



**MÁSTER UNIVERSITARIO
GÉNERO Y DIVERSIDAD**

UNIVERSIDAD DE OVIEDO

TRABAJO FIN DE MÁSTER

La construcción de la
identidad de género en el
cómic de superhéroos
estadounidense

TESIS DE MÁSTER

Autor:

José Manuel Annacondia López

Directora:

Carolina Fernández Rodríguez

Oviedo, junio de 2013

TESIS DE MÁSTER/PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PROFESIONAL

D^a:/D. José Manuel Annacondia López

TÍTULO: *La construcción de la identidad de género en el cómic de superhéroes estadounidense*

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVE: Cómic, superhéroes, superheroínas, identidad, género

DIRECTORA: Carolina Fernández Rodríguez

1. Resumen en español

La finalidad de esta Tesis de Máster es estudiar cómo el cómic de superhéroes ha perpetuado y subvertido, en diferentes puntos de su historia, las construcciones identitarias de género, desde finales de la década de los treinta hasta la primera década del siglo XXI. Para ello, utilizaré un análisis multidisciplinar, basado en tres corrientes principales: los Estudios de Género y Feministas, los Estudios Culturales y los Estudios del Cómic. Esta TFM estará dividida, por tanto, en cuatro partes principales: una introducción que explicará las motivaciones que me llevaron a desarrollar este trabajo en mayor detalle; una segunda parte dedicada a establecer las bases teóricas sobre las que se construye esta investigación; una tercera parte en la que estudiaré las representaciones y tramas que han contribuido a mantener viva, e incluso potenciar, la ideología patriarcal dentro del cómic; y, por último, una cuarta parte empleada para analizar cómo el cómic de superhéroes ha tratado de combatir estos mecanismos de represión mediante el uso de personajes y tramas que desafían la heteronormatividad imperante. La TFM estará cerrada por una última sección que recogerá las principales conclusiones las que llegaré, y contará, además, con material ilustrativo sacado directamente de los cómics citados en el texto.

2. Resumen en inglés

The aim of this Master's Thesis is to analyze how the superhero comic book has, throughout its history, both perpetuated and subverted the constructions of gender identity, from the last few years of the 1930s to the current decade of the 21st Century. To achieve this goal, I will embark on a multidisciplinary analysis based on three main critical perspectives: Gender and Feminist Studies, Cultural Studies and Comic Studies. Therefore, this Master's Thesis will be divided into four main sections: an introduction that will explain in detail the main motivations that led me to do research on this matter; a second section devoted to establishing the theoretical bases that serve as the foundation of this Thesis; a third section, in which I will study the mechanisms by means of which comic books have maintained, and sometimes even reinforced, the patriarchal ideology; and, lastly, a fourth section dedicated to analyzing how comic books have rejected these mechanisms of oppression by implementing characters and plots that challenge the established heteronormativity. This Master's Thesis will feature images taken directly for the cited comic books, and it will be closed by a section that will summarize the main conclusions that my research has yielded.

AUTORIZACIÓN PARA CONSULTA DE TESIS DE
MÁSTER/PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PROFESIONAL CON
FINES DE INVESTIGACIÓN

D. José Manuel Annacondia López, como autor de la Tesis de Máster titulada *La construcción de la identidad de género en el cómic de superhéroes estadounidense*, por medio de este documento expresa su autorización para que dicha obra sea utilizada con carácter no lucrativo y con fines exclusivos de investigación. Deberán respetarse, en todo caso, los derechos que le asisten, establecidos en el Real Decreto Legislativo 1/1996 de 12 abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual y en particular, conforme a su artículo 14.3º, el de que sea siempre reconocida su condición de autor del trabajo, con inclusión del nombre y la referencia completa de la fuente, cuando se proceda a la reproducción directa o indirecta del contenido o de las ideas que aparecen en él.

Lo que declara a los efectos oportunos.

En Oviedo, a 7 de mayo de 2013

Fdo.: José Manuel Annacondia López

AGRADECIMIENTOS

Quisiera expresar mi más sincero agradecimiento a mi directora, la Doctora Carolina Fernández Rodríguez, no solo por su infinita dedicación y paciencia hacia mí y mi trabajo, sino también por su incondicional apoyo a lo largo de toda la Licenciatura de Filología Inglesa, durante la cual tuve el privilegio de tenerla como profesora.

Me gustaría también extender mi gratitud al profesorado de este Máster Universitario en Género y Diversidad de la Universidad de Oviedo por su invaluable labor docente, sin la cual esta tesis no hubiera sido posible. El conocimiento y los valores que han depositado en mí han beneficiado y potenciado de forma incalculable mi estudio del cómic, género literario que amo, y ya se han convertido en una parte esencial de mi formación académica.

Por último, deseo agradecer a mis compañeras y compañeros de Máster sus contribuciones, comentarios, críticas, sugerencias, su amistad y su apoyo durante el desarrollo de esta Tesis. Compartir un año con ellas y ellos ha sido una de las experiencias más enriquecedoras de mi vida, tanto a nivel personal como académico.

ÍNDICE

Capítulo 1. INTRODUCCIÓN	1
Capítulo 2. BASES TEÓRICAS	7
2.1 El género y el cuerpo	7
2.2 Teorías fílmicas	10
2.3 El género de superhéroes	11
Capítulo 3. REPRESENTACIONES FEMENINAS	17
3.1 Tramas y argumentos	19
3.2 El cuerpo y la vestimenta	32
Capítulo 4. DE/CONSTRUYENDO CONVENCIONES	46
CONCLUSIONES	51
BIBLIOGRAFÍA	52

Capítulo 1: INTRODUCCIÓN

El hijo adoptivo de una pareja de granjeros y último superviviente de un planeta desaparecido. Un niño que jura venganza contra todo y cada criminal por la muerte de su madre y de su padre. Una princesa amazona enviada al mundo de los hombres para luchar por el amor, la justicia y la igualdad. El héroe, el anti-héroe y la heroína. Superman, Batman y Wonder Woman forman una trinidad superheroica que ha servido como base para construir un meta-universo ficcional habitado por un sinnúmero de personajes con habilidades y poderes más allá de las de cualquier persona mortal. Desde la primera aparición pública de Superman en *Action Comics* #1 en 1938, los superhéroes y las superheroínas del cómic estadounidense han dejado su huella en prácticamente todos los aspectos de la cultura popular no solo de su país de origen, sino también de todo el planeta. La naturaleza más esencial de estos personajes ha sido (y continúa siendo) asimilada, cuestionada, actualizada y reescrita con cada nueva generación de autores y autoras que toman las riendