante, en este caso Betty, como otros personajes que surgieron a la par, de alguna u otra forma muestran el heroísmo de la mujer – lo que posteriormente, ocurrirá con *Wonder Woman*– . Pensemos en su tercera película “*The Bum Bandit*” (1934), Betty Boop no se deja manejar por un bandido al que incluso lo termina golpeando. Los Fleischer (Max y Dave), utilizan no sólo imágenes de desnudo – o poca ropa– sino que además muestran imágenes de violencia en esta creación cinematográfica, por ejemplo, mientras un grupo de animales presos están en la silla eléctrica y se están asando en la parrilla siguen cantando y sonriendo. Sus acompañamientos de jazz cantados por Louis Armstrong y Cab Calloway con letras sobre sexo y drogas no dejaron a nadie indiferente. En su serie de cortos cinematográficos es perceptible el carácter transgresor del personaje, en una época en la que las mujeres no tenían un papel demasiado destacado. A ello se debe la entrada en vigencia del Código de Producción o Código Hays en 1930, que establece varias restricciones para las escenas de violencia, pero también a todo lo que exaltara

el erotismo. En consecuencia, Betty Boop se convierte en una peligrosa amenaza para la legalidad y los buenos hábitos, que la lleva a que, en poco tiempo, sus roles cambien y pase de ser de amante a enfermera.



FIG. 7 *Red Hot Mamma, Betty Boop, 1934*

En 1934, se crea un cortometraje de *Betty Boop* de 8 minutos (Fig. 7), dirigido por el hermano de Max Fleischer, Dave, donde se muestra a Betty Boop despertándose del frío tras olvidar las ventanas cerradas. Es entonces que corre a encender el fuego, pero se queda dormida, y en sus sueños (mientras los pájaros que entran se cuecen como pollos, literalmente) cae al infierno ante el fuego que la rodea. Betty entra al inframundo a través de la chimenea incendiada y, como era su costumbre, comienza a cantar una canción titulada *Hell's Bells* (Campanas de infierno) para Satanás y sus secuaces. Los seguidores del rey de los infiernos se acercan gritándole “hola niña”, mientras Satanás aparece con la lengua colgando. Betty Boop logra vencerlos al crear un cubo de hielo en su hombro y plantear una mirada con la que los congela a todos. Así, vuelve a casa por un agujero despertando de nuevo en el frío para correr a taparse en la cama.

Si bien podríamos pensar que la representación machista de los infiernos acechando a Betty Boop sería motivo suficiente como para provocar la censura, no lo fue para algunos países. Por ejemplo, en Reino Unido, la *Junta Británica de Clasificación Cinematográfica*

(BBFC) rechazó el corto por considerarlo *blasfemo* puesto que “mostraba al infierno de forma humorística”.

El Código Hays lo justifica de esta manera: poseía un cuerpo que no sólo seducía al público, sino también a hombres y animales animados, lo cual resultaba inaceptable en las normas referentes al sexo. En cuanto a la vestimenta se marcaban como prohibidos elementos tales como la exposición indecente. Así, los creadores del personaje se ven obligados a realizar cambios para no quebrantar las normas, en particular lo relacionado a su vestuario. Dejará de utilizar su insinuante liga, se eliminan los escotes y sus vestidos deben ahora, sobrepasar las rodillas. Los movimientos, su forma de andar y de bailar, también debieron perder su excitante ondulación (Kupchik, C. 2000: s/p).

En un intento de conquistar al público lector e incentivar el consumo diario tanto de *cartoons* como *comics* realiza su última aparición en 1939. Betty Boop debería figurar en una antología de lo mejor que ha dado el cine de animación desde el punto de vista creativo. Este personaje es mencionado aquí como un modelo de mujer, la caricatura que dio pie a muchas creaciones que vendrían posteriormente.

En Europa se aproxima la Segunda Guerra, en Estados Unidos se comienza a prestar más atención a las animaciones de Disney por su perfección en el dibujo y por no estar vinculadas a problemas cotidianos. Betty Boop cede entonces el espacio a personajes como *Popeye* y *Superman*, quienes se dedican a presentar un tema actual, como la guerra. *Popeye*, – que había iniciado como tira cómica, realizando en forma de denuncia social, una crítica al modelo de vida americano como absurdo y maligno – ahora como personaje de cortometraje, se instalaría en la armada de Estados Unidos, representando así, cuestiones de actualidad. Y *Superman* que se dedicará a combatir a los enemigos de guerra en sus tiras cómicas. Betty Boop dejaría un recuerdo inextinguible para la historia del cortometraje y *comic*.

Teniendo en cuenta los diferentes formatos en lo que se presenta Betty Boop, debemos considerar que; existe un paralelismo entre el dibujo animado y el *comic*; ambos son medios de expresión que utilizan la imagen y la palabra, tienen ritmo visual, necesitan planificación y montaje, en ellos aparecen los mismos personajes y las mismas historias, son a menudo superpuestos y confundidos. Se distinguen entre sí sólo por la presencia en uno y la ausencia en otro de *movimiento* (Barbieri. 1993:223). “El cine puede representar el movimiento, mientras que el comic solo puede hacer que lo imaginemos” (Tubau. 1971:82). Ejemplo de Betty Boop o Popeye.

Otra representación de la mujer de esta época – y que también quebranta los patrones del momento– la encontramos en *Blondie*, una tira cómica estadounidense creada por “Chic” Young y publicada por primera vez en 1930. Blondie es una joven que goza de la compañía de varios novios, uno de ellos es Dagwood Bumstead quien en ese entonces era un chico *playboy*, hijo de un multimillonario que contaba con más de tres mil millas de terrenos.

En el contexto de la *gran depresión* de 1929, la sociedad se encuentra devastada, desahuciada al ver perder sus pertenencias, sus ahorros o ser desalojados de sus viviendas. En consecuencia, la historieta de *Blondie* deja de resultar graciosa puesto que en este estado de situación no resulta interesante para nadie leer sobre una mujer que disfruta de sus novios. En ese entonces, varios periódicos cancelan la tira, *Blondie* va en caída hasta que da un gran giro al proponerse la relación amorosa entre Blondie y Dagwood. Dagwood es desheredado por sus padres luego de casarse con Blondie – 17 de febrero de 1933– obligando a ambos a independizarse y enfrentarse al mundo. Es de esta manera que terminan viviendo una vida modesta, con preocupaciones de la vida real: trabajar para vivir, cuidar a las mascotas o criar a la familia. Asimismo, encontramos en la tira el cambio en la sociedad de la época en cuanto a que Blondie y Dagwood luchan en su matrimonio por su propia independencia, lejos de las ataduras conservadoras de sus familias.



Imaged by Heritage Auctions, HA.com

FIG. 8 *Blondie* (1933)

Entre las décadas de 1940/50 nos encontramos con las primeras super heroínas en las historietas. *The Woman in Red* cuyo alter ego era la “policía” *Peggy Allen* es la primera que aparece en los cuadernos de *comic* en 1940 en *Thrilling Comics Número 2*, cuya creación es del escritor Richard E. Hughes y el artista George Mandel.

La mujer de rojo comienza con un concepto específico: se trata de una mujer alta que conduce su *Ford Roaster* (algo inusual para la mujer de esa época) y que tiene una gran inteligencia, que utiliza para su labor detectivesca. Utiliza diferentes identidades (enfermera, dama, secretaria o periodista) y su principal fortaleza radica en que pertenece al género femenino y en tanto tal, nadie sospecha de ella.

En Estados Unidos los *comics* eran un medio de expresión para todas las clases, intergeneracional e incluso interracial desde que comenzaron a publicarse en los periódicos hacia 1895. Pronto se hizo muy raro el diario que no publicaba un suplemento con historietas que leía toda la familia. La consecuencia es que el *comic* se convirtió en un vehículo de ideologías donde predominaban la caricatura, la sátira y la irreverencia, siendo sus primeros protagonistas personajes marginales, y sus autores dibujantes procedentes de revistas satíricas (Coma, J. 1988 en Pérez, Fernández. 2009: 302 – 303).

CAPÍTULO 3: Edad de oro y *Comic book*

3.1 Edad de Oro

Wonder Woman, como otros súper héroes: *Green Lantern* por Gil Kane, *Captain América* de *Timely Comics* o *Flash* por Gardner Fox son ejemplo de la llamada *Edad de Oro* de los *comics* (1938-1950). Los superhéroes dejan atrás las recopilaciones de ilustraciones, *gags*, tiras de viñetas cómicas o planchas dominicales presentadas en periódicos o suplementos de prensa, y comenzarán a publicarse como *Comics books*, revistas de contenido original y periodicidad mensual a la venta de manera autónoma en librerías y quioscos.

El *Comic book*, se inicia en USA a principios del siglo XX, presentándose como “nuevos aires” para el *comic* en general, se trata de una publicación periódica de pequeño formato que incluye uno o varios *comics* completos protagonizados por personajes fijos. El *comic-book* permite a las tiras independizarse del soporte brindado por los periódicos y abrirse a un mercado de consumidores más específico, como precursora, la línea comienza armando sus inicios con *The Funnies* en 1929 cuando la *Dell Publishing Company* lanza al mercado esta revista con formato tabloide (con el mismo tamaño que un periódico). Sus primeros números incluyeron material previamente publicado, para comenzar a crear material propio. Esta revista fue la puerta de entrada para futuras nuevas ediciones.

Fueron Harry Wildenberg, George Janosik y Max C. Gaines quienes, un año antes de la aparición de *Famous Funnies* en 1934 – considerado el primer *comic book*– habían decidido doblar el formato tabloide para lograr tener una revista manejable, el resultado sería *Funnies on Parade* (1933) como otra prueba precursora del *comic book*, incluía la reedición de tiras célebres de personajes de prensa (Mutt and Jeff, Hearbreadth, Harry, etc) y se obsequiaban a quienes enviaban cupones de compra de los productos de limpieza *Proctor and Gamble*.

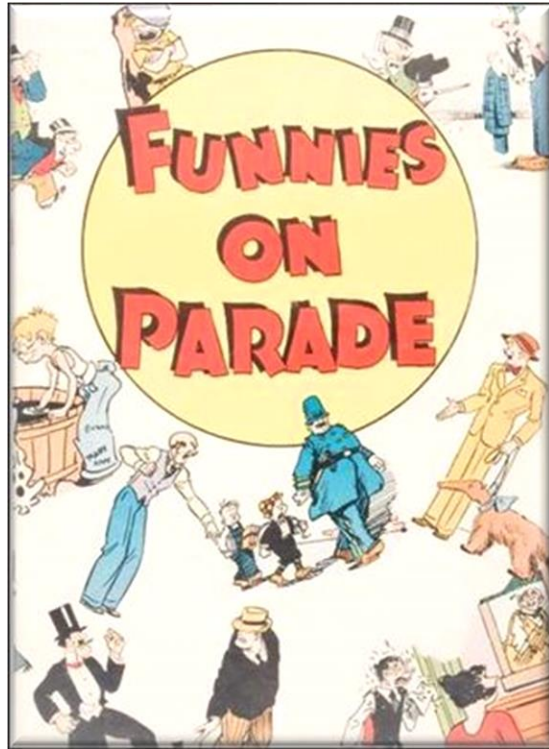


FIG. 9: Portada *Funnies on Parade*. 1933. ComicConnect.com

La portada de 1933 de *Funnies on Parade* (Fig.9) se compone de personajes como *Mutt and Jeff* de Bud Fisher, que nace en 1907 en el *Chronicle* de San Francisco; *Joe Palooka* por Ham Fisher en 1921, *Hearbreath Harry*, y otros personajes. Aquí se reimprimen en color varias tiras cómicas con licencia de *McNaught Syndicate*, *Ledger Syndicate* y *Bell-McClure Syndicate*. Esta edición en formato tabloide de 32 páginas, no se vendía en quiscos, sino que se entregaba gratuitamente como un artículo promocional para los consumidores que habían enviado por correo los cupones recortados de algunos artículos de limpieza y cuidado personal de la firma *Procter & Gamble*. En un fragmento del libro *The Comics (1991)*, Coulton Waugh presenta la entrevista que sostiene con dos personas que estuvieron presentes en el nacimiento de este nuevo formato de *comic* y explica sus características y el proceso que se llevó a cabo para conseguirlo:

La *Eastern Color* había impreso varias hojas sueltas para el *Ledger Syndicate* de Filadelfia, hojas que eran reducciones de la plancha dominical que publicaba el *Ledger*. Estas planchas medían 17×22 cm y alguien del taller de imprenta cuyo nombre no ha pasado a la historia comentó que, dos de ellas llenarían una página formato tabloide. Lo importante era que las rotativas a cuatro colores de la *Eastern Color* ya estaban adaptadas para imprimir la página a todo color en un formato tabloide, que no es más que una página normal doblada por el medio. Si el formato tabloide se doblaba otra vez, por cada página impresa y grande que se utiliza en las grandes secciones de los domingos, saldrían cuatro páginas pequeñas de un libro que cabría en el bolsillo. Por consiguiente, tales libros podrían producirse de modo muy económico y sin ningún cambio básico de las prensas en color. Un problema técnico que parecía difícil, consistía en que las hojas grandes salieran con las páginas pequeñas en correcto orden. El problema lo resolvió brillantemente Morris Margolis de la *Charlton Company*, al que se pidió que se encargara de la encuadernación (Waugh, 1947:333-351).

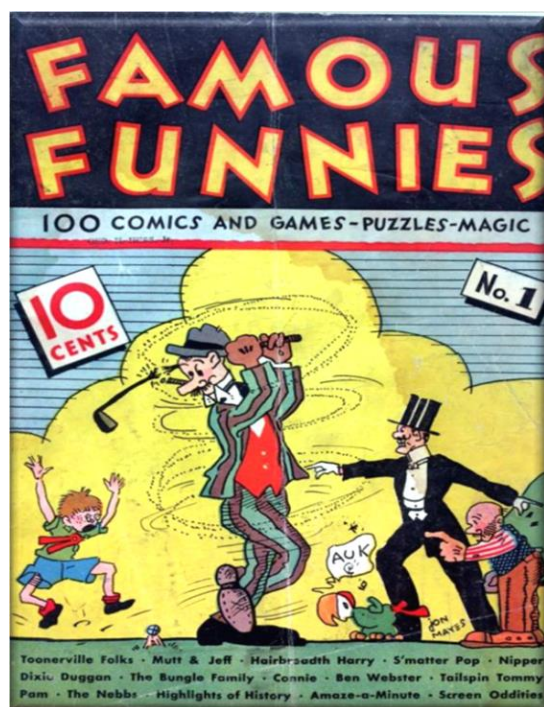


FIG. 10: Famous Funnies, 1934. *LaAtalayadesolid.wordpress*

George Delacorte, el mismo editor de *The Funnies*, recurre a este nuevo formato cinco años más tarde, para hacer resurgir su antiguo proyecto editorial, esta vez bajo la mencionada etiqueta de *Famous Funnies* con una distribución de 35.000 ejemplares y muestras publicitarias gratuitas (que constaba de 2 números). La editorial *Eastern Color* se apropió del proyecto y continuó con la edición de *Famous Funnies*, ya en los quioscos, empezando la serie desde el número 1. En la portada de *Famous Funnies número 1* (fig.10), aparece *Mutt and Jeff* como protagonistas, aunque nos encontramos con varias tiras cómicas reimpresas en este número, tal como *Tonerville Folks*, *Dixie Dugan*, *Screen Oddities*, entre otros.

Entre los primeros *comics books*, en 1935 se publica *New Fun* número 1 con un contenido material totalmente nuevo y a cuatro colores por la *National Periodical Publications*. Este era una mezcla de *comics* de aventuras y humor, toscamente inspirados en las series que aparecían anteriormente en la prensa. A finales de 1935 esta compañía comienza a publicar un segundo *comic* con material original, “*New Comics*”, que ha ido cambiando de nombre hasta su actual: *Adventure Comics* (perteneciente a DC *comics*).

El éxito de ventas abre la puerta a otras muchas publicaciones con material propio, la primera, *New Fun*, en 1935 (primero en formato tabloide y ya como *comic book* bajo el nombre de *More Fun* a partir del número 7).

Los primeros *Comics books* cuentan con personajes y relatos complejos, tempranamente agrupan historias cortas compuestas por varios personajes, pero luego disponen de un personaje protagonista, que es el caso de los superhéroes como *Súperman* (1938) o las publicaciones de *Detective Comics* con *The flash*, *The Atom*, *Hawkman*, *Green Lantern* y *Green Arrow*, *Whiz Comics* con *el Capitán Marvel* y *la Timely*. Las hazañas de los superhéroes solían concluir en cada *comic-book* que los conservaba, por lo que la continuidad dramática no planteaba problemas.

Poco a poco comienzan a surgir tiras cómicas de personajes comunes que se caracterizan por ser héroes sin superpoderes; historias de soldados de guerra, magos, hombres perdidos en la selva de niños y luego criados, figuras corrientes de gran valor. En la época de los *gangsters* – los años ´20 en Estados Unidos – los grupos de inmigrantes italianos relacionados con la Mafia que se originan a partir de la prohibición de la venta y consumo de alcohol en 1919, tuvo como consecuencia la creación de una red clandestina de fabricación y distribución de licores⁹. Hablamos entonces de una era inestable –1920-1930– que se da con la caída de la bolsa de Estados Unidos y la gran depresión; esto lleva al aumento de los crímenes, etapa que coincide con el auge de la literatura *Pulp* (historias de fantasía, misterio y ciencia ficción, que da origen a los primeros héroes). En esta época era natural que el lector deseara encontrar al policía astuto

⁹ Al Capone en Chicago y Lucky Luciano en Nueva York fueron sus jefes más conocidos, a los que cabría añadir a Frank Costello, John Dillinger, Clyde Barrow, Bonnie Parker y Sam Giancana. En Chicago las rivalidades entre las bandas llevaron a episodios como la conocida matanza del día de San Valentín de 1929. La abolición de la ley seca en 1933 por Franklin Delano Roosevelt (1882- 1945) acabó con el período de auge del *gangsterismo*, aunque la existencia del crimen organizado por la Mafia no pudo ser erradicado. (sucepedia.fandom.com). A partir de 1900 y hasta 1920 jóvenes italo-americanos y de otras minorías étnicas fueron atraídos por los beneficios rápidos de la prostitución, el juego, la falsificación, el pistolero sindical y empresarial, el tráfico de narcóticos (Bosch, 2010: 70).

y duro que resuelve todas las situaciones. Así nace *Dick Tracy*, quien lucha contra el crimen desde su trabajo de inspector de policía. Fue creada por Chester Gould en 1931 para DC *Comics*, logrando una gran aceptación dentro de la cultura popular con multitud de adaptaciones a otros medios como el cine y la TV. En Estados Unidos, en el lapso temporal de la aparición de *The Funnies* y el nacimiento de *Superman* (1938), crecieron 12 editoriales consagradas a los *Comics Books*. Dos años después de la aparición de *Superman* las editoriales operantes son 25 que, en su conjunto, venden 15 millones de ejemplares mensuales de sus 120 cabeceras.

El boom del *comic book* de superhéroes toma un camino de ideas con aspecto de fantasía- poder en la que el lector masculino joven veía glorificados sus deseos, lo que con frecuencia era usado por los editores para concientizar y contribuir al esfuerzo bélico. El *Comic Book* llega para quedarse, y con él los super héroes, las mitologías clásicas y los justicieros enmascarados.

CAPÍTULO 4: LA CREACIÓN DE *WONDER WOMAN*

4.1- Desobediencia cultural: William Moulton Marston

William Moulton Marston nace en 1893 en Massachussets y obtuvo en la Universidad de Harvard una diplomatura en Psicología en 1915, el doctorado en 1921 y el grado de Derecho en 1928. Período aproximado en el que contraería matrimonio con Elizabeth Holloway, mujer muy liberal que resultaría de gran importancia para la creación del *comic*. A lo largo del tiempo, se dedica a realizar estudios y experimentos sobre la psicofisiología de las emociones e investiga sobre cuestiones fisiológicas y psicológicas que publica en revistas académicas, lo que lo convierte en un candidato sumamente convocado para integrar los *staffs* de docentes universitarios. En las clases, profundiza sus investigaciones sobre la dominación y la sumisión humana, la voluntad y la seducción; la relación entre presión arterial y emociones, que luego desarrolla en su gran invención: el detector de mentiras.

Una gran influencia para Marston fue Hugo Mústemberg, uno de los primeros especialistas en psicología legal. El encuentro con Múnsterberg era inevitable para cualquier estudiante de Derecho matriculado en Harvard. El hecho de que sus charlas sean tan impactantes para las ideas y proyectos de Marston resultaría inspirador, por ello es que decide matricularse en el Doctorado de Psicología, finalizándolo en 1921 con una Tesis sobre la correlación entre los niveles de presión arterial de los sujetos y el engaño. Esta Tesis reporta las investigaciones de Marston acerca del problema de los síntomas psicofisiológicos del *engaño* (*deception*) y no de la *mentira* (*lie*), que comenzaron en el Laboratorio Psicológico de Harvard en 1913 bajo la dirección de los profesores Múnstemberg y Langfeld. Fue en esta Tesis en la que Marston establece las bases de lo que posteriormente sería su aporte a la teoría del polígrafo moderno. De hecho, durante la 1GM es teniente del ejército y allí es donde aplica su Test de

Engaño a quienes eran capturados; lo que le permite perfeccionar el uso de su sistema con una gran repercusión mediática.

Luego de defender su tesis y darla a conocer, Marston se dedicaría a la docencia en la década del '20 como profesor de psicología legal en la *America University* y, luego en la *Tufts University*, así como en la *University of Southern*. Sin embargo, ninguna de estas universidades costaba sus investigaciones por lo cual abandona la docencia para establecerse en California como Director de Servicios Públicos, empleo en el que duraría poco más de un año llevándolo a retomar la enseñanza (1931-1932) en *Long Island University*. Después se asociaría para crear la agencia publicitaria *Weeks and Marston*.

La historiadora Jill Lepore – en su libro *La Historia secreta de Wonder Woman* –, quien se dedica a estudiar los orígenes de *Wonder Woman* y por consiguiente a su creador, define a Marston como un “*anfibia cultural*” (Prieto, 2012: 174), tanto por un talante personal desprejuiciado y exhibicionista como también por rehusarse a limitar el conocimiento a un solo ámbito o materias determinadas.

Wonder Woman es pensada como respuesta a algunos cambios sociales efectuados por los desastres de la Segunda Guerra Mundial, es la encarnación de ideales libertarios.

4.2- Una familia exótica

En sus años como docente en la Universidad de *Tufts*, Marston inicia un romance con una de sus alumnas, una joven librepensadora y radical, Olive Byrne, hija de Ethel Byrne y sobrina de Margaret Sanger, la célebre activista a favor de la educación sexual y el control de la natalidad. Su romance se inicia como talante de experimentación ligado a la teorización DISC que el profesor investigaba en conjunto con su esposa, Elizabeth Holloway. Holloway fue una de las primeras norteamericanas en obtener tres títulos universitarios. Obtuvo el doctorado en psicología (1915), un grado de derecho (1918) y una diplomatura en psicología; fue educada

bajo ideales feministas y sufragistas por la pacifista Mary Emma Wooley (1863-1947) en el *Collage Mount Holyoke* y perteneció a la primera generación feminista norteamericana que celebran la igualdad política en la sociedad: ser igual al hombre en caso de elegir casarse o poder controlar su fertilidad. Durante su larga y productiva carrera, indexó los documentos de los primeros catorce congresos, dio discursos sobre derecho, ética y psicología en varias universidades de Estados Unidos y fue editora de la *Enciclopedia Británica*.

Ambas mujeres, Byrne y Holloway, se encontraban ligadas y altamente sujetas a una causa o movimiento en común: el *feminismo*. Apoyaban la idea de igualdad y el sufragio femenino. Marston, también era un apasionado por los ideales feministas, sostenía que las mujeres mentían menos y que trabajaban con mayor rapidez y eficacia en situaciones de presión emocional. Mantenían entre los 3 una relación poliamorosa que se plasmó también en productiva puesto que los 3 participaron de la creación de *Wonder Woman*. Los ideales feministas, el sufragio y la perspectiva amazónica de la mitología griega convergen en la construcción de este *comic*. Tal es la presencia de estos elementos en la concepción de *Wonder Woman*, que algunas de las portadas más recordadas de Harry G. Peter fueron homenajes directos a imágenes míticas del movimiento sufragista. Insuflar estas ideas avanzadas a su tiempo en el personaje fue totalmente intencionado y la creación del *comic* fue un experimento más en la lista de actividades de las investigaciones psicológicas de Marston. Él reconocía el valor pedagógico de su creación y en el lanzamiento del personaje, en 1941, afirmó “*Wonder Woman es propaganda psicológica para el nuevo tipo de mujer que debería, creo, gobernar el mundo*” (San Francisco 1945:22-23).

En los años ´40 Estados Unidos se encuentra afectada por la 2GM y una de sus consecuencias es la transformación respecto al rol de la mujer en el plano familiar, social y económico de la época. William Moulton Marston, defiende el género femenino como psicológicamente superior al hombre y es desde esta perspectiva que le da vida al personaje de

Wonder Woman. Marston era conocido públicamente como uno de los pocos intelectuales de su época que se encontraba a favor de los *comics* y defendía su valor pedagógico. Tales fueron sus afirmaciones en una famosa entrevista publicada por Olive Richards, el seudónimo de Olive Byrne, en la *Revista The Family Circle* donde Marston ofrece una defensa sincera del medio al alegar que, en general, eran buenos para los niños.

Durante la mayor parte de dos décadas, alrededor de 200 tiras de historias marcharon de manera constante en los domingos y en los periódicos diarios, entonces - ¡presto! – Superman apareció. Los *comics* dieron otro gran salto adelante. Superman: ¡lo sobrenatural, lo estupendo, la gran y última encarnación de todos los sueños infantiles de fuerza y poder! Hasta la llegada de Superman, casi todos los personajes de la historia habían conservado algunas características y limitaciones humanas. Sus aventuras fueron reales en el sentido de que se expusieron al peligro como lo hacen los humanos comunes y sufrieron varias derrotas, golpes duros y heridas dolorosas en el curso de ganar sus inevitables victorias. Pero Superman no puede ser herido. Su piel arroja balas como gotas de lluvia 'no puede ser aplastado, ahogado, quemado, envenenado o herido de otra manera. Su fuerza es colosal; salta sobre los rascacielos, corre más rápido que una bala y empuja los transatlánticos delante de él mientras nada bajo el agua (1940: s/p en Quattro. *Marston en el círculo familiar*. 2019).

Richard, autora de la entrevista, sintetizó el pensamiento de Marston sobre la glorificación de Superman:

La idea de los *comics* de Jerry Siegel fue mucho más radical de lo que él mismo se dio cuenta. Olvidó la trama, el peligro, la amenaza y todo suspenso; omitió todas las cualidades humanas en su héroe con las cuales los lectores deben

identificarse. Su historia no es una historia en absoluto, sino simplemente una representación de lo que a los lectores les gustaría ser y hacer (Richard, O. 1940: 1-7 en *The Family Circle*).

Marston confía en el *comic* como una herramienta para no sólo educar, sino también mostrar el último estadio de la trayectoria heroica, poniendo de manifiesto su similitud con otras figuras en cuanto a principios y mecanismos constructivos a pesar de una radical diferencia derivada del carácter de mercancía de los *comics* de superhéroes. Una línea de continuidad conecta la figura del superhéroe con los dioses y héroes clásicos, manteniendo vigentes principios y mecanismos constructivos similares. También se puede definir al héroe como aquel que es percibido como tal por la sociedad. Éste entonces deja de ser fundamentalmente alguien que actúa para ser alguien que representa un modelo optimizado de los valores que una comunidad entiende como buenos y propios. La heroicidad se convierte en una cuestión de percepción y de aprobación, en una concreción de la identidad colectiva. Es importante recordar que dicha identidad no refleja tanto lo que somos como lo que creemos que somos o lo que querríamos ser. Y esto, a su vez, se define frente a lo que creemos que no somos y a quienes creemos no ser. En otras palabras, la articulación del nosotros necesita de la definición de un otro. Por eso, detrás de cada héroe siempre hay un antagonista y detrás de cada superhéroe un villano (Lucerga Pérez, 2004: s/n). Los mitos son una herramienta educativa para la sociedad y así lo entiende también Marston. De allí que su planteo entusiasta respecto de la figura de Superman es leído como un comunicado de prensa del departamento de relaciones públicas de DC. Si su intención era asegurarse un puesto en DC, lo logró ya que Maxwell Charles Gaines, leyó el artículo. En 1944 Marston escribió para *The American Scholar*, la revista de la *Phi Beta Kappa Society*, un artículo que ya desde su título hiperboliza su idea. “*Por qué 100.000.000 de estadounidenses leen cómics*” donde incluye algunas estadísticas extrapoladas y otras falsas para respaldar su hipótesis sobre la amplia convocatoria

que tenían los *comics* y la importancia de su rol pedagógico a la vez que establece filiaciones entre los héroes homéricos y los nuevos. Asimismo, narra el surgimiento del personaje de Wonder Woman.

En el artículo, Marston sostiene que *Superman* y sus innumerables seguidores satisfacen el anhelo humano universal de ser más fuertes que todos los obstáculos opuestos y el deseo igualmente universal de ver el bien vencer al mal, ver los errores corregidos, ver a los desvalidos morder los pantalones de sus opresores y, además, experimentar indirectamente lo supremo: la gratificación del *deus ex machina*, quien logra estos milagros mensuales de triunfo. Aquí encontramos la tradición homérica llevada a un extremo: el Aquiles sin un talón vulnerable, el Héctor que defiende su ciudad natal de los invasores extranjeros, el agraviado Agamenón que persigue su justa venganza con implacable furia, y el astuto Ulises que hábilmente logra la caída del atractivo sin asediar enemigos específicos por el mero ejercicio de la sabiduría sobrehumana. Afirmar Marston que Homero lo hizo muy bien con la técnica del trovador en una época en la que los cuadros tenían que ser pintados con imaginación. Pero M.C. Gaines, que percibió la herencia homérica de Siegel y Shuster y que convirtió la revista de *comics* en un vehículo iluminado para sus relatos de Superman, lo hizo mucho mejor (Marston 1943: 35-44).

Max Gaines, cofundador de *All-American Publications*, quien había contratado a Marston después de leer la entrevista, vio en él la oportunidad de agregar algo de peso académico a su grupo de escritores, una virtud importante durante una época en que los *comics* estaban bajo el ataque de amplios sectores conservadores del país. Marston era un psicólogo educado en Harvard y el inventor del polígrafo, que daría como fruto creativo el Lazo de la verdad de *Wonder Woman*. Este elemento característico no solo de su vestimenta sino también de su accionar, funciona como metáfora del encanto femenino y de cómo este puede inducir en

la voluntad de los hombres. Gaines vio la oportunidad de contratarle como asesor pedagógico de su proyecto, de hecho, su mayor rédito era el valor pedagógico del *comic*. Gaines fundó EC –*Educational Comics*– un sello editorial utilizado por *Entertaining Comics*, cuyo mayor esplendor sucede entre mediados de los años ´40 y mediados de la década del ´50, donde se publicaban relatos bíblicos, ciencia ficción, crímenes de guerra y temas educativos. *Entertaining Comics* tuvo éxito con su nuevo enfoque y fue pionera en relacionarse con sus lectores a través de sus secciones de cartas al editor y su organización de fans, el *National EC Fan-Addict Club*. Las historias eran de gran calidad, con un dibujo muy apreciado y unas historias que siempre tuvieron cierto brillo literario.

EC era única en muchos aspectos: promocionaban a sus dibujantes permitiéndoles firmar sus obras, concediéndole el espacio para desarrollar sus propios estilos, y publicando sus biografías en alguna página del *comic*. Esto contrastaba enormemente con la práctica común en la industria de la época, en la que los créditos con frecuencia no existían, y cada editorial tenía normalmente su propio estilo genérico al que sus autores se circunscribían. Durante los años 1954-1955 las presiones de censura llevan a la empresa a concentrarse en la revista *MAD* que comenzó como un proyecto alternativo centrado en *comics* de humor y resultó ser un gran triunfo de la compañía. EC había obtenido un gran público, lo que permitió a Gaines dedicarse luego exclusivamente a editar *MAD* como revista, ya no como *comic book*, y además de estar pendiente del *Comic Code*.

Como editor de *All-American Comics*, empresa que luego se fusiona con *Nation Comics* para luego fundar la actual DC, Gaines da a luz a grandes personajes como *Green Lantern* o *Hawkman* y coloca al *comic* de acción contemporáneo en el acceso del gran negocio que es en la actualidad. Fue precisamente en esa época en la que Gaines fue atraído por las ideas de Williams Marston.

El primer informe psicopedagógico de Marston es conciso y contundente en las cuestiones finales que realizaba para invitar a la reflexión del editor ¿Por qué prácticamente todos los héroes del *comic* son varones? ¿Por qué no se estimula en las jóvenes las mismas motivaciones que en los jóvenes? Gaines, quien nunca había pensado que un personaje femenino pudiera convertirse en un negocio sustancial, se muestra intrigado por estas cuestiones y pide a su nuevo asesor que desarrolle el concepto. El resultado fue Wonder Woman, la heroína *feminista* por antonomasia (Emad, M.C. 2006; 954-983).

El principal objetivo de Marston para la creación de Wonder Woman fue de carácter pedagógico dado que pretende que el personaje dé mayores pasos que *Superman* y *Batman* y logre ser la “superheroína suprema” que inspire a las demás mujeres a ser ellas mismas y a conquistar el mundo. Max Gines como responsable de la editorial tuvo sus dudas iniciales en cuanto a darle a un personaje mujer el protagónico de una revista. Marston lo convence argumentando que el proyecto de *Wonder Woman* calmaría a aquel público que desaprobaba las cualidades de los *comics books* como medio.

4.3 “La mujer mejor que el hombre”

Marston estaba sumamente convencido del potencial psicológico, creativo y pedagógico de los *comics*. Sin embargo, estaba en desacuerdo con el contenido de los mismos. Se embarcó entonces en un proyecto que creó el enfoque de Keinhorst de hacer que lo familiar sea extraño, comprometer críticamente la masculinidad institucionalizada tan frecuente en la cultura popular y potenciada en los *comics* de la época. La creación de *Wonder Woman* fue el lugar perfecto para desarrollar sus teorías.

Wonder Woman aparece publicada por primera vez en la revista *All Star Comics* de *All-American Publication* número 8 en 1941, luego se publica en *Sensation Comics* y en junio de

1942, por su aceptación popular, obtuvo su cabecera mensual en una tira con su propio nombre: *Wonder Woman*.

El *comic* fue creado bajo el pseudónimo de Charles Moulton y con la esencial ayuda de su esposa, Holloway, y de su compañera, Byrne. Los guiones estaban a cargo de Marston y las ilustraciones hasta 1958, de Harry G. Peter.

Fue la necesidad de mostrar lo bueno de una sociedad matriarcal, lo que llevó a Marston a crear *Wonder Woman* como crítica al modelo de mujer establecido. En 1944 declaraba para el *American Scholar* lo siguiente: “Ni siquiera las mujeres quieren ser mujeres mientras nuestro arquetipo de feminidad carezca de fuerza, fortaleza y poder” (1944: 35-44).

Wonder Woman nace de la necesidad de crear un arquetipo de mujer no sumisa, rebosante de fuerza, poder y bondad, con una serie de atributos como: coraje, seguridad, sensibilidad, inteligencia y belleza, en contraste al héroe masculino, que según Marston, “carece de amor, ternura, seducción y cariño” (1944: 35-44). Para *Dc Comics* apostar a *Wonder Woman* es hacer prevalecer valores sociales y morales que, a su vez, para el sello se traducen en una idea de imagen corporativa.

Dc Comic sostiene,

Wonder Woman, una de los superhéroes de DC más queridas e icónicas de todos los tiempos, se ha mantenido durante casi ochenta años como símbolo de la verdad, la justicia y la igualdad para las personas de todo el mundo. Criada en la isla escondida de Themyscira, también conocida como Paradise Island, Diana es una amazona, como las figuras de la leyenda griega, y el regalo de su pueblo a la humanidad.

Como emisaria de Themyscira en Man's World, Diana ha asumido el deber de predicar con el ejemplo, incluso si las diferencias entre su lugar de

nacimiento y su nuevo hogar a veces le presentan obstáculos para saltar. Ella ha llegado a representar la posibilidad y el potencial de una vida sin guerra, odio o violencia, y es un faro de esperanza para todos los que se encuentran en necesidad. Se destaca como un igual entre los superhéroes más poderosos, con un sentido de propósito para proteger al mundo de la injusticia en todas sus formas (Dc Comics, 2021).

En la primera etapa del *comic* de Wonder Woman, que duró hasta 1950 y estuvo dirigida por sus creadores literarios y gráficos originales, exhibe buena parte de las características que no se separarían nunca de ella: un retrato fuerte y primario de la mujer; un feminismo esencialista con raíces en la mitología y la cultura clásica, pero a la vez muy consciente de los cambios sociales que estaban teniendo lugar en la época y, por supuesto, una clara conciencia de que el *comic-book* era el medio perfecto para entretener, educar y transmitir (Tones, 2017: s/p).



Fig. 11. *Wonder Woman*. W.M. Marston y Harry G. Peter.

En uno de los primeros números del *comic* (Fig.11), Wonder Woman se deshace de varias cadenas que la amarran, mientras exclama –*¿Por qué me han atado con cadenas tan*

pequeñas? ¡Esto es un insulto! -, lo que podría leerse como un insulto a su condición de mujer: “porque es débil la amarran con elementos pequeños y frágiles”. Las cadenas, a su vez, son utilizadas alegóricamente: Wonder Woman tiene la intención de ser símbolo de una mujer emancipada y para independizarse de la tiranía de los hombres tiene que estar encadenada por villanos malvados (quienes, en general, se oponían a los derechos de las mujeres). En dicha imagen rompe las cadenas como quebrantando la opresión de una sociedad patriarcal.

4.4 BDSM y Feminismo

En *Wonder Woman* podemos leer prácticas *BDSM*, cuyas siglas remiten al bondage, disciplina y dominación; sumisión y sadismo; y masoquismo. El *BDSM* es entonces un término creado para agrupar estas prácticas y fantasías eróticas, tan notable en el personaje guionizado por Marston que se dedicaba a estudiar estas prácticas enlazándolas con la idea de *amorosa sumisión*. Someterse a la amabilidad; no someterse a un amo cruel, sino a uno amable. La felicidad se encontrará entonces, no en el dominio, sino en la sumisión.

Marston estudió estas prácticas para desarrollar su investigación del modelo *DISC*, un estudio para la personalidad. En él definió cuatro ‘puntos cardinales’: dominio, influencia, sumisión y conformidad. Esta tesis, que podemos encontrar en *Emotions of Normal People* (1929), inspiraría al *comic Wonder Woman*. En la teoría del modelo *DISC* hay dos aspectos a resaltar: dominio y sumisión. A partir de una personalidad marcada puede irse al otro polo en una sesión de *BDSM* porque es justo en la puesta en escena en donde podemos rendirnos al placer de ser dominados o gozar en el papel de dominar y someter a nuestra voluntad. En el *comic* abundan las imágenes de mujeres atadas o atando a otras, a diferencia de las “*damiselas en apuro*”, Wonder Woman junto a estas mujeres se liberan solas, y muchas veces se dejan atar para así dominar a otros, produciendo situaciones paradójicas donde la mujer atada es la que lleva el control, pues mantiene a su captor bajo su dominio. Entonces se puede considerar que

para Marston estas ataduras representan el sometimiento de la mujer en la sociedad, ellas deben desatarse para ser libres. En la Fig. 12, la princesa Diana se encuentra amarrando a una de las Amazonas mientras le explica que, en su isla, donde juegan juegos de dominio, este se considera el método más seguro para atar los brazos de una chica.

Si observamos, los elementos de *Wonder Woman*, tanto los brazaletes como el Lazo de la verdad guardan relación con la práctica de bondage y con el detector de mentiras. Dichos brazaletes representan un tipo positivo de esclavitud puesto que unen las fuerzas amazónicas al servicio del amor y la belleza (Marston and H.G. Peter, 1941: 145).



FIG. 12: *Wonder Woman Atando a una amazona. All American Publication Vol.1 (1941)*

Diálogo: ...en la isla paradisíaca, donde jugamos muchos juegos de ataduras, este se considera el método más seguro para atar los brazos de la niña...

En las ofrendas consagradas por las cortesanas a la diosa Afrodita se encontraron látigos y espuelas, objetos que también son los símbolos de las Amazonas y que, a su vez, podrían ser indicativos del uso erótico que les daban las mujeres de aquella época. Pero, además, en la Isla Paraíso, practicaban juegos con ataduras planteados como divertimentos, como simulacros.

Desde concebir a Wonder Woman como una amazona, Marston tenía una idea muy clara de qué rumbo tomar.

Aunque en cada uno de los episodios se insista en someter a Diana en contra de su voluntad, ella siempre logra zafarse de su captor con carácter burlesco. Las estructuras del patriarcado, como imposición son claras para Wonder Woman, su misión es desarticularlas y para eso, es necesario que “rompa las cadenas”.

4.5 - Harry G. Peter

Desde la creación de *The Wonder Woman*, en 1948, hasta 1958, Harry George Peter fue el ilustrador del *comic*. Desde su invención, los dibujos fueron sumamente cruciales para asentar la imagen de la heroína en el imaginario popular. Su diseño fue lo que dio peso al personaje, estableciendo en la figura un carácter de confluencia de chica *Pin Up*, mitología griega y feminismo.

Cuando Marston presenta a Max Gaines su idea principal y sus guiones, tendrá presente, conocimientos de trabajos de Harry G. Peter, tal como las ilustraciones de mujeres que fueron famosas en la prensa norteamericana del siglo XX: mujeres caracterizadas por juventud, atractivo, cultura e independencia de criterio caracterizadas con figuras altas, delgadas y de pequeña cintura. El extenso equipaje de ilustraciones que Harry G. Peter contenía en su historial fraternizaba con los orígenes del medio, además de su afinidad por el feminismo, heredado de sus padres.

Durante la *Edad de Oro*, momento en el que es creada Wonder Woman, aparece vestida con un uniforme de colores llamativos, falda con un estampado azul de estrellas, sandalias, corpiño de color plateado y rojo, con un emblema dorado en el pecho que contiene un águila y una tiara dorada en la frente. Este uniforme sufriría modificaciones para el momento en el que

se publicaría; el cambio más significativo sería el de quitar las sandalias y en su lugar hacer que el personaje utilice botas altas.



FIG. 13: Harry G. Peter. Primer Mujer Maravilla. 1941.

En la Fig 13, Wonder Woman está representada en lo que parece ser lápiz, tinta y crayón. Al ser un dibujo conceptual, el personaje se muestra tanto de lado como de frente. A la derecha de las figuras en lápiz, H.G.Peter le ha escrito al Dr. William Moulton Marston “Estimado Doctor Marston, hice estas dos a las apuradas. Es difícil lidiar con el águila - no se aprecia bien en perspectiva o de perfil - y los zapatos parecen más bien de una taquígrafa. Creo que la idea debería incorporarse más bien como un artilugio Romano”, H.G. Peter. (1941)

Debajo de las figuras de Wonder Woman, en lápiz rojo, Marston responde: “Estimado Pete, creo que la chica con la mano alzada es muy bonita. Me gusta su pollera, sus piernas y cabello. Los brazaletes y botas están bien. Esto debería funcionar. Analiza otras sugerencias.

Sin franjas, menos rojo, más blanco. ¿Las alas del águila quedarán por encima o por debajo de sus pechos? Lo dejo a tu criterio. ¿No necesitamos una franja roja a modo de cinturón? Creí que Gaines [Editor de la época] así lo quería, pero no recuerdo bien. La tiara tendrá que ir más alta, más como una corona. Nos vemos el miércoles por la mañana”, W.M.M (en Kooser: 2015: Comiclinc).

H.G. Peter continuará realizando la ilustración de *Wonder Woman* hasta 1958 con guiones de Robert Kanigher; es decir, luego del fallecimiento de William Moulton Marston en 1947.

4.6 - Wonder Woman

Estados Unidos ingresa en la 2GM el 8 de diciembre de 1941, a raíz del ataque del Imperio japonés a la base marítima estadounidense en Pearl Harbor, Hawái, lo que supondría importantes consecuencias para la sociedad norteamericana, tales como una gran cantidad de pérdidas humanas y terribles experiencias que la guerra había dejado, y como respuesta a ello, la creación de la ONU – el organismo que vendrá a velar por la paz –además, la declaración de los derechos humanos, repercusiones económicas, así como también la cultura sería duramente castigada durante el conflicto, y también, la gran transformación en el papel de la mujer y las minorías. La mayoría de los hombres adultos sin impedimentos físicos fueron enrolados, en Estados Unidos las mujeres alternaron su ocupación de amas de casa con el trabajo en las fábricas de municiones.



Fig.15: Rosie la Remachadora (1943) Cartel de propaganda de guerra creado por J. Howard Miller. Westinghouse Electric. VanityFear.com



Fig.16: I Want You for U.S. Army poster (1917).

El ejército alentaba mediante la publicidad a trabajar a favor del país a través de los carteles publicitarios más conocidos de la época: el de *Rosie la remachadora* por J. Howard Miller (1943), y su famosa frase “*We can do it*” (Fig.15), y el del Tío Sam con el “*I want you*” (Fig. 16). Cabe mencionar que la intención de ambos carteles es desde un principio promover el patriotismo.

El éxito de *Rosie la remachadora* no sería inmediato. Durante años el cartel no se destacaría de entre la profusa producción propagandística de la guerra. Luego de varias décadas se le dará un significado distinto, el de un llamamiento al poder de las mujeres (Piñeiro. 2020: *VanityFear*). La propaganda buscaba que las mujeres entraran a las fábricas sin abandonar a sus familias bajo el lema: "*No hay nada que las mujeres no puedan hacer*".

El ataque a Pearl Harbor fue una agresión que cambió el curso de la 2GM – introdujo a un Estados Unidos aislacionista en el conflicto– y, desde la perspectiva oriental, rompió con la dinámica de la historia en Asia (Dale, 2016: s.p). Debido a la movilización masiva de los varones a las filas, cerca de 5 millones de mujeres comienzan a ser parte activa de la vida laboral del país. Esta transformación permitiría el acceso de muchas de ellas a esferas que le habían sido vetadas hasta hacía muy poco. Quedaba un largo camino por recorrer, especialmente en materia de la discriminación sexual de salarios. Era un punto de inflexión que ayudaría al incipiente movimiento feminista que estaba surgiendo (Lepore 2014: 13-23). No obstante, toda conquista para la mujer implicó grandes esfuerzos y nada resultó tan igualitario como se esperaba. Como señala Susan Sontag en una entrevista para la revista *Rolling Stone* (1978), "*No creo que la emancipación de las mujeres sea sólo una cuestión de tener igualdad de derechos. Es una cuestión de tener igualdad de poder...*" (1978:83 además Reinoso Ingliso, 2014:166-172).

La pasión patriótica producida por la incorporación de Estados Unidos en la 2GM les da nuevas características a los superhéroes: su coeficiente agencial como heraldo de la democracia y el capitalismo instituido por la política norteamericana, entendidos como valores superiores del ordenamiento humano contemporáneo (McCausland, 2017: 26). En este contexto, aparece *Wonder Woman*. La industria del entretenimiento también adopta los ideales patrióticos y la idea de publicitar para fomentar un espíritu opositor. Estas aventuras ilustradas son la mejor herramienta de propaganda que existe para convencer a la sociedad de acudir a las

misiones de espías y hazañas bélicas. Como ejemplo de ello, en la fig.17 se presenta la portada número 13 de *Sensation Comics* (1943). Aquí, Wonder Woman juega a los bolos que son representados por las cabezas de Mussolini, Hirohito y Hitler.



Sensation Comics núm. 13 (1943)

Fuente: www.dc.wikia.com

(Fig. 17)

4.7 - El Mito en *Wonder Woman*

La historia comienza con el hallazgo de Steve Trevor por Diana. Este oficial de inteligencia de los Estados Unidos escapaba de una persecución de soldados nazis quienes habían descubierto su identidad y su papel de agente encubierto. En medio de tal situación, Trevor se estrella en la isla no cartografiada de *Themyscira* y allí es recogido por una tribu de amazonas que había alcanzado una gran prosperidad como civilización, ocultas del mundo de los seres humanos (Fig.18). Luego de ser revisado por una doctora amazona (Fig. 19) y de ser interrogado por Hipólita, madre de Diana y reina de las amazonas, el soldado consigue convencer a las guerreras de la justicia de su causa. Los espíritus de Afrodita, diosa de la belleza, y Atenea, diosa de la sabiduría, – para la mitología griega y modelos de la doctrina amazónica – le advierten a Hipólita sobre los peligros que amenazan al mundo. Es por esto que las amazonas deciden enviar a Trevor a su país para que pueda combatir las fuerzas del odio y la opresión, junto a la más fuerte de las amazonas, puesto que América necesita de su ayuda.

La presencia de una amazona en el mundo del hombre podría lograr la paz y dar una solución a una guerra que afecta a todas las naciones del mundo.

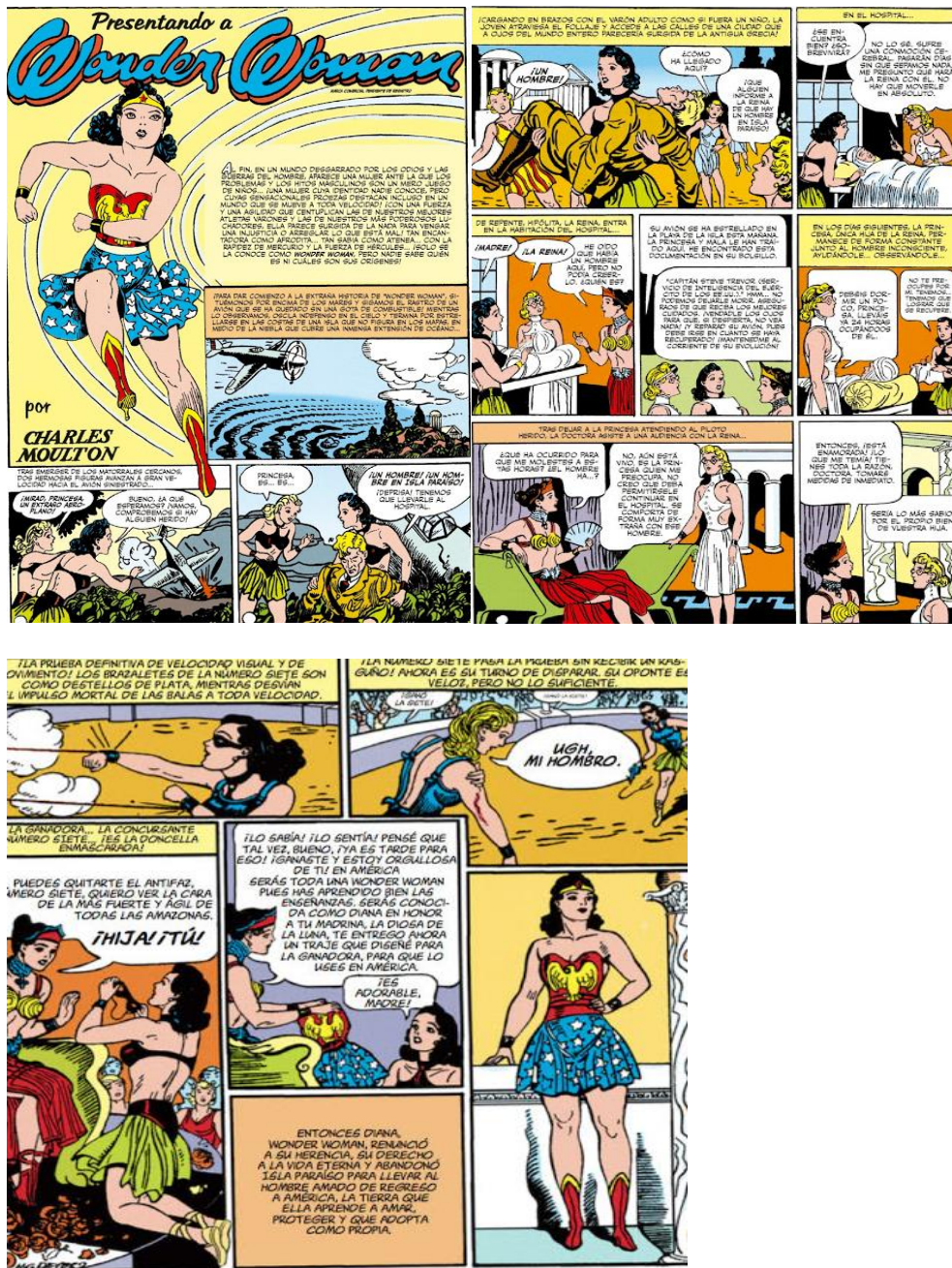


Fig.18,19,20. Wonder Woman. AllStarComics (1941). En: GooglePhotos.com. 2016

Se organiza entonces una competencia para dirimir ese puesto y la vencedora de ellas, que a su vez obtiene el título honorífico de *Wonder Woman*, resulta ser la propia hija de la reina Hipólita, Diana (Fig.20).

Marston, educado en la mitología griega, había creado una historia de origen que fusionaba la historia antigua y la mitología de las mujeres guerreras con una ideología feminista del siglo XX. Al plantear su objetivo narrativo en historias dirigidas tanto a niños como a niñas, Marston explica:

No existe amor suficiente en el organismo del hombre para gobernar este planeta pacíficamente. El cuerpo de la mujer contiene el doble de órganos generadores de amor y mecanismos endócrinos que el del hombre. De lo que la mujer carece es del dominio o la autosuficiencia para tomar y hacer cumplir esos deseos de amor. Le di a *Wonder Woman* esta fuerza dominante (...) (1943: 36).

Si observamos esta afirmación vemos que esta idea se opone al feminismo moderno – igualdad entre mujer y hombre – porque presupone una preminencia de la mujer frente al hombre en un futuro cercano, y además porque la mujer que dominaría el mundo lo haría a partir de preconcepciones con respecto a lo femenino, como la suposición de un inherente instinto maternal femenino. Para Marston la mujer traería paz al mundo por el hecho de ser intrínsecamente pacífica dejando de lado cualquier consciencia de una construcción de género.

Wonder Woman es creada según las características de Afrodita en cuanto a las ideas de amor, paz y tolerancia, que profesa en sus aventuras para hacer un mundo mejor. Y, por otro lado, posee la inteligencia, la seguridad y el corazón de una guerrera, características de la Diosa Atenea. A su vez, es posible pensar que Diana como amazona, representa a Artemisa, la diosa de la caza, el desierto y los animales salvajes. El personaje y su historia se construyen por la influencia del mito de las Amazonas.

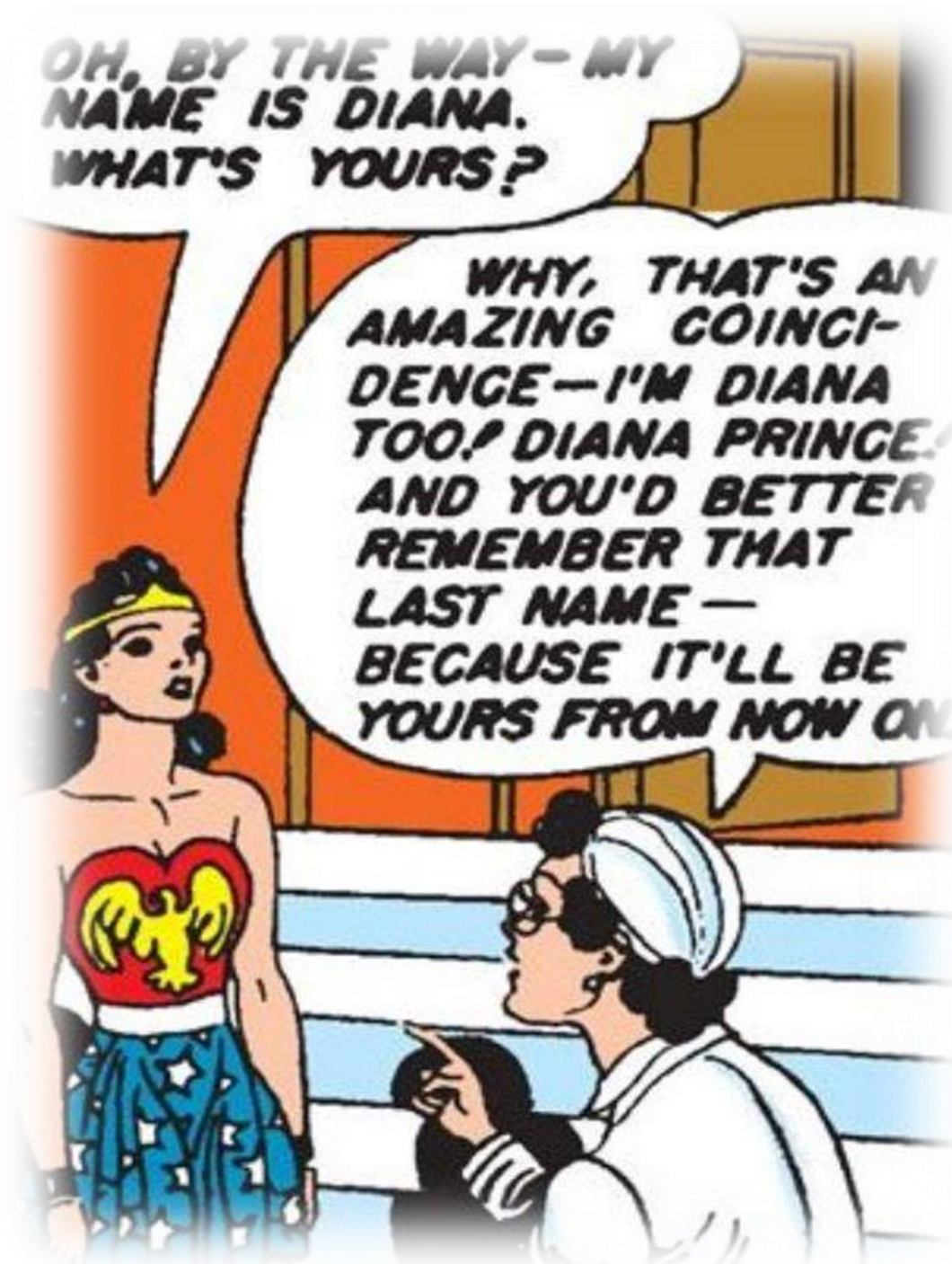


Fig. 21: Wonder Woman asume la identidad de la enfermera Diana Prince. Sensation Comic número 3 Harry G.Peter (1942).

Diálogo: ...Mi nombre es Diana, ¿cuál es tu nombre?... ésta es una inmensa coincidencia, soy Diana también, será mejor que recuerdes ese apellido. Porque será tuyo ahora...

En la Fig. 21, Diana llega al “mundo del hombre”, allí se encuentra con una enfermera del ejército que está llorando y cuyo nombre es Diana Prince. Desea partir a América del Sur con su novio, pero le resulta inviable por su falta de recursos económicos. Por su parte, Diana, la *amazónica*, necesita un trabajo y una identidad para poder cuidar a Steve, quien se encuentra internado en el hospital donde ejerce su oficio la otra Diana. Por consiguiente, la amazónica le da dinero a cambio de su nombre y credenciales y de esta manera, Diana adquiere una nueva identidad para ocultar la secreta de *Wonder Woman*. Así, se convierte en enfermera del ejército y simultáneamente, trabaja al lado de Steve Trevor contra los enemigos nazis o villanos como Circe, Giganta, La Baronesa Paula Von Gunther, Chita, Doctor Psycho y el Duque del Engaño.

En el *comic* de *Wonder Woman*, *Circe* es una fuerte villana, que también puede vincularse a la mitología griega puesto que es una hechicera, quien encarna el prototipo literario de la mujer peligrosa, y convierte en animales a quienes la ofendan con pociones mágicas. La Circe de la mitología griega aparece en el canto X de la *Odisea* de Homero. Su residencia estaba formada por una mansión de piedra en medio de un bosque, rodeada de animales salvajes, como leones y lobos, que eran sus víctimas transformadas. Cuando Ulises arribó a la *isla de Eea*, envió a algunos de sus hombres a recorrer el lugar. Estos fueron recibidos por Circe, quien los invitó a un banquete, pero la comida estaba envenenada con una de sus pociones y los marineros se convirtieron en cerdos. El suspicaz Euríloco fue el único que advirtió el peligro y logró escapar y avisarle a Ulises lo que había ocurrido.

La vestimenta ideada por Hipólita para que Diana se presente en la sociedad está cubierta de símbolos tales como los signos identitarios de Estados Unidos: que reformula la representación de lo femenino, la utilización del rojo, blanco y azul, colores que componen la bandera del país; estrellas en la parte inferior del uniforme que hacen referencia a los cincuenta estados de la Unión; y un águila que apela al emblema estadounidense de la *Bald Eagle*. El águila calva americana (*Haliaeetus leucocephalus*) fue adoptada como el símbolo

de ave nacional de los Estados Unidos de América en 1782 por su majestuosa belleza, gran fuerza, larga vida y porque es originaria de Norteamérica (statesymbolsusa.org) – hasta el día de hoy, estos elementos han sido parte del atuendo de Wonder Woman, a pesar de que también pasó por varios cambios según diferentes etapas, guionistas e ilustradores que nunca dejaron de evocar una cultura entre lo amazónico y lo griego—. Asimismo, Wonder Woman utiliza un traje que da cuenta del apego a la patria; tal como ocurre con *Capitán América* o *Superman*. En este sentido, los tres súper héroes con sus vestimentas imitan al libertador de los pueblos oprimidos, a quien defiende la patria – por ejemplo, en la guerra –, como un *antídoto para el exterminio de todos los males*.

En su ida a América, Diana posee un gran arsenal de armas, entre ellas, el lazo de la verdad —regalo de los Dioses a su madre Hipólita—, que proviene de la faja mágica de Afrodita y que permitía que cualquiera se enamorara de ella. El poeta ateniense Apolodoro (180 a.C - 110 a.C) afirmaba sobre Hipólita y las Amazonas:

Como noveno trabajo ordenó a Heracles traer el cinturón de Hipólita. Esta era reina de las Amazonas, que habitan en torno al río Termodonte, estirpe destacada en lo relativo a la guerra, pues llevaban un género de vida varonil y, si alguna vez parían por haber tenido alguna relación sexual criaban a las hembras; se comprimían el pecho derecho para que no les molestara al disparar, mientras que conservaban el izquierdo para poder criar. Hipólita poseía el cinturón de Ares como símbolo de su superioridad sobre todas. En busca de este cinturón fue enviado Heracles, ya que Admete, la hija de Euristeo, ansiaba poseerlo (Apolodoro. 180 – 190 A.E en Díaz y Álvarez.2017).

Marston recupera el mito en el que, a Hipólita, le es arrebatado el cinturón por Heracles.

Cuando llegó al puerto de *Temyscira* (Heracles), vino a su encuentro Hipólita y, luego de preguntarle el motivo de su visita, prometió entregarle el cinturón; pero Hera, adoptando la figura de una de las amazonas, iba y venía por entre la muchedumbre diciendo que los extranjeros que habían arribando habían raptado a la reina; y así las amazonas, a caballo y armadas, cargaron contra la nave. Cuando Heracles las vio armadas, creyendo que esto era fruto de una traición, dio muerte a Hipólita y le arrebató el cinturón... (Apolodoro. 180-119 a.e.).

Se utiliza un fragmento de la historia ya que en el mito la Reina de las amazonas muere.

El lazo de la verdad es construido a partir de esta faja, tan importante en la mitología griega.

El *Lazo* es irrompible y capaz de sujetar incluso a seres tan poderosos físicamente como Superman, obliga a que cualquier persona sujeta a él diga la *verdad*, restaura recuerdos perdidos, hipnotiza, protege. Es una clara alusión al *bondage*, a la sumisión y a la creación del detector de mentiras ideado por William Marston. Y de esta forma, se plantea a *la verdad* como el lema principal de *Wonder Woman*. En su vestimenta también lleva un par de brazaletes mágicos indestructibles, que simbolizan la voluntad y la concentración en sus objetivos características de sus primeras etapas. Cuerpo y mente se unen para hacer el bien. Olive Byrne portaba pesados brazaletes de plata en cada brazo, uno de procedencia mexicana y otro venido de África, y cuyo significado se vinculaba a un compromiso de *amorosa sumisión* (McCausland 2017: 15). La tiara de *Wonder Woman* también sirve como arma y las cadenas con las que varias veces es amarrada funcionan como íconos de la lucha feminista.

Los panfletos que Byrne, su madre, Ethel Byrne y su tía, Margaret Sanger, distribuían ilegalmente hablaban del control de natalidad usando las cadenas y las ataduras como símbolos. Y las cadenas (véase Fig.22) son una forma expresiva de la lucha sufragista, desde que un grupo de mujeres se encadenara a las puertas de la Casa Blanca en 1917. Marston, un gran admirador

de la labor llevada a cabo por Emmeline Pankhurst y el incipiente movimiento sufragista femenino, estaba convencido de que la heroína podría abanderar esos ideales en el universo de las viñetas (Lepore, 2014: 3-12).

Gardner Fox y Sheldon Mayer crean la *Sociedad de la Justicia de América* y es la primera agrupación de héroes y heroínas de la historia del *comic*. En *All Star Comics número 13* (octubre de 1942) se producía la aceptación de Wonder Woman de formar parte de las asambleas como secretaria, pero sin derecho a voto en las deliberaciones. En esas apariciones, la amazona, lejos de su equipo creativo habitual, acepta de buen grado aquellos desplantes de sus colegas masculinos.

Wonder Woman constantemente les dice a las mujeres que no se casen con hombres ni que mantengan ningún vínculo con ellos y ella incluso, rechaza constantemente las propuestas de matrimonio de Trevor. Fue revolucionario que Trevor fuera una *Damsel in distress* de género masculino, constantemente rogándole que fuera su esposa. Es así que en la viñeta que se muestra en la figura 22, Wonder Woman dice: – *Cuando dejaron que los hombres las ataran... se dejaron atar por la guerra, el odio, ¡la codicia y la lujuria por el poder! ¡Piensen! ¡Y libérense! ¡¡Controlen a los que oprimen a otros... pueden hacerlo!!*– Una manera de ayudar a que las mujeres se revelen contra el patriarcado, un aliento a esa lucha.

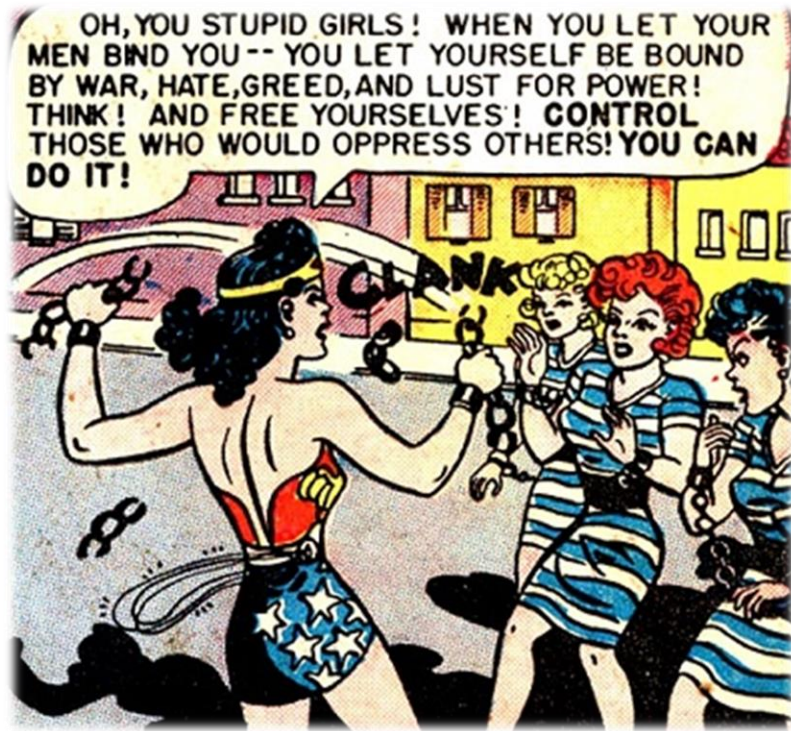


FIG. 22: *Wonder Woman. Número 32. 1948. cbsnews.com*

4.8 Feminismo Amazónico

¿Por qué una *Amazona*?

Las mujeres de las Isla Paraíso encarnaban una atractiva mezcla entre lo políticamente correcto y lo lujurioso, y como tal eran ejemplos perfectos de un credo que estaba muy en boga en el siglo XX: el clásico y bohemio amor libre, pero con un nuevo léxico sacado de la teoría psicoanalítica y del mundo rosa y fantástico de los sueños y deseos. La suya fue una especie de Segunda Ola Feminista separatista, donde los hombres estaban prohibidos, por lo que las cosas sólo podían ir a mejor (Grant Morrison 2012: 66).

A lo largo de la historia, los mitos clásicos han sido plasmados en diferentes representaciones como pinturas o esculturas. El mundo del *comic* no fue ajeno a ello y *Wonder Woman* es un fiel ejemplo en su adaptación del mito de las Amazonas. Mujeres que batallan, montan a caballo, gobiernan su sexualidad y reproducción y no contemplan el matrimonio.

Debido a su comportamiento e ideales se sitúa a las Amazonas en lugares aislados donde actúan, sienten y experimentan libremente.

Según el relato tradicional, las Amazonas son un poblado de mujeres que descienden de Ares y Harmonía, una ninfa; estas mujeres conviven entre ellas, y en su gobierno no interviene ningún hombre. El hecho de que la figura masculina no participe de los lugares del poder, no significa que no exista entre sus pobladores; su presencia era permitida siempre y cuando se desarrollase en trabajos de servidumbre – relato que recibió un rechazo aplastante por parte de la audiencia de *Dc Comics* –. ¿Y cómo immortalizaban su raza? Para ello se unían con extranjeros y al dar a luz elegían sólo quedarse con las niñas, por lo tanto, si nacían varones los mutilaban dejándolos ciegos y cojos. Por decreto, a las niñas les cortaban un seno para conseguir facilidad en el momento de utilizar los elementos de lucha como el arco, la flecha o los escudos. Por ello, el nombre de Amazonas proviene de “*amazwn*” que significa “las que no tienen senos” según Apolodoro y Curcio – también se cree que es el nombre con las que Trifiodoro¹⁰ las bautiza ya que fue el primero en hablar sobre esta civilización –. Sabemos que al menos tres escritos tardíos rechazaron la “teoría del pecho único”. Juan Tzetzes apuntó que esta etimología era errónea, pues extirpar el pecho causaría una hemorragia letal. Otro autor, Filóstrato (Siglo III D.C.) propuso la afirmación de Tzetzes, proponiendo en su lugar una explicación más lógica (y también más humana) para el término. Según este autor, Amazonas significaría en realidad “no amamantadas”. Filóstrato arguyó que las Amazonas reales amaban a sus bebés, pero no los amamantaban, pues esta práctica provocaba la proliferación de niños sobreprotegidos y senos flácidos, ambos *elementos* indeseables en la cultura guerrera amazónica (Mayor, 2014:73).

¹⁰ Trifiodoro (Τρυφιδώδωρος) fue un poeta épico egipcio fechado hacia los siglos III-IV. Se supone que su lugar de nacimiento fue la región en torno a Panópolis, donde se veneraba una divinidad llamada Trifis, de donde procede su nombre.

El *comic* de Marston se basa en gran medida en los mitos amazónicos. Desde las epopeyas de los poetas homéricos ha habido referencias a historias misteriosas y aterradoras de las Amazonas. En *La Ilíada*, las Amazonas se conocían como luchadoras experimentadas semejantes a los hombres en cuanto a su destreza, fuerza física y coraje. Las Amazonas, luego de una gran cantidad de años viviendo sin la presencia de los hombres en su isla acaban borrando el símbolo fálico de la sexualidad, reduciendo el erotismo a peculiares ritos con correas y candados – visto así en sus viñetas – (Grant Morrison, 2012:66). Marston y Harry G. Peter introdujeron la esclavitud y las cadenas en *Meet Wonder Woman*, un libro de 32 páginas dirigido a niños, y a medida que el *comic* progresaba, los elementos de *bondage* se destacaron más, lo que incrementó las ventas.

En lo que respecta a la mujer de la época, Marston era consciente de que Wonder Woman en tanto amazona traería consigo un cambio coordinado por los mitos. Heródoto (484-c.425 a. C.) registró información detallada, posiblemente ilegítima, pero atrayente, sobre esta tribu de mujeres. En su relato, las Amazonas se presentaron como jinetes hábiles con el arco, la flecha, y la lanza – aunque, las mujeres, en su época eran consideradas como niños o esclavos, carentes de diálogo por no ser educadas –. Las Amazonas de las que habla, eran de Escitia (Ucrania, el sur de Rusia y el oeste de Kazajstán), una región suficientemente distante de la Grecia antigua lo que permitía pensar en una tierra aterradora, exótica e incognoscible poblada por personas salvajes y amenazantes. Heródoto también afirmó que las Amazonas tenían una costumbre matrimonial que prohibía que una joven se casara hasta que matara a un hombre en la batalla. El personaje de la Reina Hipólita alude al líder – original de las Amazonas –. El lugar del nacimiento de la princesa Diana, *Themyscira*, es mencionado por Heródoto y Estrabón como territorio amazónico.

El mito amazónico, gracias a la figura de Marston consiguió formar parte de ese nuevo Olimpo Heroico, creándolo o recreándolo en las viñetas de sus *comics*, dándole vida en la figura

de una princesa amazónica, Diana de Themyscira, Wonder Woman, quien compartiría protagonismo con figuras masculinas como Superman y Batman, para un público hetero patriarcal, entonces, la única figura femenina en los *comics books* en un contexto dominado por hombres. Aquí, Marston lo adapta conforme a las necesidades del momento puesto que, a las Amazonas se las pacifica, deja de lado su carácter ambiguo y hasta cambia sus orígenes divinos.

En el *comic*, Ares no sólo desaparece como “padre” sino que se convierte en un enemigo sistemático del pueblo amazónico. La explicación a esta variación podríamos encontrarla en el hecho de la identificación de Ares con el ejército nazi y sus aliados; la crueldad de la guerra (Ares) frente al combate ordenado y con el fin de garantizar la paz (Atenea), representado en la figura de Wonder Woman. La tradición clásica trató de masculinizar a las Amazonas tanto en sus actos como en su apariencia; pero ese aspecto andrógino de la narración desaparece en este panorama moderno, nos encontramos ahora con una representación femenina ligada al *Pin-up*. La figura de la mujer guerrera siempre resultó atractiva para el imaginario masculino y es ahora cuando se desarrolla esa faceta erótica del mito de una manera absoluta.

“Aquella raza de míticas guerreras que tanto odio y admiración causaron, vuelven a la vida como correctas discípulas de Atenea, erigiéndose en salvadoras del mundo moderno” (2004:25), advierte la doctora en Historia Antigua Eva María Sanjuan Iglesias, en su texto *De Amazonas míticas a Wonder Woman*.

Wonder Woman rompe con los roles de género puesto que se convierte en la rescatadora y no en la dama que es rescatada o liberada de una mala situación por un héroe/ hombre. Desde sus inicios, *Wonder Woman* tiene como objetivo la igualdad de género al partir desde la referencia a las Amazonas, una nación de mujeres guerreras que se valen por sí mismas.

Thomas Gramstad concibe a la Amazona como un símbolo, y combina desde una mirada feminista las perspectivas heroicas de Wonder Woman tanto desde sus ideales como desde su

propio cuerpo e investidura. Mujer amazónica como símbolo, un mito capaz de integrar poder y sexualidad, fuerza y belleza, coraje y gracia. (Peter, *Battle of womanhood. Wonder Woman*. 1943) En suma, un emblema de independencia e identidad autónoma (H.G. Peter, 1943: 16).

Para Gramstad, las feministas del siglo XX tienen presente a estos personajes mitológicos como representación propia, hay una aliada que brinda nuevos sentidos de sí mismas. Amazonas como conquistadoras del mundo y de sí mismas, de la igualdad, capaces de establecer sus propios lazos, de elegir sus compañeras de camino. El feminismo amazónico está preocupado por la igualdad física y se opone a los estereotipos de género y a la discriminación contra las mujeres fundadas en ideas de cómo deben ser, verse o comportarse considerándolas pasivas, débiles y físicamente indefensas.

Según Gramstad;

Lo que necesitamos son símbolos y mitos que integren el poder femenino y la sexualidad, la fuerza y la belleza, el coraje y la gracia. Lo que necesitamos no son "heroínas" (que generalmente se reducen a objetos de premio pasivos / recompensas para héroes masculinos), sino heroínas femeninas (héroes activos que resultan ser mujeres). El término "heroína" sirve para masculinizar lo que de otro modo podría ser un término excelente para una persona virtuosa, a saber, héroe, porque evita que las mujeres sean incluidas en la categoría de "héroe". Este es un excelente ejemplo de cómo el hombre se define como la norma, el ser humano y la mujer como una desviación de esa norma o como "otro". Estamos tan hambrientos que nos topamos con cualquier señal, cualquier migaja que podamos encontrar de la heroína en la cultura popular (1999: 351-352).

Sontag reflexiona acerca del hombre como un aliado, sosteniendo:

Políticamente hablando, las mujeres no encontrarán una voz militante, hasta que se organicen en grupos dirigidos por sí mismas. (...) Uno de los objetivos de la acción política es educar a quienes la organizan. En este punto de subdesarrollo político de la mujer, trabajar con hombres (aún simpatizantes) frena el proceso mediante el cual las mujeres aprenden a funcionar como adultos autónomos y políticamente maduros. Las mujeres tienen que aprender ante todo a hablar entre sí (...) Es por consiguiente de gran importancia que aprendan a organizarse políticamente por su cuenta y traten de movilizar a otras mujeres. Sus errores, al menos, les pertenecerán y podrán aprender de ellos (1973: 38).

Las Amazonas, así sean reales o imaginarias, son modelos a seguir, para niñas y mujeres, son heroínas, son un camino para batallar por el futuro del feminismo: sobre los significados y valoraciones éticas, políticas, sociales. Si pensamos en *Wonder Woman* desde su creación en 1941, el personaje toma gran fuerza en el mundo y llega a ser la figura más importante y reconocida de la editorial, más aún, con el correr de los años, tras volverse un personaje célebre y popular logra ser la representación de la lucha por el género, representando así, fortaleza, verdad y justicia en medio de una sociedad regida por cánones patriarcales.

Wonder Woman podría considerarse uno de los ejemplos más actuales de las reinterpretaciones de mitos, pues Diana rechaza una y otra vez las propuestas matrimoniales de Trevor esperando a que el mundo sea un lugar mejor y justo para todos. A la vez podríamos pensar en la situación de Hipólita y sus hermanas – Antíope y Pentésilea – quienes según las narraciones mitológicas mueren por enamorarse de hombres.

En gran medida, los mitos se han construido bajo ideas heteropatriarcales, en las que cada sexo y género tienen un rol definido y conductas estereotipadas. Centrándonos en el aporte de la mitología a las relaciones de género, podemos comprobar que la mayoría de personajes

míticos masculinos están ligados a la racionalidad, el poder, el éxito, la aventura y el espacio público, mientras que los personajes femeninos están relacionados con las emociones, la maternidad, el amor y el espacio privado. Existen, sin embargo, excepciones a través de figuras de mujeres que, de un modo u otro, hacen frente al poder de los hombres. Estas mujeres son representadas como animales o seres monstruosos (la pitón, la quimera, la esfinge), como seres híbridos (las sirenas, medusa, las harpías, Equidna), como féminas masculinizadas (las amazonas) o estereotipadas a modo de brujas (Circe, las moiras y las gorgonas). En definitiva, roles útiles para simbolizar los miedos de los hombres al quedar estos personajes fuera del control masculino (Pérez Virtus, 2019: 14). En contraposición a este tipo de hombre y en el lado absolutamente opuesto de estos ideales patriarcales, William Marston crea a *Wonder Woman* para darle un nuevo lugar a la mujer.

4.9 - Feminismo y sufragismo

“El feminismo hizo a Wonder Woman, más adelante Wonder Woman, rehízo al feminismo” J. Lepore (2015).



Fig. 23: Talbot, M.M; Charlesworth, K.; Talbot, B. *Sally Heathcote: Suffragette*. London. Random House. 2014.

La revolución sufragista del siglo XX como contexto histórico, hecho que pasó desapercibido por muchas generaciones, fue representada y verdaderamente percibida con el *comic* – y luego film hollywoodense – *Sally Heathcote: Sufragistas (Fig.23)* donde la historia es contada a través de la mirada de una tercera persona, de cuyo despertar es responsable Emmaline Pankhurst (1858-1928). Este *comic* nos habla de la problemática de género y de clases sociales y nos hace reflexionar sobre la limitada conciencia en las nuevas generaciones de la lucha de sus predecesoras. Emmaline Pankhurst fue una de las fundadoras del movimiento sufragista femenino en Gran Bretaña y figura capital para entender la lucha por los derechos de las mujeres. Pero no sólo fue una de las impulsoras de tal lucha, así como una de las fundadoras de la *Woman's social and political* por el derecho al voto femenino; Pankhurst fue una gran inspiración para feministas y sufragistas americanas (Alice Pauls y Lucy Burns), también lo fue para William Moulton Marston que en ese entonces era un estudiante de la Universidad de Harvard. En 1848 se daría la primera convención por los derechos de las mujeres en Nueva York y en ella se firmaría la *Declaración de Sentimientos* que proponía incluir a las mujeres en el concepto de ciudadanía, lo que conllevaría a tener los mismos derechos y privilegios que los hombres. Marston fue parte de esa revolución gracias al *Harvard Men's League Suffrage*, evento dictado por Pankhurst en 1910. No es absurdo considerar esta idea como la base del mito de *Wonder Woman*: dedicado a la mujer que a principios del siglo XX aspiraba a tenerlo todo: familia, trabajo, ocio. La influencia de Pankhurst en el sufragismo estadounidense fue clave. La idea del encadenamiento se fue formando en las reuniones, así como otras estrategias que trajeron consigo la *puesta en escena* como un elemento indispensable: marchas de inspiración militar con amazonas a caballos, mujeres sosteniendo banderas y apropiándose de representaciones simbólicas.

Antes de que llegue a Norte América el concepto *feminismo*, era utilizado el de *amazona*, que designaba a la mujer rebelde y a todas aquellas que se salían de las normas: en

ese entonces, dejar sus casas e ir a la universidad. Ejemplo de ello fue la esposa de Marston, Elizabeth Holloway quien fue educada en la primera escuela superior de mujeres de Estados Unidos en *Mount Holyoke* y cuya directora solía decir “El feminismo no es un prejuicio, sino un principio” (Lepore, 2014: 11). Las Amazonas se identificarían con la *New Woman*, la mujer que va en busca de la libertad. Lepore sostiene;

Sin importar que se la considerase un ideal como mujer educada, independiente y libre de espíritu que, gracias a su bicicleta parecía estar en todas partes, o una degenerada sexual que fumaba como un carretero y odiaba a muerte a los niños, la Nueva Mujer que había llegado para quedarse y, admirada o despreciada, se constituyó en una fuerza de cambio esencial en las postrimerías de la cultura victoriana y eduardiana (Lepore, 2014: 11).

Las *Gibson Girl*, creadas por el dibujante Charles Dana Gibson, son en este momento, la representación de este tipo de mujer, consideradas como el primer ideal de belleza femenina estadounidense.

Otra de las grandes influencias del feminismo del siglo XX es la enfermera Margaret Sanger (1879-1966), quien funda el periódico *The Woman Rebel* en 1914 además de ser pionera en generar reflexiones acerca del control de la natalidad. Estudia enfermería en la escuela *Claverack* de Nueva York, luego comienza su labor en el hospital de *White Plains*, donde le toca presenciar con impotencia cómo miles de embarazos no deseados terminaban en abortos con altas tasas de mortalidad para las mujeres. Sanger, utilizará la revista *La mujer rebelde* (1914), como campaña de concientización social sobre la necesidad de desarrollar métodos anticonceptivos que frenaran embarazos no deseados, defiende la anticoncepción bajo el lema “Sin Dioses, ni Maestros”. Así comienza su legado al feminismo, y no es su único gran logro. Mas adelante abre la primera clínica de control de natalidad en Estados Unidos (incluso es

arrestada por la distribución de información sobre estos métodos). Sanger consideraba que la verdadera igualdad de la mujer exigía una maternidad libre; que cada mujer podía tener libre elección acerca de si tener o no hijos, cuántos y cómo; su feminismo – y el de su hermana, Ethel Byrne – defendía que las mujeres fueran dueñas de sus propios cuerpos e hicieran de ellos no sólo un medio para la reproducción de la especie sino también, un medio para el placer.

Sanger y Byrne creían en el amor libre, el socialismo y el feminismo y ambas frecuentaban espacios de reencuentros y grupos de discusión como clubes liberales, comités de mujeres del partido socialista o espacios donde se discutía sobre feminismo.

Lepore afirma “En la década en la que Byrne y Sanger vivieron en New York, las Amazonas estaban por todas partes” (2014: 83). Las Amazonas estaban en aquellas mujeres que se encadenaban frente a instituciones públicas y legislativas e iniciaban huelgas de hambre, poniendo en peligro sus vidas, cual guerreras.

En 1920 es aprobado el sufragio femenino en Estados Unidos por el presidente Woodrow Wilson como *medida de guerra*, presionado por grupos de sufragistas y es allí cuando la superheroína emerge en el contexto de la 2GM. En la agenda pública ya se encontraba legitimado el derecho al voto y el control de la natalidad, pero en el ámbito cultural y social había más cosas por hacer, la guerra vendrá a expandir el campo de batalla, simbólico y laboral de las mujeres. Asimismo, durante la 2GM tenemos las *pin-up* que con su imagen elevaban el ánimo patriótico. Tal es el caso de personajes como *Liberty Bell*, *The all american Girl...*, *¡Comandante The female comando!*; heroínas que luchaban por la patria. *Amazonas* que ofrecían mediante la ficción, ideas, sentidos y oportunidades de cambio.

El concepto de feminismo en *Wonder Woman* está sujeto a las normas de género que impone la sociedad y la cultura. No permanece rígido y estático, sino que se reinventa a sí

mismo y busca su propia identidad, en un intercambio dialéctico que nunca tiene una forma definitiva.

El pensamiento que sostienen los grupos de feministas se nutre de *El Segundo Sexo* de Simone de Beauvoir, la obra más relevante y considerable para este grupo de mujeres pioneras. *El Segundo Sexo* (1949) puede considerarse la obra faro del feminismo. En la década del '60 adquiere gran interés para las mujeres (no solo feministas) y servirá de base para escritos o pensamientos de diferentes teorías feministas, bien para continuar con sus planteos y seguir desarrollándolos o bien para criticar dichas teorías.

El poder masculino ha procurado siempre mantener un orden social inalterable, que nunca había puesto en cuestión los privilegios de los hombres. Simone de Beauvoir hilvana los hechos para mostrar la conformación y permanencia del orden patriarcal. Aporta recomendaciones de gran valor ya que fue capaz de notar que no era la inferioridad de la mujer la que había determinado la niñez histórica femenina, sino que, al contrario, su *insignificancia histórica* había servido para determinar su inferioridad dentro de la sociedad.

De Beauvoir percibe que la evolución de la humanidad desde la Prehistoria hasta el presente había estado presidida por la constante sujeción de la mujer al hombre, y que el patriarcado había sido el modelo social imperante. Tal organización social se define por las desiguales relaciones de poder entre hombres y mujeres (López, 2009: 69). Las historiadoras se han encargado de analizar el alcance de esa sumisión, sirviéndose de conceptos similares como subordinación, sometimiento, sin olvidar a las que se rebelaron contra esta situación y se enfrentaron a la dominación masculina (López Pardina, 2000:24). De Beauvoir afirma “*no se nace mujer, sino que se llega a serlo*” (*El Segundo Sexo, 1987: p.13*). Judith Butler sostiene que esta afirmación se vincula con una idea de género ligada a la norma cultural obligada, pero esa obligación no está condicionada por el sexo biológico en tanto éste no determina el género.

Si el cuerpo es una “situación cultural” – dice Butler (1999) –, entonces la noción de “sexo” natural parece sospechosa. ¿No estaría el sexo ya interpretado por la cultura?: “No está claro, tomando la formulación de Beauvoir, si el género necesita estar, de algún modo, vinculado al sexo o si este vínculo convencional es en sí mismo cultural. Si el género es un modo de “existir” el propio cuerpo, y el propio cuerpo es una situación, un campo cultural de posibilidades tanto de recepción como de reinterpretación, entonces el género parece ser una cuestión completamente cultural (...) No sólo la anatomía ya no dicta el género, sino que no parece presentar necesariamente ningún límite al género” (Pardina, 2012: 103).

En *Gender Trouble (El Género en Disputa 1999)* Butler parte de Michel Foucault para analizar cómo el sujeto *mujer* está ligado al género y para ello aborda la *genealogía de género* mediante el psicoanálisis y la teoría feminista: “[...] *no hay nada en su versión —de Beauvoir— que garantice que el "se" que llega a ser una mujer sea necesariamente hembra*” (Butler.1999:12).

Beauvoir se desplaza en otro registro: estudia el tema en la perspectiva de la Modernidad y, si bien el ‘se’ al que se llega no está predeterminado, el ámbito de libertad para hacer-se parece ser mucho más amplio para ella que para Butler. Las interpretaciones son distintas porque conciben al sujeto de manera diferente. Para Beauvoir, el sujeto humano es libre y esa libertad se relaciona con situaciones como presión, amenaza, obstáculo que desliga la libertad, así como en la *mujer* esta situación es su cuerpo sexuado –lo que supone un gran peso–, el entorno, la sociedad. Sin embargo, Beauvoir cree que hay vías de liberación, que la liberación es posible. De allí que, para Beauvoir, puede llegarse a un estado de igualdad varones-mujeres en el ejercicio de la libertad. Butler, sin embargo, desde una perspectiva postmoderna o bien, postestructuralista/posthumanista, no admite la universalidad del sujeto *mujeres*, ni admite el

patriarcado como sistema de dominación. El género es un elemento de identidad, pero no el único, para definir el sujeto *mujeres*. Otros elementos como la raza, la clase o la etnia son imprescindibles para captar lo que es *una mujer*.

Esta idea puede permitirnos abordar a las guerreras amazonas. La tendencia principal en la cultura griega era la de representar a las amazonas como *lo otro*, una parte externa a la sociedad griega civilizada, lo inculto y, por lo tanto, lo peligroso para el orden establecido. Por consiguiente, las amazonas eran consideradas una amenaza para las normas sociales y la civilización, ya que se ubicaban, incluso geográficamente, fuera de la estructura patriarcal de la sociedad; desde la perspectiva antigua, vencerlas era necesario, además de justo.

Esta idea bien puede ponerse en diálogo con aquello que Beauvoir define en *El segundo sexo* (1949) al proponer a las mujeres también como *lo otro* respecto del hombre. En síntesis, lo femenino siempre es puesto como alteridad y elemento amenazante para la hegemonía patriarcal. En el mundo antiguo, las amazonas son objetos que deben ser destruidos.

Ese *otro* es también posible pensarlo en el mundo posmoderno de la mano de Butler en *El Género en disputa* o en *Cuerpos que importan*, no solo como lo femenino sino también como lo gay, lésbico y transexual; minorías que constituyen lo otro de la sociedad binaria pensada en términos de Hombre/Mujer, teniendo en cuenta que para los griegos lo gay o lésbico es una cuestión de experimentación para el reconocimiento del propio cuerpo, del placer.

CAPÍTULO 5: El Ocaso de Wonder Woman

5.1 La Edad de Plata y Robert Kanigher

Los años ´50 son una época de cierto declive argumental en el mundo del *comic* durante los primeros años. La sociedad estadounidense se torna nuevamente conservadora. Los

soldados regresan de la guerra a sus hogares y, por tanto, a recuperar sus empleos, motivo por el cual, las mujeres volverían a recluirse en sus funciones precedentes; la del hogar, la del oficio doméstico o el de secretarias, y regresan al campo dominado por los hombres que había antes de la guerra.

Aquí es cuando Robert Kanigher se va a ocupar de cambiar y reiniciar el origen de *Wonder Woman*, otorgándole al personaje diferentes poderes heredados de los Dioses y llevándola a sus orígenes, pero además le daría una nueva profesión; la de editora de una revista de moda.

Luego del fallecimiento de Marston, Kanigher se convierte en el escritor de *Wonder Woman*, a partir de la edición número 22 en abril de 1947, mismo año en el que escribe *El Canario negro* en *Flash Comics* número 86. En la esfera del, este escritor, tuvo irrefutables logros, tal como, la creación de figuras como *Poison Ivy* (Hiedra Venenosa), *Canario Negro*, *El nuevo Flash*; éxitos que darían disparo a la Edad de Plata del *Comic Book*. Su estilo enaltece lo puramente realista, o el *romance comic*¹¹ de los que asimismo fue partícipe y fueron parte esencial del *comic* de una época en la que lo superheróico se deja atravesar de esa y otras influencias para sobrevivir.

Robert Kanigher fue hijo de inmigrantes Romano-judíos. Nació en Nueva York y durante su niñez tuvo un extraordinario afecto por la lectura. Sus mayores influencias literarias y culturales fueron Fiodor Dostoievski, Máximo Gorki, Eugene O'Neill, Sigmund Freud, entre otros. Su carrera artística tuvo un comienzo temprano, con cuentos y poemas que eran publicados en revistas, además de realizar escritos para emisiones radiales, teatro y cine. En la

¹¹ Los cómics románticos de la época generalmente presentaban guiones dramáticos sobre la vida amorosa de los adolescentes y adultos jóvenes de secundaria, acompañados de obras de arte que representan una América rural o urbana contemporánea a la publicación. Los orígenes de los cómics románticos se encuentran en los años inmediatamente posteriores a la Segunda Guerra Mundial, cuando aumentaron los lectores de cómics para adultos y los superhéroes fueron descartados como personajes del pasado.

década de 1940 comienza a dedicarse al *comic* bajo el amparo de *DC*. Allí se inicia como guionista en 1945, y rápidamente es promovido a editor. Kanigher fue quien estuvo a cargo de escritos tales como *Justice Society of America* Función en *All Star Comics*, *Hombre Alcón* Función en *Flash Comics* y *Green Lantern*.

Kanigher sentía una mezquina afinidad con los postulados feministas y de Marston en particular. En los guiones de *Wonder Woman* reside una regresión respecto a la presencia de la voz de la mujer.

En lo que respecta a *Wonder Woman*, no se trata tanto de que Kanigher tuviese una agenda antifeminista o misógina explícita –perduraron en el personaje taras susceptibles de despertar las iras de Fredrick Wertham– como del que el simple desarrollo rutinario, irreflexivo de sus peripecias, en el marco de un anticomunista, el resurgir de ánimos censores, una involución en cuanto a la presencia de las voz de las mujeres en la esfera pública y privada, y la explosión de una América suburbial mediada por revistas como *Good Housekeeping* y *Sitcomes* como *Leave it to Beaver* (1957-1963), no tenía más remedio que derivar en un conformismo político de la ficción (McCausland. 2017: 83).

De todos modos, en el curso de los primeros años Kanigher se limita a imitar los temas de William Marston – *Charles Moulton* continuó como firma del *comic* hasta mediado de los años 60` – así, su interés no reside en ser el autor del *comic*, sino en coordinarlo con libertad de movimiento para que la historia muestre discursos acerca de la sabiduría y el amor como dones para el bienestar del mundo. Sin embargo, el *comic* se redujo en un conjunto de escenas domésticas y de situaciones comunes de la ciencia ficción. En esta nueva etapa, Diana permanece en el mundo de los hombres en lugar de permanecer al lado de sus hermanas. Según parece, las amazonas se trasladan a otra dimensión y Diana no las sigue, no porque no quiera

sino porque decide permanecer en el mundo del hombre para ayudar a un Trevor acusado injustamente. En esta etapa Diana deja de ser *Wonder Woman* (literalmente) para ponerse bajo la tutela de un anciano maestro de procedencia oriental, experto en artes marciales. Este se encarga personalmente de instruirle para poder dedicarse a luchar contra el crimen, bajo la identidad de Diana Prince. En el número 94 de *Sensation Comics* (Fig.24), Diana aparece en los brazos de Trevor, mientras le regala una cálida mirada de enamorada convirtiéndose, en esta etapa, en su guía sentimental.



Fig.24 *Sensation Comics* Número 94 en 1949. *Comic.org*

Se trata de un gran cambio para el *comic Wonder Woman*. Diana de Marston era la mujer que sujetaría y salvaría a Trevor en sus brazos, aquí él la está sujetando. La Diana de Marston se burlaba de la noción de matrimonio y, en particular, del hombre, incluso cuando Trevor le suplicaba y le proponía matrimonio regularmente. Por el contrario, la Diana de Kanigher no

podía esperar para casarse. La dinámica había cambiado fundamentalmente puesto que se expulsa la iconografía, las imágenes, en suma, y todo el poder radical y el propósito de la visión de Marston.

Wonder Woman atraviesa una complicada situación en el período comprendido entre la muerte de su creador hasta la década de 1970, la llamada “Edad de Plata”. *Wonder Woman of History* – un cuadernillo que se encontraba en algunas páginas de su serie y que, hasta 1953, da cuenta de los logros sociales y culturales de mujeres reales – fue suplantado por *Marriage a la Mode*, un catálogo que, mediante ilustraciones muestra las costumbres nupciales de diferentes países del mundo, balanceándose con un carácter entre lo antropológico y lo instructivo. Es uno de los sucesos que da a *Wonder Woman* un retroceso como personaje de ficción y emblema de valores feministas. Es el hecho que produjo la separación entre la Edad Dorada y la Edad de Plata en el *comic* estadounidense, además del complicado camino por el que atraviesa la amazona. Ello se relaciona con la dificultad por parte de Kanigher de darle un nuevo camino artístico al *comic* y por las trabas de Fredrick Wertham, que despierta censuras hacia el *comic* y genera una crisis de ventas.

Desde los comienzos de *Wonder Woman* la superheroína siempre contará con amenazas por parte de sectores rivales al feminismo. Sin embargo, durante la Segunda Guerra Mundial se ve liberada de exponer explicaciones en sus primeros años de publicaciones, favorecida por el gran impacto popular y por su notoriedad positiva en los *comics* que protagoniza. Más de un miembro de *All American Publication* expuso la inquietud con algunas características de *Wonder Woman*, la semi desnudez o el bondage. Tal es así, que su director, recibía críticas por parte de expertos en literatura refiriéndose a la falta de vestimenta de la protagonista, el sadismo, tortura o encadenamientos en sus viñetas. La especialista en literatura infantil, Josette Frank, de acuerdo a esto, sostenía “*Hay que tomarse estas críticas muy en serio... nunca me han*

gustado estas historietas, aunque sé de sobra que sus ventas indican que hay mucha gente que le gusta demasiado” (Lepore. 2014: 237).

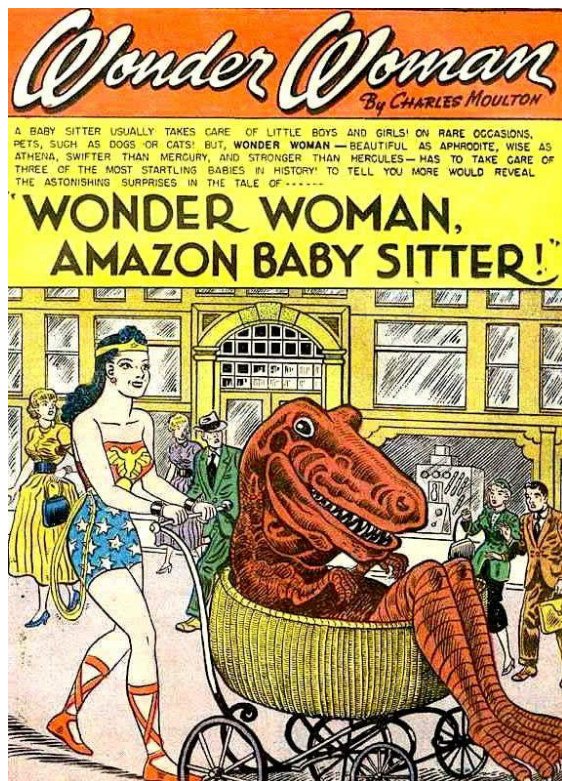


Fig. 25: *Wonder Woman* número 90. 1957. Koprolitos.blogspot.com

Uno de los números más sobresalientes y significativos para explicar esta etapa coordinada por Robert Kanigher, es *Wonder Woman: Amazon Baby Sitter*. Este, abrevia, de algún modo, todos aquellos años del *comic Wonder Woman* y la representación situacional de la sociedad y cultura estadounidense (Fig.25). Diana se encuentra en la calle con una sonrisa radiante, empujando un coche de bebé. La conmoción en los rostros de los espectadores, se referirían al hecho de estar viendo a un pequeño T-Rex en el carro en lugar del bebé; se trata de una imagen, en la que se puede observar una unión entre la “nana”, la servidumbre, y las mujeres de los años 1940-1950. Es una de las últimas portadas de Harry G. Peter, *Wonder Woman* número 90, que satiriza la maternidad mediante un golpe humorístico. Por otro lado, la imagen puede leerse problematizando la institución del matrimonio, una elección que en estos años inevitablemente condujo a la maternidad y al fin de la libertad. En esta época, era bien

percibida la idea de que las mujeres se casaran, *dieran hijos a sus maridos* y se dedicaran a ser amas de casa.

En Estados Unidos, y en el mundo occidental en general, luego de la 2GM el feminismo y la homosexualidad representaban amenazas.

La década de 1950 puede entenderse como la más nociva para los derechos y libertades, y la menos humorística de los Estados Unidos, pero también como el momento en el que se desarrolla una *cultura del disentimiento*, aquella que es expuesta en *La Mística de la Femenidad* de Betty Friedan – un desacuerdo en cuanto al rol que ocupa la mujer estadounidense, y una insatisfacción consigo mismas en cuanto a que la mujer sea percibida como madre – esposa, lo que cerraba la posibilidad de realización personal –. Asimismo, es cuando se crea un ambiente contracultural que se resiste a los acontecimientos conservadores. Uno de ellos, es *La Seducción de los Inocentes* (1954) de Fredrick Wertham, que sostiene un impacto destacado al sancionar a los *comics* con el *Comics code*, que regirá hasta 2011.

Luego del fallecimiento de Marston, el entorno amazónico se encuentra carente de sororidad y de significaciones sáficas presentes desde su origen, pierden peso frente a esta nueva Wonder Woman interesada en la familia y en cumplir con los mandatos heteropatriarcales.

5.2 Fredric Wertham y el *Comic Code Authority*

El arribo del *comic code* marca un punto de inflexión en el devenir de la cultura de masas de Estados Unidos. La industria del *comic* estadounidense se encontraba bajo la gran presión de los sectores más reaccionarios del país que los consideraban inapropiados. El exceso de escenas violentas, la alusión a temas tan controvertidos como el de la droga o la aparición de elementos eróticos son cuestiones que, en 1954, la Asociación de Revistas de *Comics* de

América (*Comics Magazine Association of America*) se encarga de suprimir mediante un sello de censura que, durante 47 años, ocupará un lugar destacado en la esquina superior derecha de todos los *comics* americanos. Esto es lo que se conoció como el *Comics Code Authority*. El psiquiatra Fredric Wertham encenderá la polémica en oposición a aquellos *comics* del momento como *Wonder Woman* o *Batman* en *La Seducción de los Inocentes*, donde afirma haber encontrado una correlación entre los *comics* violentos y la delincuencia juvenil.

En esta línea, el *Comics Code Authority* establecerá una lista de reglas estrictas respecto a lo que puede o no representarse en los *comics*. Varias editoras se encontraron en la obligación de cerrar sus puertas, llevando a que se pierdan muchos puestos de trabajo.

Fredric Wertham, nace en Munich en 1895. Se gradúa en la Universidad de Würzburg (1921), teniendo como grandes referentes intelectuales al Dr. Emile Kraepelin, quien enfatizó los efectos del entorno y los antecedentes sociales en el desarrollo psicológico; y a Sigmund Freud, quien lo inspiró a convertirse en psiquiatra. Sus primeros años, luego de graduarse, trabaja en clínicas y publica libros de estudio como *El Cerebro como órgano* (1934). Después se especializa en neurología y adquiere gran relevancia en el terreno debido a sus investigaciones sobre neuropatología, neuropsiquiatría y delincuencia juvenil; y así convertirse en el primer psiquiatra en recibir tal honor.

En 1927 obtiene la nacionalidad estadounidense y modifica su apellido Wertheimer por Wertham y contrae matrimonio con la escultora Florence Hesketh.

En su libro *Dark Legend* (1941) se acerca a la psicopatología de la cultura de masas, un libro que trata en clave biográfica la historia de un joven de 17 años que había asesinado a su madre. Wertham investiga el caso y repara en que ese niño se despliega en un ambiente de fantasía, bajo la influencia de narrativas transmitidas por la radio, el cine y el teatro. Esta fue la

primera vez que el psiquiatra relacionó los *comics* con el crimen, para luego ahondar aún más en ello. Sus ideas e hipótesis se correspondían con el aumento de los *comics* más violentos.

Desde la década de 1930, la mayoría de los *comics* de guerra, de detectives o de superhéroes se convertirán en *superventas*, contando con viñetas en las que el héroe es violento con su antagonista. Sin ir más lejos, *EC Comics* en la década de 1940, comienza a añadir terror, fantasía y suspenso con imágenes inquietantes que son limitadamente perceptibles en otros medios.

Entonces ¿En que concierne a *Wonder Woman, la Seducción de los Inocentes*? Entre los años '40 y '50, *Wonder Woman*, representará (como figura) la irrealidad de la vida de los Estados Unidos de posguerra. Aquí es cuando Wertham arremete contra el *comic* de la amazona.

Diana, desde sus comienzos muestra, para Wertham, un carácter *queer* y prácticas de *bondage*. Las viñetas en las que Diana ata a otros personajes para obligarlos a admitir que sus secretos eran en contra de la nación, y basar la historia en una isla de mujeres autónomas, daba a pensar que se fomentaba el lesbianismo y el sexualismo.

5.3 *La Seducción de los Inocentes*

En 1948, Wertham publica un artículo en el que afirma que el crimen y la violencia representados en los *comics* eran un factor importante para llevar a los niños al camino delictivo. Pero es la publicación de *Seduction of the Innocent* (19 de abril de 1954) lo que verdaderamente causa gran impacto en una sociedad que ya estaba preocupada por un número creciente de *comics* como *Terror*, *Weird Science (Ciencia extraña)* y *Vault of Horror (Bóveda del horror)*. En este libro, da ejemplos gráficos de cómo estos títulos de *comics* representaban sexo, crimen, asesinato, sadismo y drogas. Por extraño que parezca, a veces Wertham se opone a ciertas

escenas mientras pasa por alto completamente otras. De hecho, su principal problema con Marston y Peter en *Wonder Woman* es que, para él, promovió el lesbianismo.

En 1954 aparece una serie de *comics* eróticos, publicados por una editora de Queens, N.Y, llamada *Noches de Horror*, en la que se presentaban escenas de sadomasoquismo, lo que generó a raíz de la publicación de la investigación de Wertham que un gran número de personas asociara el crimen con estas publicaciones, y exigiera que se prohíban.

Muchos editores de *comics* se reunieron para conformar la *Comic Magazine Association of America* y presentarel *Código de comics*, que establecía qué *comics* podían y no podían presentarse al público. *EC Comics* se vio obligado a abandonar todos sus títulos, excepto la humorística revista *Mad*.

Wertham afirma respecto de *Wonder Woman*:

Físicamente, este personaje es poderoso, tortura a los hombres, tiene su propio culto de seguidoras...representa a la mujer cruel, “fálica”, de rasgos autoritarios. Es una figura aterradora para los chicos, y un ideal indeseable para las chicas, lo opuesto exactamente a lo que se supone que éstas desean ser” (Wertham en McCausland. 2017: 88).

En noviembre de 1954, un grupo de delincuentes juveniles llamado *Brooklyn Thrill Killers* es arrestado y sentenciado por violencia sádica y asesinato. Por tanto, Wertham examina y entrevista a los delincuentes y descubre que uno de ellos, Jack Koslow, había leído *Noches de terror*, que lo había excitado sexualmente y lo había motivado a imitar el comportamiento de los gatos. La entrevista confirma para Wertham sus teorías y convence a muchas personas de que efectivamente había una correlación entre los *comics* y el comportamiento violento.

La cuestión que plantea Wertham es que el *comic* corrompería a las generaciones del futuro. De manera sarcástica, expresa su punto:

En esencia, la jardinería consiste en proteger las plantas de las malas hierbas y las infestaciones. Lo mismo es válido a la atención que debe presentarse al crecimiento de los niños. Si una planta falla a la hora de crecer debido a una plaga, sólo un mal jardinero pensaría que el remedio a la enfermedad ha de aplicarse en exclusiva a dicha planta. Un buen jardinero pensará de inmediato en precauciones de tipo general, y fumigará todo el cultivo” (Wertham.F.1954:2).

Wonder Woman no es una excepción de los *comics* a los que se refiere, puesto que, estaría derrotando la normalidad debido a su homosexualidad.

(...) Los *comics books* ostentan de por sí unas visiones avanzadas hasta lo chocante de lo femenino y lo masculino, las mujeres están casi siempre al mismo nivel que el hombre, envueltas en muchas ocasiones, en las mismas actividades, son agresivas y se las pinta en posiciones de responsabilidad (...) En ningún otro tipo de literatura para niños se ha degradado tanto la imagen de la condición femenina... (Wertham. Op.24-156 en McCausland, 2017).

Una de sus teorías, es transmitir que en estos *comics* existen insinuaciones sexuales, las cuales están dirigidas a niños “Las historias de Batman son psicológicamente homosexuales (...), podían incitar a los niños a las fantasías homosexuales, de una forma en la que serían inconscientes” (García.2017: s.p). En un momento en el que la psiquiatría, pensaba a la homosexualidad como una enfermedad mental.

La revista *MAD*, creada en 1952 por Max Gaines, consigue evitar que el código del sello de aprobación apareciera en la portada del libro evade el autoexamen de la industria de sus propios productos en base a una serie interminable de estándares con respecto a los representantes del crimen y el terror, el idioma, el matrimonio y el género, la religión y la publicidad. En cualquier caso, *Wonder Woman* y muchas otras publicaciones no pueden

permitirse los trucos utilizados por *MAD*, porque no pueden –o no se quiere– renunciar a la esencia de su formato.

Como respuesta a los razonamientos de Wertham y a la conmoción causada en la sociedad, en *Wonder Woman*, a partir de 1954 surgen cambios; el entorno amazónico de fraternidad y connotaciones sáficas, pierde peso específico para Wonder Woman frente a la relación con su madre Hipólita que le aconseja sobre su cotidianidad como Diana Prince y su relación con Trevor, que ya ha tomado un sentido muy diferente al que tuvo en sus inicios, el de atender solamente el bien y la justicia para el mundo – Edad de Oro –. Aquí son prácticamente novios. A diferencia de la Wonder Woman de los ´40, la de los años `50 sería empleada de una oficina y representaría las iniciativas laborales en consonancia con el momento.

A medida que La Edad de Plata se abre con personajes de *DC Comics* (como el Detective Marciano y Flash), *Wonder Woman* de Robert Kanigher recibirá un nuevo impacto. La Edad de Plata se atribuye al espíritu más crítico y abierto que apareció a la vista de la sociedad estadounidense a fines de la década de 1950, lo que lleva a los superhéroes a cuestionarse sobre sus condiciones y necesidades. La popularización de la tecnología, debido al desarrollo económico, obliga al origen y al poder del personaje Wonder Woman a tener un realismo mínimo. No obstante, el personaje aparecerá bastante tergiversado y con un nuevo origen para la superheroína; ahora en manos de Ross Andru y Mike Espósito, se percibirá una Diana más delgada, agradable para la época, con características exquisitas, imitando el estilo frívolo propuesto por las grandes marcas de moda del momento. Ya no se trata de una figura de arcilla formada por su madre, Diana es retratada como la hija de hombres y mujeres, y sus superpoderes (incluidas las habilidades de vuelo actuales) son regalos de dioses, lo que la hace diferente de sus hermanas y es privada de los colores más revolucionarios. Pues, las demás Amazonas se mostrarán como viudas de hombres caídos en guerras mitológicas, que se

encuentran retiradas en Isla Paraíso, lo que da un recline de la balanza a favor de la heteronormatividad.

Grandes cambios acontecían en el ambiente socio-cultural estadounidense en estos años, como el activismo afroamericano (1955), la aprobación de anticonceptivos (1960) o los movimientos feministas, pero la Wonder Woman de la Edad de Plata, se encontraba en un momento de declive en cuanto al personaje, muy distante de tales sucesos, y en su lugar, se encontraba pasando su tiempo libre con Trevor, sus aventuras consisten en la relación amorosa con su compañero. Se trata de una involución de la superheroína de la Edad de Plata Tim Hanley (2012) sostenía, de acuerdo a ello, “El mundo estaba sufriendo una metamorfosis en muchos aspectos, Wonder Woman no” (2012:150).

5.4 El fin de Kanigher en el *comic Wonder Woman*

Robert Kanigher, se encuentra a cargo de la superheroína del momento y expuesto en medio un clima obstaculizador; de cuestiones sociales como la agitación actual – demanda de libertad por parte de los ciudadanos, surgimiento de la segunda ola del feminismo, el *Woman’s Lib* (1960-80) o conflictos con otros países –, de la popularidad de Marvel *Comics* y el surgimiento del exigente *Fandom* de Wonder Woman, o de los grandes cambios del personaje y su retroceso en popularidad y ventas, que lleva a que repare en la situación compleja en la que se sitúa como guionista de *Wonder Woman*.

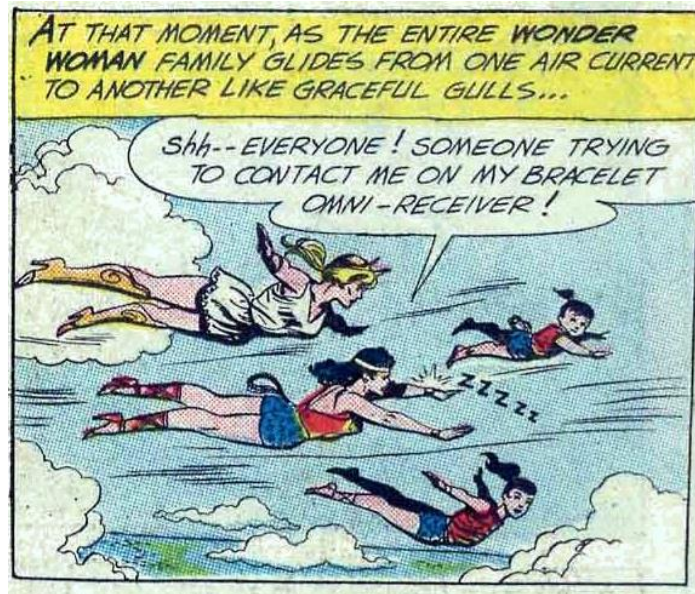


Fig.26: Familia de la Mujer Maravilla. Wonder Woman número 124(1961).

DCfandom.com

Antes de rendirse, Robert Kanigher, realiza un intento de permanecer coordinando el *comic*. Cavila en la etapa más popular de *Wonder Woman*, y es de esta manera que se dejaría a un lado todas aquellas nuevas historias y características que había colocado en el *comic*, finalizando así, con *Wonder Woman Family* (Fig.26), la historia que lleva a Wonder Woman a, *Wonder Girl* y *Wonder Tot* a existir en el mismo tiempo, gracias a la tecnología del universo *Tierra 124.1*. Surgirán sus antiguos enemigos como el *Dr Poison* o *Cheetah*, y volverán a cobrar sentido para la historia los brazaletes y el lazo de la verdad.

La Edad de Bronce comienza a percibirse en la década de 1970 y coincide con los inicios de los movimientos feministas de derecha. Cuando las mujeres comienzan a luchar por sus derechos civiles, a la par, muchas heroínas de los *comics* hacen lo mismo, es decir, sus guionistas intentarán volcar cuestiones actuales de la sociedad. *Wonder Woman*, en cambio, realiza lo opuesto, renunciando a sus poderes y ausentándose del círculo de amazonas, de su familia. Todo ello para convertirse en una humana y así lidiar con los problemas del mundo como conseguir trabajo o mantenerse al lado del hombre al que ama, Trevor. Por consiguiente,

es posible decir que la amazona ya no es la de antes, no es quien representa la realidad social de las luchas por la libertad o la justicia, pero ello no quiere decir que no muestre la realidad, pues ahora representará a la mujer sumisa, enamorada y trabajadora doméstica, la otra realidad de la época ligada a lo que se espera por parte de la sociedad patriarcal. Visto, entonces, como una mejor influencia para las jóvenes generaciones y las futuras, sin inculcar *comportamientos violentos* como sostenía Wertham.

De esta manera Kanigher, al percibir una complicada situación, decide ceder el lugar a Denny O'Neil como guionista del *comic* y a Jack Miller como su coordinador.

Denny O'Neil y Mike Sekowsky como dibujante, convierten a Wonder Woman en una super espía de acción moderna. Transformar a la amazona en una “mujer moderna” que sea fuerte e inteligente supondría despojar al personaje de sus superpoderes; lazo y brazaletes y su icónico traje (de amazona) rojo, blanco y azul.

CAPÍTULO 6: Wonder Woman renovada

6.1- Denny O'Neil y Mike Sekowsky

O'Neil se da a conocer en el ámbito de los *comics* como un gran escritor quien introduce problemas sociales a historias como *Green Lantern (Linterna Verde)* y *Green Arrow (Flecha Verde)*, además de unirlos; revitaliza a *Batman*, donde conjuntamente con Adams canaliza su frustración con los problemas ambientales a través del eco-terrorista *Ra's Al Gul*¹² y escribe *comics* de *Spider Man (Hombre Araña)*, *Dr Strange (Dr. Extraño)*, *Darevil (Temerario)* y *The Question (La Pregunta)*. O'Neil conduce a que los *cómics* sean más respetados y aceptados. Vemos así, la serie en la que *Green Lantern* y *Green Arrow* se ven envueltos en nuevas cuestiones que eran muy poco perceptibles anteriormente en los *comics* como el combate contra el racismo, la drogadicción y la toma de conciencia sobre el medio ambiente En *Green Lantern (Linterna Verde)* Vol. 2, número 76 con fecha de portada de abril de 1970:

Linterna (*Green Lantern*) ... discúlpate. Grovel delante de esa momia andante. ¡Te llamas héroe! Amigo, ni siquiera calificas como hombre. No eres más que una marioneta ... y los Guardianes tiran de tus hilos. Escucha ... ¡olvídate de perseguir la galaxia! Y recuerda América. Es un buen país ... hermoso ... fértil ... ¡y terriblemente enfermo! Hay niños que mueren, personas honestas que se encogen de miedo, niños desilusionados que destrazan los campus. En las calles de Memphis murió un buen hombre negro ... y en Los Ángeles, cayó un buen hombre blanco. Algo está mal. ¡Algo

¹² Ra's al Ghul, cuyo nombre en árabe significa "La cabeza del Demonio", es el líder (casi) inmortal de la Liga de Asesinos y un eco terrorista que ve a la humanidad como un cáncer que envenena la Tierra y al que hay que exterminar. Apareció por primera vez en *Batman* vol. 1 #232 (1971), de la mano del equipo de lujo formado por Dennis O'Neill y Neal Adams.

nos está matando a todos! Un cáncer moral horrible está pudriendo nuestras almas. [Se dirige a los Guardianes, señalando con un dedo acusador] Y tú ... sentado en tu bola de barro, acicalándose como un gato presumido. ¿Cómo te atreves a entrometerte en los asuntos de la humanidad, cuando los seres humanos no son más que estadísticas para ti y tu tripulación? [Los Guardianes le preguntan a Flecha Verde cómo les aconsejaría] Sal de tu percha. ¡Toca, prueba, ríe y llora! ¡Aprende dónde estamos ... y por qué! (*Dc comics*.1970).

Denny O'Neil, cuya preferencia se vuelca por héroes más humanizados, tenía preocupaciones similares sobre *Wonder Woman*, creyendo que podría ser más heroica si fuera una persona normal con habilidades alcanzables en lugar de poderes imbuidos por Olympus. Fue Sekowsky quien escribirá un esquema para un nuevo personaje femenino y humano. Cuando lo presenta en una reunión editorial, se fusiona con las ideas de O'Neil para Diana y se convierte así en el nuevo plan sobre cómo reorganizar a *Wonder Woman* para la era moderna. Mike Sekowsky, ya había trabajado en *Justice league of America*, es decir, tenía facilitado el dibujo de *Wonder Woman*.

La amazona renuncia entonces a sus habilidades místicas, a sus poderes, y pone en primer plano la idea de ser Diana Prince, la dueña de una tienda de ropas, una artista marcial y una aventurera. Todo aquello que el seguidor del *comic Wonder Woman* no esperaba. Pero a pesar de dejar los poderes a un lado, ella es una mujer inteligente, independiente, leal y sin miedo. De allí que se sostiene la esencia de *Wonder Woman* de mujer poderosa, lo que conlleva a pensar que la filosofía de Marston en algún punto persiste.

Denny O'Neil, decide modernizarla y presentarla con una portada que clama «*Olvida a la antigua... ¡La nueva Wonder Woman está aquí!*».



Fig.27: "Olvidate de lo viejo" - *Leyendo Wonder Woman Número 178.*

Blastoffcomics.com

Fig.28: Olvidate de lo viejo: Diálogo; *No puedo evitarlo... te amo... y cada vez que escucho, a un idiota haciendo bromas sobre ti, veo rojo.*

Una considerable transformación es su estilo. En el Número 178 aparece al estilo chica *pop* e incluso con un aire de vestimenta a lo Cher – el boom de los ´60 – dejando de lado la actitud contracultural y tapando con pintura los aspectos del personaje, hasta entonces: la de la guerrera amazona y la de oficinista de traje. Los números dibujados por Sekowsky presentan a Diana Prince como una mujer bella, glamorosa y digna, sin convertirla en un objeto sexual. Aquí el guionista despoja a Wonder Woman de los poderes que gozaba; de su lazo, su superfuerza, los brazaletes de sumisión y hasta del avión invisible que Kanigher le había otorgado. Las Amazonas deciden abandonar la tierra, y Diana se rehúsa a acompañarlas, lo cual

la deja sin uniforme, poderes, dinero ni hogar. Ahora una simple mortal, resuelve abandonar *La Liga de la Justicia*. La cuestión aquí es que O'Neil pretende humanizar a Diana, volviéndola tan mujer como aquellas que la leían o que existían en su momento. Por ende, el personaje se vuelve propietaria de una tienda de ropa de Nueva York; y al no contar con sus artefactos poderosos ni su fuerza, se dedica a aprender karate con la ayuda del monje místico I-Ching. Las artes marciales eran recomendadas por las feministas como arma de defensa, lo que conlleva a que su arma ahora sea su propio cuerpo.

En esta etapa de Wonder Woman, aparece un fuerte oponente, *Doctor Cyber*, quien en realidad era una hermosa mujer que luego de un accidente quedó con su rostro desfigurado, por eso se presenta con una máscara de oro. Su existencia supone un contrapunto necesario para entender la situación a la que O'Neil empuja a Diana. Esta villana matará a Trevor, lo que provoca una ausencia que funcionaría como una estrategia argumental para darle al personaje lugar en la esfera del sentimentalismo (y la venganza).

Sin dejar de lado al *Dr. Cyber* y la belleza de su pasado o el propósito de querer arrebatarse el encanto de Wonder Woman en sus luchas, esta villana es un claro ejemplo de otra valiosa alteración del *comic* por parte de Denny O'Neil y Sekowsky de querer poner foco en la belleza, no sólo en la protagonista sino en todo su entorno, en el *comic Wonder Woman* en su totalidad. Diana, aquí es una chica deseable en un mundo heteropatriarcal y de capitalismo *cool*, situación diferente a la Wonder Woman de Marston que repudiaba las costumbres de tal mundo. Esto ocurre con varios aspectos del *comic*, se trata de un aumento y sobrecarga de feminidad, por ejemplo, el espejo que suele llevar consigo, Diana, procura causar atracción constantemente, de modo tal que termina feminizando sus armas, dándoles carácter de componentes de moda, aros, pulseras, maquillaje que son elementos de lucha.

Al fallecer Trevor, a Diana se la piensa como una mujer más liberal, que mantiene relaciones con distintos compañeros, dejando atrás la dominación y sumisión que existía con su anterior compañero. Ahora con Denny O'Neil como guionista, se encontrará como mentor al maestro de artes marciales I-Ching, un ex miembro de monasterios y ex agente de una agencia de inteligencia estadounidense. Se presenta como un anciano con poderes sobre humanos, adquiridos por sus años de ceguera; así, podía percibir veneno en las espadas de los atacantes, identificaba ruidos pocos claros e incluso sentía la magia.

6.2- *Women's Lib*

En los Estados Unidos, la participación de las mujeres en la 1GM habría demostrado a muchos que merecían una representación igualitaria. En 1920, gracias a la labor de sufragistas como Susan B. Anthony y Carrie Chapman Catt¹³, se aprueba la *Enmienda 19*. Las mujeres estadounidenses finalmente se ganaron el derecho al voto. Con estos derechos asegurados, las feministas se embarcan en lo que algunos académicos llaman la *segunda ola* del feminismo. Durante la 2GM, muchas mujeres participan activamente en el ejército o encuentran trabajo en industrias anteriormente reservadas para los hombres. Después del movimiento por los derechos civiles, las mujeres buscan una mayor participación en el lugar de trabajo, con igual salario al frente de sus esfuerzos.

Pensando en esta participación activa de las mujeres en ámbitos nuevos para ellas, la lucha por la igualdad sería una de las cuestiones principales. Susan Sontag (1973) sostiene de acuerdo a ello, que el trabajo no debe ser simplemente una opción, ¡una mera alternativa a la todavía más común (y normativa) “carrera”! de madre y ama de casa. Hay que dar por supuesto que – la mayoría de las mujeres trabajarán y que serán económicamente independientes (estén

¹³ Líder estadounidense del sufragio femenino que hizo campaña por la Decimonovena Enmienda a la Constitución de los Estados Unidos, que otorga a las mujeres estadounidenses el derecho al voto en 1920.

casadas o no) exactamente ¡igual que los hombres–. Sin trabajo, las mujeres nunca romperán las cadenas de su dependencia respecto a los hombres – el prerequisite mínimo para llegar a ser realmente adultas. Á no ser que trabajen y que su trabajo sea tan válido como el de sus maridos, las mujeres casadas no tienen ni siquiera la posibilidad de obtener un poder real sobre sus propias vidas – esto es, el poder de transformarlas (Sontag, 1973: 32).

Con la llegada de *La Mística de la feminidad* en 1963 de Betty Friedan se da lugar a la Organización Nacional de las Mujeres – tres años después –, y allí es donde sostiene que las mujeres aún seguían privadas de sus roles en la familia, roles insatisfactorios como el cuidado de niños. Para entonces, el feminismo se comienza a percibir como una “liberación de la mujer”. Friedan llama *Mística de la Feminidad* a esa imagen de lo “esencialmente femenino”, eso de lo que hablan y a lo que se dirigen las revistas para mujeres, la publicidad y los libros de autoayuda destinados a un público femenino. Refiere a un patrón moral, fabricado en esos años, bajo el que se pretendía hacer vivir a todas las mujeres. La mujer que se quiere, que se espera que sea. Pensemos en la Wonder Woman de Denny O’Neil y Mike Sekowsky, quien es despojada de los superpoderes y a la que se le quita todo aquello que la convierta en Diosa o en alguien supremo. La buena intención existe en esta etapa de Wonder Woman, pero se sitúa en otro punto, que es el de representar a la mujer del momento y que esta mujer se pueda identificar con la superheroína, desde un lugar no tan exótico o inalcanzable. Sin embargo, es negada tal superioridad.

La publicación de *La Mística de la feminidad* tiene una gran influencia para aquellas mujeres y para los cambios sociales que se producirían, por hacer pensar en el lugar y la autoconciencia de la mujer como grupo. Es tan explosiva la reacción de esta publicación que miles de mujeres salen a la calle con “armas” que tienen en sus casas; sartenes, ollas, tarros, pidiendo por la igualdad. Y a pesar de haber sido nombradas como destructoras de la sociedad, de la familia, dejan de lado las críticas y continúan rompiendo la antigua imagen y poniendo el

foco en la exigencia de contar con las mismas oportunidades y poderes. Podría pensarse como un comienzo de esa “revolución cultural” de la que Sontag (1973) habla y que es necesaria para la emancipación de la mujer.

En 1971, la feminista Gloria Steinem trabaja con Betty Friedan y Bella Abzug para establecer el Grupo Político Nacional de Mujeres. La revista Stein *Ms. Ladies* se convierte en la primera revista feminista en la portada en 1976.

Precisamente la publicación de Betty Friedan, comienza con un capítulo titulado *El malestar que no tiene nombre* (1963). Estamos ante un libro extraordinariamente influyente que ha resultado ser decisivo en el acompañamiento de uno de los cambios sociales más determinantes del siglo XX: la posición y autoconciencia de las mujeres como grupo. Aquí, Friedan señala que *el problema que no tienen nombre* no se encuentra en la educación, sino en los roles impuestos a las mujeres.

Redstockings of women's Liberation Movement es otro de los grupos fundadores de la liberación de las mujeres en la década de 1970. Estas mujeres defienden y difunden el conocimiento de la teoría vital – los lemas – de la liberación; tal como, *lo personal es político* (1969)¹⁴, *la hermandad es poderosa*, la protesta de *Ms America* y los discursos revolucionarios de temas como el aborto.

No hay que olvidar a Gloria Steinem, gran referente del movimiento de los finales de la década del '70. Esta periodista dejará grandes huellas aquí. Escribe artículos para *Esquire*, *New York Times Magazine*, *Vogue*, y otros, donde provocaba mediante el abordaje de temas tabú, como *Después del poder negro, la liberación de las mujeres* (1969), *Si los hombres pudieran*

¹⁴ *Lo personal es político*, artículo de la feminista radical norteamericana Carol Hanisch. Fue escrito en 1969 como respuesta a un artículo previo de Dottie Zellner, activista del Movimiento de Liberación de la Mujer, quien argumentaba que los grupos de toma de consciencia surgidos en aquellos años, eran un tipo de "terapia personal". Hanisch rescata el carácter político de estos grupos y argumenta que el feminismo es un movimiento que politiza y lleva a la esfera del debate público los temas "personales" de las mujeres, como el cuerpo, la sexualidad, las relaciones de pareja y el aborto. (<https://biblioteca.efed.uy/>)

menstruar (1978) o *A Burny's Tale* (*El cuento de Burny*.1969), – este último – artículo para el cual ve interesante y necesario el hecho de tomar el empleo en un club *Play Boy* para conocer de cerca el trato y demandas sexuales que reciben las mujeres en estos clubes. Luego de formar parte del equipo de la revista *New York Magazine*, funda la revista *Ms*, dedicándose a editarla por quince años.

La revista es percibida como una voz para las mujeres, por las mujeres, aquella voz que había estado oculta y al margen de los medios tradicionales. La primera publicación de la revista *Ms* como un tema independiente incluye artículos sobre las mujeres que tenían experiencia con abortos, promoviendo la eliminación de redacción sexista del idioma inglés y la literatura centrada en ayudar a las mujeres dando cuenta de que pueden valerse por sí mismas en contra de las normas sociales. En los próximos números siguieron incluyendo artículos sobre los temas planteados por las feministas de la década de 1970 y posteriores.

Gloria Steinem, a la cabeza, publica en la portada de *Ms* a *Wonder Woman*, como campaña para restaurar los superpoderes de la heroína, los cuales le habían sido arrebatados. La escritora – como gran fanática de los *comics* – junto a su equipo, presionaron a *DC Comics* situando en la portada de la revista a la mismísima *Wonder Woman* y reimprimiendo las historietas de la Edad dorada de la amazona, con la intención de enseñar a las nuevas generaciones “de lo que se perdían”. Pero además en la Edad de oro del comic *Wonder Woman* se encontraban muchísimas connotaciones que ayudaban al feminismo. La *Wonder Woman* de Marston que se había construido bajo ideales feministas de la época – con Margaret Sanger como inspiración –, da cuenta del valioso y rico punto para esta revista. Como un ejemplo de justicia y fortaleza en una sociedad tan machista.

Ms Magazine se encontraba en la cumbre y sus publicaciones ofrecían escritos de temáticas tal como el empoderamiento en grupo a perfiles de mujeres de éxito hechas a sí

mismas. Steinem ha expresado que el motivo para iniciar la *Ms Magazine*, fue darse cuenta de que realmente no había nada para leer dedicado a las mujeres o que sea controlado por una. Fue esto la causa de querer crear la revista junto a un grupo de mujeres. Steinem quería una publicación que aborde los problemas que preocupaban las mujeres modernas, no solo los temas domésticos tales como la moda y la limpieza, en *El tercer mundo de las mujeres*, S. Sontag reflejaba esta situación reflexionando sobre la idea de que, “los hombres son – considerados los ‘productores’ que usan las herramientas mientras que – las mujeres (y adolescentes) son definidas en términos de consumidores!” (Sontag, S.1973: 37). Originalmente, la idea, era que *Ms* sea un estilo de boletín de noticias, aunque tenía la seguridad de convertirlo en una revista para sus compañeras. Patricia Carabina pensó una revista era mejor por el dinero de los anunciantes y que podría llegar a su público con su portátil formato, visualmente agradable, fácil.

Existían diferentes sectores feministas. En la revista estadounidense *Newsweek*, Gloria Steinem, aparece protagonizando *The New Woman (1971)* donde se la muestra enfrentada a Betty Friedan, a Kate Millet y a Bella Abzug. En 1971, Steinem se une a Friedan y a Abzug para formar *National Women’s Political Caucus*, con el propósito de introducir a las mujeres en el juego político. La idea de inserción de la mujer en el ámbito político se centra en la *Equal Right Amendment (ERA)*, una propuesta enmienda de la constitución de los Estados Unidos dedicada a la igualdad constitucional, que otorgaría protección para las mujeres y otros géneros marginados.

6.3- *MS Magazine*

El primer adelanto de la revista *Ms* se publica en diciembre de 1971 por *New York Magazine*. Esta portada muestra a una mujer que se asemeja a una diosa de la India, con la piel azul y ocho brazos, sosteniendo diferentes elementos que podrían pertenecer a una casa, un

reloj, un teléfono, una plancha, un sartén, máquina de escribir, un volante. 300.000 copias de prueba de la revista se agotaron en tres días, y generaron 26.000 órdenes de suscripción en las próximas semanas. Toda esta idea de la portada y de la creación de la revista se debe a la lucha del movimiento feminista de la segunda ola, la lucha contra las normas sociales y aquellas normas que se imponían en la vida de las mujeres, o lo que se esperaba de ellas. En *Ms*, exigían la libertad para las lesbianas, clamaban por el derecho al aborto y los derechos de las mujeres racializadas.

En 1972, el grupo de feministas que crean esta revista, decide escoger a Wonder Woman como la portada de una publicación, con el objetivo de hacer visible las relaciones entre iconicidad pop y feminismo. Wonder Woman sería elegida por su fuerza y autosuficiencia; humanidad y apoyo mutuo entre mujeres; paz, tranquilidad y consideración por la vida humana; un personaje digno de ser representación del feminismo.

La etapa del *comic* que más se vincula a la idea (portada *Wonder Woman*) de la revista *Ms*, sin dudas, fue la de la Edad de Oro, la Wonder Woman de William Moulton Marston, no sólo por las bases con las que se creó, en realidad toda esta era, fue rica en los valores de libertad para la mujer o la importancia de que Diana salve al mundo constantemente, dejando de lado género, raza o religión.



FIG. 29: Portada Ms. Wonder Woman para presidente. 1972.

Aquí en *Ms.*, Wonder Woman es ilustrada por Murphy Anderson¹⁵, quien presenta a la heroína con una gran figura y su vestimenta clásica – a modo de recuperación – introduciéndose en la ciudad para salvar de la guerra de Vietnam a una parte de los ciudadanos, defendiendo la paz y la justicia. En el titular de la revista se proponía a Wonder Woman como la siguiente presidente de los Estados Unidos, otra versión – de objetivo político – del Número 7 de 1943 de *Wonder Woman* cuando la heroína se presenta como candidata a la presidencia. Este lanzamiento podría plantearse como el renacer de la superheroína.

La directora y productora de cine y televisión estadounidense, Angela Robinson, quien crea en 2017 un film basado en la vida del Dr. William Moulton Marston, realiza una profunda investigación, que la lleva a interesantes entrevistas. En una de ellas, dialoga con Steinem por el hecho de tratarse de una de las legendarias feministas, que además fue responsable de la representación moderna de Wonder Woman:

¹⁵ Comics Autor clásico de DC Comics

Robinson - ¿Puedes contarme por qué decidiste montar una campaña para restaurar los superpoderes de Wonder Woman? ¿En qué consistió la campaña? ¿Hiciste lobby en DC Comics?

Gloria Steinem: Nos presionó públicamente DC Comics, poniendo la Mujer Maravilla en la portada [de Ms] y volver a imprimir algunas de sus historias de la época dorada, para que las niñas, las mujeres más jóvenes que yo y Joanne Edgar, también una de las fundadoras de Ms. que crecieron con Wonder Woman, pudieron ver lo que se estaban perdiendo. Nosotros también presionamos en privado, a Dick Giordano, quien entonces dirigía a todos los superhéroes de DC, con artistas que siempre imaginé encadenados del tobillo a tableros de dibujo, produciendo historia tras historia, para que dejara de convertirla en una impotente década de 1950. Recuerdo que finalmente me llamó a Ms. y diciendo algo como: “Está bien, tiene su lazo mágico de vuelta para que la gente diga la verdad, tiene sus brazaletes de vuelta para repeler las balas, tiene la Isla Paraíso como su historia de origen y una hermana amazona negra llamada Nubia. ¿Ahora me dejarás sola? También espero, pero no sé, que tuviéramos algo que ver con el hecho de que la próxima directora de DC Comics fuera una mujer: Jenette Kahn.”

R- ¿Qué opinas del argumento de William Moulton Marston de que ver a las mujeres de una manera dominante, sexual o de otro tipo, enseñaría a los niños y a los hombres a respetar a las mujeres poderosas?

S - Siempre es completamente erróneo y peligroso decir que un grupo nace para dominar a otro. También crea un obstáculo más para la igualdad, porque es lo que más temen algunos hombres —por culpa— que les hagamos lo

que ellos nos han estado haciendo a nosotros. De hecho, los roles de género de “masculino” y “femenino” fueron compuestos relativamente recientemente en la historia de la humanidad, por patriarcados en los que los hombres controlan la reproducción y los cuerpos de las mujeres. Las culturas antiguas y, con mucho, las más antiguas no tenían pronombres de género de “él” y “ella”, y las mujeres controlaban la reproducción. Cada uno de nosotros era, y es, una combinación única de herencia y entorno que nunca podría haber sucedido antes o de nuevo, y cada uno de nosotros tiene acceso al círculo completo de las cualidades humanas (en Dest, Y. 2017).

Mientras *Wonder Woman* se encuentra en manos de Denny O’Neil y Mike Sekowsky, los poderes de la superheroína le son arrebatados. Estos años, resultan de gran esfuerzo para ambos, por su intención de hallarse al nivel de los acontecimientos que se dan en el momento como el auge del feminismo de la segunda ola. En la revista, la periodista y activista política Joanne Edgar protestaba por los comics escritos en ese momento por Denny O’Neil, quien es retratado prácticamente como un villano que está en contra de las mujeres, por el hecho de que Diana no es representada como un ser superior ante los hombres. *Wonder Woman* no se había creado con la intención de difundir un personaje que denostara al sexo opuesto, sino que apostaba por la cooperación y el respeto entre hombres y mujeres, motivo por el cual, protagoniza la portada de *Ms*.



Fig.30 Superman y Wonder Woman. Número 204 de *World's Finest* (1971).

worthpoint.com

Es una situación compleja para el guionista O'Neil. Diana es puesta en escena como una mujer que puede defenderse sin sus superpoderes, en algún punto O'Neil busca plasmar un patrón feminista. Sus atacantes se han vuelto más peligrosos, villanos masculinos representantes del orden sociopolítico. Tal es así que, en el Número 204 (Fig.30) de *World's Finest* (1971) – una de las series de *DC Comics* (1941-1986) – aparece Clark Kent y se despliega como la figura del superhéroe, pero al enfrentarse a los problemas, revela impotencia, mientras que Wonder Woman afirma con gran voluntad su disposición para solucionarlos. Por ende, es perceptible en O'Neil el acercamiento a la lucha feminista; sin embargo, el guionista se ve sometido bajo la presión de *Ms* y el grupo de feministas, y a pesar de que se aprecia limitadamente, el ideal y el apoyo, está. En realidad, la etapa de O'Neil y Sekowski, no es un alejamiento del feminismo. Al quitar los poderes de Wonder Woman, el autor se aleja de la idea de supremacía, dominación y autoridad. No es en vano tener en cuenta esto, puesto que uno de los tópicos por los que el feminismo siempre ha luchado es la igualdad – tanto el feminismo liberal que no observaba el género como determinante de opresión, considerando al hombre víctima del sistema; como el radical que entendía que el sistema del cual era parte, era un

sistema específico de dominación por parte del hombre —. La cuestión aquí es que para quienes se encontraban luchando en el momento y sin ir más lejos, Gloria Steinem sostenía que era consciente de que la mujer debe estar en lucha por la igualdad y no por la supremacía frente a los hombres. La periodista, feminista y creadora de *Ms*, ha defendido por encima de todas las cosas que lo más importante es hacer comprender a la humanidad que las féminas no son el sexo débil y que la capacidad de decisión no es una oportunidad que se le concede a la mujer de vez en cuando; sino que es un derecho diario que deben ejercer con y sin el permiso del patriarcado.

"Wonder Woman es fuerte y es buena y es un modelo a seguir para las niñas", dijo Joanne Edgar (1973), quien estimula el renacimiento de *Wonder Woman* con el acompañamiento a Gloria Steinem (entre otras) en la creación de *Ms. Magazine*.

6.4- El retorno de los poderes

En 1973, en el número 204 de *Wonder Woman* se cuenta la historia en la que la editora de una revista de mujeres es asesinada por un francotirador, quien además mata al mentor de Diana, I Ching. Luego de tal suceso, la Reina Hipólita decide conceder nuevamente los poderes a Diana. De esta manera, regresaría Kanigher a encargarse de los guiones de *Wonder Woman*, como una petición de auxilio por parte de *DC Comics*, que en ese entonces se encuentra siendo víctima de una caída de ventas. A finales del verano de 1978, *DC Comics* sufre un severo recorte por órdenes directas de su compañía madre, *Warner Brothers*. Se cancelan multitud de colecciones, y de seriales protagonizados por personajes menores que aparecían en forma de complementos en cabeceras dedicadas a héroes más conocidos. Los autores autónomos dejan de recibir encargos por parte de la editorial dueña de *Superman* y *Batman*, y un gran número de asalariados fue despedido debido a los ajustes. Esta cuestión comienza con la publicista Jenette Khan, quien encabeza DC. Khan se encontraba trabajando en un ambicioso plan de

ampliación para la editorial, que llevaba en marcha unos pocos meses. Este proyecto se anunciará como la *DC Explosion*, al derrumbarse, se la comienza a llamar, de manera irónica, como *DC Implosion*. Así es como el término pasará a conocerse en la historia del *comic*.

El cambio de imagen que O'Neil y Sekowsky habían otorgado a Diana, quedaría atrás. Diana Prince, ahora se encuentra reactivada como una identidad secreta. La historia dependerá de su guionista de turno. Aproximadamente, durante 10 años, Diana Prince, encarnaría en varias oportunidades a una traductora de las Naciones Unidas, un agente secreto de la ONU, un astronauta de la NASA, una oficial de la fuerza aérea y parte de la fuerza especial del Pentágono dedicada a prevenir desastres en el mundo. Un disimulo, esas eran sus máscaras. Detrás de ellas, se encontraba Wonder Woman. La superheroína a través de los años continuaba mudando en diferentes roles, a diferencia de, por ejemplo, Clark Kent que siempre se mantenía en el lugar de periodista o Bruce Wayne, quien continuaba siendo un millonario pase lo que pase.

A modo de revitalización, no sólo de *Wonder Woman*, sino de *DC Comics*, se idea un nuevo comienzo en el número 269. Nos encontramos con una Wonder Woman que portará un nuevo uniforme y otras novedosas trayectorias, bajo la producción – a finales de los '70 – del guionista Martín Pasko, junto a Jack C. Harris y Gerry Conway, y el dibujante José Delbo, de acuerdo a la serie *Wonder Woman* protagonizada por Lynda Carter, que se lanza en 1975 producida por *Warner* y *ABC* en la televisión. Serie que marca un momento de coyuntura en términos de visibilizar un mayor protagonismo de la mujer en la pantalla chica, y uno de los productores del show, Douglas Cramer, concluyó en una nota: “No creo que hubiéramos visto una Roseanne Barr ni muchas de las cosas que luego sucedieron en la televisión si no hubiera estado la Mujer Maravilla allanado el camino” (Fernández Cruz, M. 2020. *La Nación*). De aquí en adelante, y vista de la creciente aprobación por parte del público, Pasko y su equipo, deciden adaptar esta serie a los guiones del *comic*. Así como también, van surgiendo otras modificaciones. Una de ellas es la sustitución del águila en su pecho por una ‘W’ – esto a cargo

de Roy Thomas¹⁶ y el dibujante Colan en 1982/83 – tal como la introducción de reflexiones *revolucionarias* sobre la belleza para así erguir la autoestima de las mujeres, todo ello con el apoyo de la esposa del guionista Danette Max Couto, quien se haría llamar Dann Thomas para escribir y colaborar en *comics*. Coescribió Mujer Maravilla número 300 con él, y se convirtió en la primera mujer en obtener un crédito de guion para el personaje.

DC pretendía una reconstrucción del personaje, una enorme producción que la cambie y la renueve. Sin embargo, Thomas y Colan, reparan en que la editorial pretende otra cosa, a lo que inicialmente se oponen (...)

A Gene y a mí, ya en nuestro 2º número completo (289), nos impusieron una historieta de complemento protagonizada por la cazadora en su versión de la Edad de Plata que había escrito Paul Lewitz. No teníamos nada en contra de Paul, pero la inclusión significó menos páginas para nuestro relato... A pesar de algunas historietas como las que introdujo a Cisne Plateado acabé dándome cuenta a partir de cierto momento de que no había podido hacer con Diana ni la mitad de lo que esperaba. Así que lo dejé (...) (Roy Thomas. 1980:6-20 en Amash, J.1980).

Cisne Plateado, creado también por Thomas, había sido publicado un número antes del que venimos hablando, debutando en *Wonder Woman*. Se llamaba Helen Alexandros, una chica con una vida difícil y que deseaba triunfar como bailarina de *El Lago de los Cisnes*. Un día se le apareció el D Marte y le anunció que era descendiente de él, de Zeus y de Helena de Troya. La convirtió en una mujer sumamente bella y le dio superpoderes. La cuestión es que no podía

¹⁶ Roy Thomas fue uno de los guionistas más destacados de MARVEL -1965 en adelante- quien se encargó de conducir, supervisar y escribir personajes como *X-Men*, *Dr Strange*, *Hulk*, *Nick Fury*, *Darevil*, entre otros. En la década del 80, Thomas decidió dejar la empresa en la que se había ganado su reputación y comenzar un nuevo capítulo trabajando para DC Comics, comenzando primeramente con Green Lantern. Ver más en <https://comicsalliance.com/tribute-roy-thomas/>

permanecer en su nuevo cuerpo más de una hora a la vez. Marte le dice que, para cambiar para siempre, debe deshacerse de Wonder Woman y así, Helen se convierte en un cisne plateado. Además de la belleza, Marte también le da la capacidad de volar y emitir ondas sonoras a través de sus cuerdas vocales. Incluso era superfuerte. Wonder Woman la acaba venciendo, pero no antes de que se aliara con Cheetah y con el Capitán Maravilla, que es en realidad el Doctor *Psycho*, y de quien se enamora.

DC Comics, se encontraba con un bajo porcentaje de ventas (1984), entretanto, *Marvel* acaparaba casi todas las ventas de *comics* en Estados Unidos. En este momento la editora se encontraba inmersa en *Crisis de tierras infinitas*, que no sólo determinaría a *Wonder Woman* sino también a todo lo que era el *Comic Book*.

Crisis de Tierras Infinitas es el *crossover* protagonizado por todos los superhéroes y villanos de *DC Comics*, creado por el guionista Marv Wolfman y el dibujante George Pérez en 1985. - ¡Mundos Morirán, Mundos vivirán! -.

Ambos, Wolfman y G. Pérez dan un reinicio a las historias de los superhéroes, acabando así con los personajes superheróicos de la Edad De Oro y la Edad de Plata, para dar comienzo a la era moderna del *comic* en USA.

Con la llegada de Marv Wolfman, llegan los aciertos. El guionista, hacía tiempo jugaba con la idea de una macro saga en la que apareciera todo el universo *-multiverso- DC*, y que le vino a favor a la editorial para equilibrarse, librarse de los elementos obsoletos y partir de cero sin que sus personajes tengan que convivir con historias personales contradictorias, o los guionistas con pasados ridículos de los que no podían librarse.



Fig.31: Crisis en tierras infinitas número 12 (1985) Dc comics. mundosuperman.com

El resultado fue *Crisis en Tierras Infinitas*, publicado en doce *comic-books* que, a lo largo de un año, involucran prácticamente a todos los *comics* de la editorial. Los universos del multiverso, están desapareciendo y nadie es consciente de la advertencia hasta que ya es demasiado tarde. Para enfrentar el problema multiversal, el cual se trata de enfrentar al Anti Monitor, quien nace en la luna de Qward,¹⁷ en el universo antimateria, y quien inicia una guerra al inmovilizar los universos por nueve millones de años, entra en escena para este enfrentamiento, Monitor, un ser tan viejo como el propio Multiverso, quien observa los eventos

¹⁷ El Monitor nació en la luna de Oa, al parecer la encarnación viviente de todos los universos de materia positiva; pero uno de los universos estaba compuesto en su totalidad por antimateria, y en la luna de la contrapartida de Oa, Qward, nació una espantosa burla a la vida, un ser que más tarde sería conocido como el Antimonitor. <http://fichapersonajedc.blogspot.com/2010/10/monitor.html>

de cada Tierra a medida que se desarrollan desde lejos, fuera del concepto humano de espacio y tiempo. Se encarga de unir a varios superhéroes de diferentes tierras paralelas para enfrentar al Anti-Monitor, ya que, al despertar, lanza una ola de antimateria, destruyendo universo tras universo en el Multiverso con el objetivo de destruir todo y acabar con la existencia total. Aunque se unen las más extraordinarias fuerzas, esta alianza, no se ve con el suficiente poder para afrontar a tal bestial villano; aunque dan todo de sí, en uno de los números, *Supergirl*, termina muriendo bajo el ataque frontal de Anti-Monitor, al igual que Flash (Barry Allen). El Anti-Monitor, ordena que Flash sea capturado a causa de ser el único capaz de trastocar sus planes, puesto que gracias a su super velocidad, puede romper las barreras físicas y temporales y así, anunciar los planes del villano y prevenirlos de sus ataques. Antes de escapar de su cautiverio, intenta destruir la máquina, que finalizaría con la existencia de todos, girando con toda su supervelocidad en torno a ella. Así es como llega a encontrarse con Batman y otros en un tiempo previo al arribo de Anti-Monitor. En consecuencia, de su gran esfuerzo – por la supervelocidad – Barry Allen, termina desintegrándose por su propio poder, y de manera heroica (Fig.31). La manera en que finalmente se detuvo a este terrorífico villano, fue la unión de los superhéroes.

Para que se comprenda *Crisis en Tierras Infinitas...* existían numerosas tierras, cada una con su numeración y sus orígenes: la Tierra cuadrada o cero; Tierra Uno, donde ocurren las historias de la Edad de Plata y el final de Tierras Infinitas; Tierra 2, la primera, aquella en la que se crearon los superhéroes de la Edad de Oro – *Superman, Batman, Justice League* – y así sucesivamente, cada una con sus propios personajes, que quizá han estado en algún momento en otra tierra y de otra manera.

Crisis en Tierras Infinitas, fueron los primeros *crossovers* de narrativas y personajes que recorrieron los cincuenta años previos de *DC Comics*, reformados para crear una continuidad superheróica. Varios superhéroes, protagonistas de la saga se verán sometidos a

grandes cambios, y en este hecho *Wonder Woman* cambiará también, dejando poco de sus orígenes en su nueva versión.

En este momento de cambio y paralización para *Wonder Woman* surge la *Leyenda de Wonder Woman* por Trina Robbins, una miniserie de cuatro números que se identifica con el personaje *Wonder Woman* de Marston de la Edad de Oro. Robbins, autora e historiadora del *comic*, es una de las fundadoras del *underground* en Estados Unidos y la más importante teórica de la figura de la mujer en los *comics* americanos. Trabajó en el periódico clandestino feminista *It Ain't Me, Babe*. Posteriormente, estableció el primer *comic* exclusivamente para mujeres titulado *It Ain't Me Babe Comix*. Se involucró cada vez más en la creación y promoción de artistas de *comics*, a través de proyectos como la antología de *Wimmen's Comix*¹⁸.

Robbins – en una entrevista (2017) – sostiene:

La mayoría de los superhéroes usan trajes ajustados, vuelan, pelean con villanos, los mordió tal insecto, pero ella, la Mujer Maravilla, nació en una tribu de mujeres. Ella es un mito, y un mito feminista, desde su primera aparición: es una heroína porque su educación le permite serlo. Y porque ella elige serlo. En los *comics*, su aparición representó un nuevo despertar del feminismo (en La Nación.2017).

¹⁸ Influyente antología de cómics clandestinos exclusivamente femeninos publicada por Last Gasp de 1972 a 1992, con 17 números en total. El título resultó ser una plataforma de lanzamiento para las carreras de muchos dibujantes e inspiró a otros títulos de prensa pequeña y autoeditados. De: https://womenincomics.fandom.com/wiki/Wimmen%27s_Comix 15/08/20

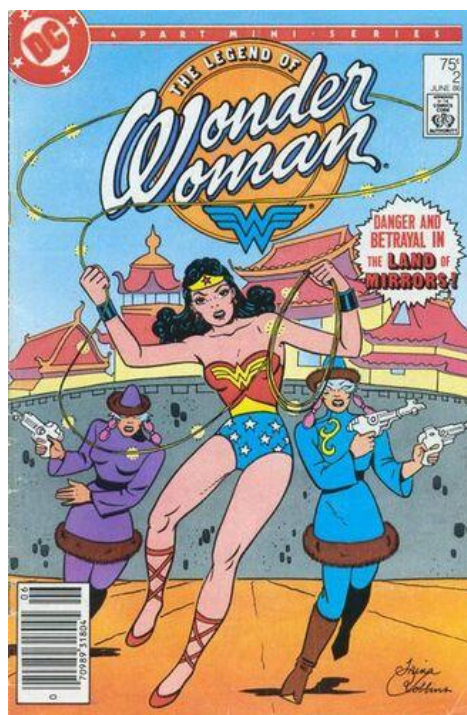


FIG. 32 La leyenda de Wonder Woman. La tierra de los espejos. (1986) Vol. 1 Número 2

The Legend of Wonder Woman (Fig.32) es una serie limitada de cuatro números publicada de mayo a septiembre de 1986. La serie fue escrita por Kurt Busiek con ilustraciones de Trina Robbins. Aunque estaba modelada en el estilo de la Edad de Oro, no se consideró un flashback de la *Tierra Dos*: era una Mujer Maravilla nueva y contemporánea con una estética de la Edad de Oro.

DC Comics, en ese entonces, trabajaba en continuar creando para el *comic Wonder Woman*. Es evidente que estos tiempos para la editora estaban siendo demasiado complicados en el marco de la creatividad. George Pérez, ya encontrándose dentro – por *Crisis de Tierras Infinitas* – intenta lanzar la vara a la editorial para convertirse en guionista. De parte de DC ya se tenía en mente para tal puesto a otro autor, Greg Potter, aunque según algunas críticas, la *Wonder Woman* ideada por Potter no se parecía en nada a una superheroína, más aún, la percibían como una versión misógina del personaje. – DC sólo tenía la urgente necesidad de que el *comic* esté en marcha –.

6.5- George Pérez y Wonder Woman

A la colección de la superheroína por excelencia del *comic*, George Pérez llega casi como última opción, cuando en *DC* no cuentan con nadie capaz de darle ese impulso inicial a un personaje que había perdido las raíces iniciales de los '40 y no encontraba su hueco en un mundo como es el de los superhéroes y sus aficionados donde no hay lugar para las mujeres. Los seis meses prometidos a *DC* se convierten en dos años para los dibujos y seis para los guiones. Pocas ilustraciones y dibujantes se han logrado conjugar y explorar todos los recursos propios del *comic* y unirlos con el lenguaje cinematográfico como ocurre con la *Wonder Woman* de G. Pérez.

Asistimos a una puesta en escena donde conviven amazonas, Dioses y humanos, asemejándose a una obra clásica. G. Pérez tiene la idea de tomar nuevamente la historia de los primeros días de las amazonas; aquellos días en los que ocasionalmente son acosadas por los Dioses griegos. G. Pérez pone su mirada en la teatralidad literaria.

G. Pérez se encuentra con la editora Janice Race, quien se hallaba planeando un nuevo libro de *Wonder Woman*. *DC* tenía que publicar el libro, de lo contrario, perderían los derechos de *Wonder Woman*, pudiendo pasar a manos de la familia Marston. En ese momento, se encontraban en marcha *Superman* con John Byrne, *Dark Night and Batman* con Frank Miller, y G. Pérez temiendo por la ausencia y expulsión de la mujer del grupo, *Wonder Woman*. Potter se ubicaba como guionista de *Wonder Woman* y por ello G. Pérez manifestaba...

Cuando vi al artista que iba a estar en eso dije...el hombre está más acostumbrado a dibujar cosas como una revista penthouse. Toda mi vida vilipendiará de esto: ¿El principal personaje femenino y vamos a convertirla en

un objeto sexual absoluto? ¡Oh Dios, esa es la peor dirección que podría tomar para el personaje! (G. Pérez.2019: *entrevista 13th dimensión by Greenfield*).

Potter ocupa aquí el puesto de escritor y G. Pérez el de dibujante. Sin embargo, en el segundo número, el escritor decide retirarse.

El éxito de las ventas del *comic* de la heroína no parecía alentar a los autores, entonces, G. Pérez decide afrontar el resto. Su idea era reinventar a Wonder Woman y recrear la mitología clásica con la influencia de *Thor* – Walt Simonson –. Crea un olimpo fantástico y etéreo donde los Dioses necesiten del humano para vivir, pese a todo su poder. Además, jugará con la idea de que el personaje no es una versión femenina de Superman, sino más bien un personaje de la mitología. Por ello su enfoque en aquel personaje ideado en los años ´40. El dibujante necesitaba hacer un saneamiento de la mitología ya que se encontraba como una mezcla de varias influencias grecorromanas más modernas, por lo que decide hacer un retorno del griego clásico para portarlo como una base y moverse en esa órbita. G. Pérez se vale de una reescritura del mito creado por Marston y apela a la mitología griega. Así, la superheroína irá por caminos más divinos que humanos (extremadamente diferente a la etapa de O’Neil y Sekowsky). En aquel entonces, era tendencia hacer Diosas a las mujeres con poderes, – en particular los guiones de Claremont con *Ms Marvel* o Jean Grey en *Fenix*, para salvarlas del contexto que les toca lidiar –. Carol Danvers, quien luego se convertirá en Capitana Marvel podría tomarse como otra reformulación de mito feminista que, para realizar sus planes de cambiar el mundo, primero debía encontrarse a sí misma.



Fig.35:-Wonder-Woman-Número1.George-Pérez.-Recuperado-de wearebizzy.com/wonderwomancomics. ¡y tiembla el sol de Apolo!

El cauce del personaje de Wonder Woman no cambiará hasta que G. Pérez reinicia su mito en 1986. El primer número de *Wonder Woman Vol. 2 Número 1* (escrito con Potter) vuelve a escribir el origen significativamente: en lugar de dejar la isla de las Amazonas para seguir a Trevor, Diana emerge para luchar contra Ares, un dios cuya filosofía de la fuerza bruta ha corrompido al mundo exterior. Y lo mejor es que Pérez, además, está sostenido en la historia de una mujer poderosa e insegura, frágil y casi invencible, inocente pero inteligente, en un mundo hostil dominado por el hombre que es totalmente diferente al mundo idílico donde vivía, un continuo acto de fe en creencias pacifistas (Wonder Woman usa lazo para no matar) pero a la vez guerrera, ideales de respeto a la mujer (sus hermanas) y la vida que de vez en cuando abofetean a la princesa.

El *comic* se desplaza constantemente entre el mundo griego clásico y la metrópolis moderna sin que ningún personaje se salga de sí. Es tan detallado y elaborado todo, que los personajes secundarios se perciben diferentes unos de otros, y en conjunto logran hacer destacar a Wonder Woman. La protagonista es dibujada con un carácter de gran feminidad, aunque no

por ello exacerbante de sexualidad. El guionista se ha preocupado por que la mujer protagonista se valga por su persona, y no por su cuerpo y poder.

Wonder Woman es un personaje sumamente condicionado por su entorno, lo que obstaculiza o hace complicado contar su historia, que implica una larga vuelta para llegar hasta Diana. El guionista, conoce la historia a la perfección y se toma su tiempo para implantar el mundo de las amazonas, Themyscira, su relación con los dioses del Olimpo y las razones por las que Ares o Heracles tienen una importancia capital en el desarrollo de Diana como princesa y como heroína. Pero la gran habilidad de Pérez aquí, es saber unir toda la fracción mitológica con la realista, la que encabeza un Trevor lejos de ser un hombre objeto a mayor gloria de Wonder Woman, de una manera brillante, natural y nada forzada. De hecho, aparece un Trevor más adulto de lo habitual, así como ocurre con Diana, que de la misma manera parece más cercana a la adolescencia.

Lo sobresaliente es que G. Pérez tiene un acierto en la cuestión de insertar a Wonder Woman como parte de la mitología griega, como heroína de un extraño mundo y en el que únicamente se acopla a través del amor que siente por las personas. Dio en la tecla con la manera en la que introduce la trama militar. Pero también en la forma en la que convierte a Wonder Woman en superheroína, por su impacto social pero también por su primera gran villana, Cheetah. Se trata de una de las villanas más poderosas a las que se ha enfrentado Diana durante casi 80 años de historia en los cómics, y como cabía esperar, no pasó desapercibida para George Pérez. El tercer tomo de Wonder Woman de Pérez se divide en dos partes muy diferenciadas, en primer lugar, la parte más corta que incluye la participación de la amazona dentro de una aventura global que transitaban todas las series de DC, *La Liga de la Justicia* de Keith Giffen, serie que había sido reformulada, que se encontraba de moda en los *comics* y que venía triunfando. Y la otra parte – que poco tiene que ver con la anterior – G. Pérez recupera el control y el hilo de su historia y resuelve el misterio que envolvía a una villana tan carismática como

Cheetah, en esta renovada encarnación, y que apenas podíamos ver en los tomos previos. Y una cosa llevará a la otra... en el transcurso de dicha aventura que sucede en África, Diana encontrará una facción perdida de las Amazonas, establecida en la mítica ciudad de Bana-Mighdall, que viven con un código moral retorcido y alejado de todo aquello que representan sus hermanas de Themyscira.

En uno de los números – *Crisis de Tierras infinitas* –, Heracles decía:

... ¡Traicioné vuestra confianza y me burlé de vuestra amabilidad! En mi mundo de ignorancia y beligerancia, me sentí orgulloso de ello, ¡pues creía que como hombre ese era mi derecho! No podía admitir que las Amazonas no pretendían dominar a los hombres, sino recibir los mismos méritos...(G. Pérez.1987: *Crisis de Tierras Infinitas*).

Un claro mensaje, la presencia del feminismo – liberal, en este caso –. Resultaba necesario en un género colmado de tópicos machistas.

Podríamos pensar que, en la producción y recreación de la *Wonder Woman* de la década de los '80, uno de los elementos más importantes es el mito. Para que un mito perdure, son necesarios uniformes y herramientas – tal como ocurre con el personaje –. El mito es siempre simbólico, nos transmite actitudes y valores a través de los relatos de personajes más o menos verosímiles o fantásticos. Tiene una intención y nos cuenta algún conflicto o problema que se refleja en lo cotidiano, a lo que se enfrenta una sociedad. En el número 1, que G. Pérez realiza para *Wonder Woman*, sienta problemas, que hoy en día continúan. Uno de ellos, es el hecho de que Ares se interponga en la creación de un nuevo universo simbólico de *Wonder Woman*, por parte de Gea. Ares aquí es visto como el fin del mundo, como una fuerza catastrófica. Hablamos del momento en el que, en el mundo quedaban los efectos de la Guerra Fría (1947-1991), el

rearme nuclear y los discursos ecologistas luego de Chernovil (1986). Este es el contexto en el que Diana se motiva y decide dejar la Isla y convertirse en Wonder Woman.

En cuanto al traje, G. Pérez le da a la nueva Wonder Woman un desapego de su antiguo traje, refiriendo a aquel que venía utilizando y que estaba cargado de un simbolismo patriótico (Fig. 35). Sus elementos también cambian, como anteriormente se enunció, aparece la letra *W* en su pecho en lugar del águila, y el cinturón de Gea es transformado en un lazo que tiene el poder de renovarse constantemente, mientras Gea renueva la tierra. Gea, Gaia o madre tierra era la gran diosa venerada por los antiguos griegos, la más antigua de todos los dioses del Olimpo, en la mitología griega es la creadora de la Tierra, defensora y madre de Zeus, además era capaz de predecir el futuro por lo que también era considerada como profeta.

Al llegar al mundo del hombre, Diana tendrá un nuevo círculo de amistades lo que la aleja del romance heteronormativo, que existía en anteriores etapas del *comic*. Trevor será el compañero de batallas de Wonder Woman. El personaje había sido pensado y diseñado por Marston, justamente, para ser un complemento de luchas de la superheroína, pero en su evolución, y dependiendo de sus guionistas, la relación de Trevor y Diana fue de amor mutuo. Y en otras oportunidades Trevor sufrió varias adaptaciones, así como formar parte o no de la historia. En esta era no se presenta ningún indicio de romance entre ellos, pues, termina casándose con Etta Candy, la amiga de Diana.

En la figura 33 aparece Wonder Woman y su entorno, se trata de una representación del trato entre la protagonista y su familia de Amazonas. A la vez se muestra una contraposición entre la ira de las Amazonas y el carácter cálido y cariñoso de su princesa y representante. Pérez vuelca en sus viñetas a una Wonder Woman compasiva y sabia, frágil, ingenua y decidida.

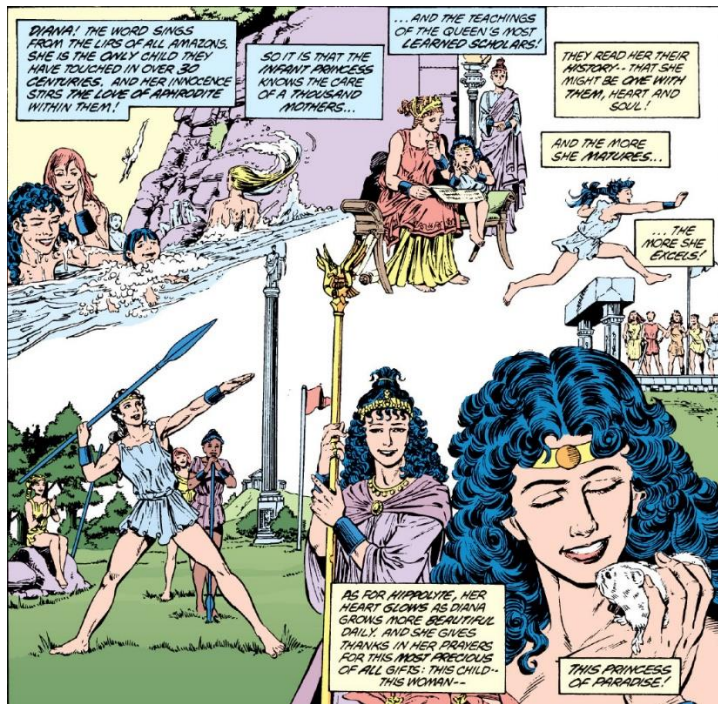


Fig.33: Wonder Woman by George Pérez (1987) (vol. 2) Número1-32; Annual Número1-2



Fig.34: Wonder Woman by George Pérez (1987) (vol. 2) Número1-32; Annual Número1-2

En cada viñeta de *Wonder Woman* recreada por George Pérez se encuentran los detalles para mostrar un sitio habitado por amazonas, Dioses y humanos que interactúan con armonía mientras parecen representar un dramatismo –Fig.33.34–. Desde los primeros números de *Wonder Woman*, se destacan los gráficos; viñetas diminutas y repletas de contenido, se destaca a la protagonista por encima de todo, con la labor de los colores de Bruce Patterson.

En el Número 50 de *Wonder Woman* (Fig.36), Hipólita se deshace de sus brazaletes, al viajar al mundo del hombre, como señal de paz. Pérez fue capaz de crear nuevos mundos y fusionarlos con mundos reales.

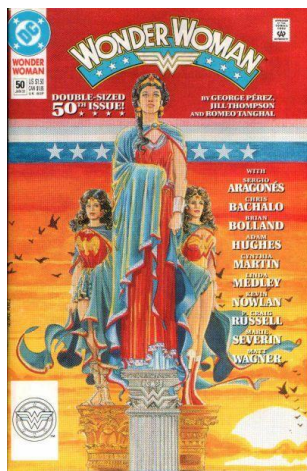


Fig.36: Portada Mujer Maravilla Vol. 2 Número 50 (1991)

Veremos a *Wonder Woman* crecer como amazona y como guerrera y nos contará cómo es puesta a prueba y cómo se enfrenta a Ares. También cómo Diana es, o intenta ser, el punto de unión entre las amazonas y el mundo exterior y como los valores de heroísmo, la entrega, el amor y la lealtad no son exclusivos de los seres inmortales; así como el odio, la traición y la venganza no son únicamente intrínsecos del hombre.

7. CONCLUSIÓN

Esta tesis se presentó como un desafío tentador ya que significó examinar una temática de gran interés personal desde una nueva perspectiva, poniendo foco en el personaje de Wonder Woman. El proceso permitió no solo la obtención de nuevos conocimientos relacionados a esta temática, sino a un contexto histórico sumamente generoso en cuanto a una serie de sucesos, y a evidenciar la importancia de este personaje.

La idea de este trabajo es mostrar cómo *Wonder Woman* siempre ha estado sujeta a la historia y más aún a sus acontecimientos más cruciales, siempre ligándose al presente de cada época.

En la Edad de Oro de los *comics* estadounidenses surge Wonder Woman, respondiendo, por una parte, al fervor patriótico suscitado por el auge del nazismo y por la participación de Estados Unidos en la segunda guerra mundial. Y, por otro lado, al ser su creador, un defensor de sus ideales feministas, fue y sigue siendo un faro de empoderamiento femenino e identidades *queer* – como eliminación del límite entre los sexos, según Butler – no siendo parte de una sociedad heteronormativa; que ha inspirado a muchos. En su evolución, *Wonder Woman* siempre ha ido portando su mensaje de paz sobre la guerra, género, libertad e identidad.

Desde el inicio, Wonder Woman fue un personaje que transmitía valores diferentes a los demás superhéroes. Primeramente, por tratarse de una mujer independiente y que por, sobre todo, lucha y rompe barreras. Pero, además, comencemos por pensar que se trata de una amazona, un personaje mitológico – de gran valor simbólico –. En uno de los primeros números cuando Steve Trevor aterriza en Themyscira, es ella quien lo rescata y lo alza en sus brazos, ante todo, no hay que olvidar, que el hecho ocurre en los años `40; contexto en el que era prácticamente imposible que sea la mujer quien rescate al hombre; las mujeres no gozaban de lugares privilegiados en ningún ámbito de la vida, si aparecían en los *comics* o en algún otro

medio, era ocupando el lugar de la rescatada, generalmente, siempre en segundo plano. Todas – o casi todas – las manifestaciones de la amazona, llevaban una enseñanza moral, usualmente de índole feminista con textos y diálogos esperanzadores para las mujeres, enseñándole a depender de sí mismas y no de sus maridos u hombres de su entorno, para la construcción de su futuro. Esta enseñanza de la que hablo, tenía como objetivo la lucha por la verdad, el bien y la justicia.

Muchos piensan que, después de William Moulton Marston la mejor etapa del personaje fue la de George Pérez. Pese a todos los años en los que el personaje se vio en caída, en cuanto a las ventas me refiero, con Pérez volvió a recuperarse y a recobrar la calidad argumental de sus inicios. Sea cual fuere su época, con diferentes guionistas, con o sin poderes, Wonder Woman nunca perdió sus valores. A lo largo de los años el personaje ha sido hipersexualizado, apareciendo cada vez con menos ropa. Pero ello no significó una destrucción para el personaje, todo lo que ha luchado desde su creación trasciende a esto, siendo empleada de una tienda de ropas, enfermera, teniendo sus poderes o no, o dependiendo de diferentes guionistas, Wonder Woman siempre ha sido poderosa y constante en su lucha. Durante muchos años el personaje ha sido la única mujer en un grupo de hombres tanto en DC, como en *Justice League of America* o *Justice Society of América*. Una amazona guerrera en un mundo hetero patriarcal que lucha por la justicia, igualdad, verdad, libertad, respeto.

A nivel simbólico, cultural y social, Wonder Woman ha sido el personaje más poderoso de DC y la superheroína más importante de los *comics*. Que además tiene el mismo éxito tanto en la televisión – con Lynda Carter, hasta principio de los años '80 – como en el cine. Luego de varios años de no aparecer en la pantalla, en 2017, Patty Jenkins (primera mujer que dirige una película de superhéroes), resignifica y recupera a la Wonder Woman de Marston, con el descubrimiento de una sabiduría antigua (y perdida) sobre la feminidad. Este conocimiento, ha sido ocultado a la humanidad durante largo tiempo y ahora sale a la luz

gracias a Wonder Woman. Existe aquí, un vínculo entre lo antiguo y su renacer en el mundo actual por sus orígenes mitológicos, como el haber sido esculpido en arcilla y recibir la vida por parte de Zeus. En este film, se cuenta que las amazonas vinieron del mar para salvar a los hombres de la guerra, Wonder Woman salvaría a Steve Trevor, y gracias a ello se actualiza la promesa arcaica y comienza su etapa como salvadora de la humanidad. Se presentan también, poderes de fortaleza física y espiritual para luchar con hombres (soldados de guerra) y Dioses como es el caso de Ares – considerado el culpable para Wonder Woman –, se presenta en la pantalla grande un personaje autónomo, para una generación no frecuente de los *comics*, que tiene la posibilidad de conocer a una super heroína, sus orígenes y conocer sus valores. Diana es fuerte, decidida, idealista, ingenua, independiente, noble y poderosa. Pelea sus propias batallas sin necesidad de que un hombre la rescate. Plasma una clara idea; cualquier niña o mujer puede ser heroína. La película muestra lo magnífico de ser mujer y lo increíbles que son; no sólo para ellas, sino para enseñar a toda una sociedad (de niños y varones), que se tenga presente el mensaje de una figura femenina fuerte y libre. Dar poder a la mujer, educando también al hombre.

Toda su historia desde el inicio hasta el presente, toda su lucha en cuanto a transmitir valores, y la presencia de este personaje en cada acontecimiento importante de la historia, fueron el motivo por el cual los grupos de mujeres luchadoras – feministas, sufragistas y cualquier mujer del mundo con el deseo de ser libre y tenida en cuenta – la eligieron como representación, como un ícono feminista y como símbolo continuo de la mujer. Es decir, no me refiero a una “elección de logo”, la eligieron por aquellos valores, desde el hecho de que haya sido una de las amazonas, luchadoras fuertes, libres y sin necesidad de ningún hombre, hasta el que se presente como presidenta de los Estados Unidos. Fue elegida como un ejemplo icónico feminista y un símbolo continuo de la mujer. La cuestión aquí es que todo fue dependiendo de las decisiones de la editora y sus guionistas.

Si pensamos en los *comics* del período que se ha comprendido en esta tesis, nos estaríamos refiriendo a un medio de masas en aquel entonces, y el hecho de que haya existido este personaje que carga tanta libertad, tanta fuerza, independencia y contienda – por el bien del mundo –, nos lleva a pensar en un acto de revolución. Que durante tantas décadas Wonder Woman haya mostrado que las mujeres podían ser libres y luchar por ello, es un acto de revolución. Si hablo de revolución y, tras ello, se encuentra una mujer, es un acto feminista. Cada punto en su historia es un acto feminista; todo el mito de Diana Prince, las Amazonas que se protegen de la violencia masculina – tanto de Dioses como villanos hombres –, usando la violencia y no la educación, es una cuestión feminista; la mujer villana, como *Dr. Poison*, relacionada con el nazismo, que pretende destruir el mundo, podría ser un acto feminista, y ser una mujer que porta poderes que vive de su propio empleo y es completamente independiente, es un acto feminista.

Durante la Segunda Guerra Mundial, cuando Superman y Batman surgieron como símbolos populares de fuerza y moralidad, el editor que se convirtió en *DC Comics* necesitaba un antídoto contra lo que un psicólogo de Harvard llamó el peor crimen de los *comics* de superhéroes: “masculinidad espeluznante”. Así, este psicólogo, William Moulton Marston, tenía una idea para batallar contra tal crimen, mediante una mujer guerrera que podía, una y otra vez, escapar de los grilletes del mundo inflado de orgullo y prejuicio de un hombre.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, J. (2021). Dulcinea, el amor y las mujeres en el Quijote. Retrieved 26 February 2021, from <https://prosadelavidadelosrecuerdos.wordpress.com/2020/04/10/dulcinea-el-amor-y-las-mujeres-en-el-quiote/>
- Amash, J. (1980). *I Want to do it all again*. Roy Thomas talks. Dc Comics.
- Andrés Perez Virtus, A. L. (2019). *Wonder Woman: la romantización y sexualización de un ícono feminista a través del audiovisual*. España: Universidad del país vasco.
- Apolodoro. (180-119 a.e.). Biblioteca Mitológica, 5.9.
- Álvaro Alberto Zamora Cubillo (2012). *Dick Tracy*. Revista on line Lecturas cinematográficas. Recuperado 21/03/21 en <https://lecturascinematograficas.blogspot.com/2012/02/dick-tracy.html#:~:text=Dick%20Tracy%20es%20una%20tira,de%20adaptaciones%20a%20otros%20medios..>
- Barbieri, Daniele. (1993). *Los Lenguajes del comic*. Barcelona: Paidós.
- Barrier, M. “El nacimiento del ‘comic-book’. El largo camino hacia ‘Famous Funnies’ y Superman”, en COMA, J. (coord.). *Historia de los comics*. Vol. 1, Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, p. 198.
- Bartual, R. (2013). *Narraciones Gráficas: Del Códice medieval del cómic*. Ediciones Factor Crítico, 106.
- Betty Boop 1934. Gotícula Art (2018) recuperado en https://www.youtube.com/watch?v=JcQiQ7bz_Ko
- Bosch, Aurora (20210). *Los violentos años XX: GÁNSTERS, PROHIBICIÓN Y CAMBIOS SOCIO-POLÍTICOS EN EL PRIMER TERCIO DEL SIGLO XX EN ESTADOS UNIDOS*. Departamento de Historia Contemporánea. Universidad de Valencia.
- Bunn, G. C. (1997). « *The lie Detector, Wonder Woman and Liberty: The life and work of William Moulton Marston*». London.
- Butler, J (1999) *Gender Trouble. Feminism and subversion of identity*. New York: Routledge.
- Campbell, J. (1949). *El héroe de las mil caras*. Mexico: Fondo de cultura económica. (Campbell, 1949)Recuperado en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/25143_91318.pdf 08/03/21.
- Cid López. R.M (2009) *Simone de Beauvoir y la historia de las mujeres*. Notas sobre El Segundo Sexo. Investigaciones feministas. Vol 0.

- Cott, J. (1979). Susan Sontag: The Rolling Stone Interview. Retrieved 17 July 2020, from <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/susan-sontag-the-rolling-stone-interview-41717/>
- Dale Javier (2016) *Pearl Harbor: Así fue el ataque que cambiaría el mundo*. La Vanguardia. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/internacional/20161207/412346380849/pearl-harbor.html. 2/21>.
- Dan Greenfield. (2019). *Entrevista a George Pérez*. 13th Dimension. Recuperado 25/4/21 en <https://13thdimension.com/how-george-perez-saved-wonder-woman-from-becoming-a-raunchy-sex-object/>.
- DC Comics (2021) *Mujer Maravilla*. Recuperado de <https://www.dccomics.com/characters/wonder-woman>
- Dest, Y. (2017) *Gloria Steinem salvo a Wonder Woman*. Entrevista a Angela Robinson a Gloria Steinem. VanityFear.com
- Díaz Díaz, A., & Álvarez Fernández, C. (2017). HIPÓLITA. Retrieved 13 January 2021, from <https://fradive.webs.ull.es/sem/hipolita.htm>.
- Domínguez, J. M. (2017). *La Mujer Maravilla es un personaje feminista*. La Nación.
- Eco, U. (1968), *Apocalípticos e integrados*. España: Lumen. Rec.05/09/2020 <https://monoskop.org/>
- Escuer, E. F. (2012). *Safo de lesbos, la censurada*. NuevaTribuna.es.
- Eisner, Will (1985) *El comic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma. (2007) p.10.
- Emad, M.C. (2006). Reading Wonder Woman's Body: Mythologies of Gender. *Revista de cultura popular* 39.
- Eva Maria, S. J. (2004). *Amazonas en el siglo XX: Actualización de un mito*. Univ. Vigo: Minius XI.
- Fernández Cruz Martin. (2020) *La Mujer Maravilla, la heroína que salvó a Lynda Carter de quedar en la calle*. La Nación. Recuperado 24/04/21 en <https://www.lanacion.com.ar/espectaculos/series-de-tv/la-mujer-maravilla-heroína-salvo-lynda-carter-nid2369473/>.
- Funnies on Parade (1933) Recuperado de <https://kylefenty.weebly.com/the-comic-book-20th-century.html>.
- García, Y. (2017). «Por qué 'Batman y Robin' es mejor de lo que recuerdas». Madrid: Cinemanía. Recuperado el 02/01/21 en <https://www.20minutos.es/cinemanía/noticias/batman-robin-mejor-lo-recuerdas-85568/>
- García Ruiz, M (2018) *La Segunda Guerra Mundial. Eclósion del cómic propaganda*. Iees.es. Recuperado de http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs_marco/2018/DIEEEM07-2018_IIGM_Eclósion_ComicPropaganda_MGarciaRuiz.pdf 12/01/2021
- Goode, D. C. (2015). *Sensation comics featuring Wonder Woman, Vol.2*. Nueva York: Dc Comics.
- Grant, Morrison. (2012) *Supergods: Heroes, mitos e historias del comic*. Turner Noema: Madrid.
- Gubern, R. (1987). *La mirada opulenta*. Barcelona: Gustavo Gili S.A.
- Hamilton, G. (1913). *A Wonder destined to do big things*. Cartoon Magazine, 77.

Hanley, T. (s.f.). *Wonder Woman Unbound: The Curious History of World's Most Famous Heroine*. Chicago: Review Press

Homero (2012) *La Ilíada*. 1º ed., 3º reimpresión. Buenos Aires: Centro editor de cultura.

Homero (2021) *La Odisea*. Recuperado el 07/02/2021

<http://fundalma.org.ar/Bibliosecundaria/Laodiseaprimeraapsodia.pdf>.

Hormaechea Ocaña, A. (2020) *El cómic como propaganda anticomunista durante la Guerra Fría* (1947-1960), *Historia y comunicación social* 25(1), 5-14

Humanivideo. *BettyBoop: "Boop-Oop-a-Doop"(1932)*. <https://www.youtube.com/watch?v=9o0wLfotkjE>

Huyssen, A (1986) *Después de la gran división, modernismo, cultura de masas*. 1ºed. 1ºreimpr. (2006) Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

Iglesias, E. M. (2004). *Amazonas en el siglo XX: Wonder Woman, actualización de un mito*. *Minius*, 12,25-40. Recuperado el 26/01 de <http://revistas.webs.uvigo.es/>

Ipiens, C. (s.f.). *El Juicio de Paris en la pintura*. Euclides59,

<https://euclides59.wordpress.com/2014/01/13/el-juicio-de-paris-en-la-pintura-la-boda-de-tetis-y-peleo/#more-3470>.

Javier, D. (2016). *Pearl Harbor: Así fue el ataque que cambiaría el mundo*. Barcelona.

Tones, Jhone. (2017). *Feminismo, Bondage y Superheroes. El insólito origen de Wonder Woman*.

Recuperado de https://www.eldiario.es/cultura/comics/feminismo-bdsm-superheroes-wonder-woman_1_3334484.html. 01/21.

Kooser, A. (2015). *El fascinante primer boceto de Wonder Woman muestra su historia de origen*. C Net.

Kunzle, M David. 2017. *Comic Strip*. Enciclopedia Británica. Rec. 10/20 en

<https://www.britannica.com/art/comic-strip>.

Kupchik., C. (s.f.). *2000Personajes. Betty Boop un Sex simbol de los 70s*. La Nación.

LaCasadeEl. (2021). El nacimiento del "Comic Book" - parte 2. Retrieved 5 July 2020, from

<https://www.lacasadeel.net/2013/10/el-nacimiento-del-comic-book-parte-2.html>

Lepore, J. (s.f.). *The man behind Wonder Woman by both suffragist and centerfold*. Entrevista.

www.npr.org/2015/07/10/421464118/the-man-behind-wonder-woman-was-inspired-by-both-suffragists-and-centerfolds.

Lepore, J. (2014) *The Secret History of Wonder Woman*. Londres: Scribe Publications en M.R. Pelayo, *Feminismo en Temyscira. La Facetas de Wonder Woman* Pp 74.

Lepore,J. (2014) *La sorprendente historia del origen de Wonder Woman*. Smithsonian Magazine.

Recuperado 23/4/21 en <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/origin-story-wonder-woman-180952710/>.

Lipovetsky, G. (1999). La tercera mujer. Permanencia y revolución de lo femenino. (2013) Rec. 02/21

en <https://sinismos.files.wordpress.com/2013/02/109856484-gilles-lipovetsky-la-tercera-mujer.pdf>.

Barcelona, España: Editorial Anagrama.

Lucerga Pérez, M. (2004). *superheroes*. Retrieved 3 July 2020, from

<https://www.um.es/tonosdigital/znum8/estudios/13-supertonos.htm>

- Mainardi, P. (2007). The invention of comics. Nineteenth-Century Art Worldwide. Recuperado de http://www.19thc-artworldwide.org/index.php?option=com_content&view=article&id=145:the-invention-of-comics&catid=46:spring07article&Itemid=68. [2020, mayo 5]
- Marin, C. (1991). *LA MUJER Y LOS LIBROS DE CABALLERÍAS*. Zarazoga: Universidad.
- Marston, C. M y H.G. Peter (1941) *Introducing Wonder Woman*. All Stars Comics, n°8. New York. All American Publication
- Marston, W.M. (1943) *¿Por qué 100.000.000 leen comics?* En *The American Scholar* Vol. 13, No. 1. Pp. 36
- Marston, W.M (2014) *Carta remitida al historiador de comics Coulton Waugh en 1945*, citado en Les Daniels, *Wonder Woman: The complete History*. San Francisco: Chronicle Books. PP. 22-23.
- Mayor, A. (2014). *Amazonas. Guerreras del mundo antiguo*. Madrid: Desperta Ferro Ediciones SLNE.
- McCausland, E. (2017). *Wonder Woman. El feminismo como superpoder*. Madrid: Erratanaturae.
- Mitoly, G. (2021). *Athena*. Greek Goddess of wisdom and war.
- Napikoski, L. (. (2014). *La hermandad es poderosa*. AboutEducation.com.
- Navarrete Peláez.C. *La historieta. Breve recorrido histórico hasta nuestros días*. Universidad de Malaga. Recuperado el 11/20 en <https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/8412/Pel%C3%A1ez%20Navarrete%2C%20Cristina.pdf?sequence=1>.
- New York Time, 1. (1947). *New York Times*.
- Palermo, S. (2020). *La recepción lésbica de la amazona: el caso de Wonder Woman*. *Journal feminist, gender and Woman studies*, n° 9. 15.
- Pardina, T. L. (s.f.). *De Simone de Beauvoir a Judith Butler: El género y el sujeto*. Sevilla Recuperado el 10/20 en <https://core.ac.uk/download/pdf/71045157.pdf>.
- Pelayo Cañas. M.R (2017) *Feminismo en Temiscira. La Facetas de Wonder Woman*.
- Pérez Fernandez. F. (2009) *Psiquiatría y censura en el comic estadounidense. Fredric Wertham y la Seducción de los Inocentes*. *Revista de la historia de la psicología*. España: Valencia.
- Peter, C. M. (1943). *Battle of Womanhood, Wonder Woman n°5*. Nueva York: All American Publications.
- Piñeiro, R. (2020). *ESTA ES LA HISTORIA DE LA MUJER QUE INSPIRÓ EL CARTEL FEMINISTA MÁS FAMOSO DEL MUNDO*. Vanity Fair.
- Ponce Tarré, J. E. (2017). *La visión de lo femenino en 3 superheroínas de historieta: Wonder Woman, Catwoman y. Razón y Palabra*, vol. 21, núm. 98, 552-573.

Prietto, L. C. (2012). «*Woman issues to the Wonder Woman: vol 1, n°12*. www.emeraldinsight.com, 174.

Quattro, Kenn. 2019. Marston en el círculo familiar en 1940. Recuperado de comicsdetective.com/marstoninthefamilycircle. en 01/21

Reinoso Ingliso, M. (2014). *Susan Sontag en primera persona*. Destiempos, (42), 166-172. Retrieved from https://www.academia.edu/9538712/Susan_Sontag_en_primera_persona

Saraiva Mendes, M. R., & Gubern, R. (2009). El Papel educativo de los cómics infantiles. Universidad Autónoma de Barcelona.

Sierra Juan, H., 2012. Susan Sontag y lo camp. cultura de revista, [en línea] (266). Disponible en: <https://www.babab.com/2012/03/11/susan-sontag-y-lo-camp/> [Consultado el 22 de mayo de 2012].

Sontag, S. (1969), *Contra la interpretación*, González-Pueyo, J. (trad.) Barcelona, Seix Barral.

Sontag, S. (1973). *El tercer mundo de las mujeres*. Boletín documental sobre las mujeres, III, (4).

Sontag, Susan. 1964. *Notes on "Camp"*. Penguin Books

Thomas Gramstad, h.-h. (1999). *The Female Hero in the anthologies de essay Feminist Interpretations of Ayn Rand*. Pennsylvania State University Press.

Tubau. I. (1971) *Dibujando historietas*. Barcelona: Ceac. 169p.

Waugh C. (1945). *Wonder Woman: The complete history*. San Francisco, Chronicle Books, 2004.

Waugh. C. (1943) *The Comics*. New York: McMillan.

Wertham.F. (1954) *Seduction of innocent*. New York: Rinehart and Company.

Zamora Cubillo, Á. (2012). Dick Tracy. Retrieved 2 January 2021, from <https://lecturascinematograficas.blogspot.com/2012/02/dick-tracy.html?view=sidebar>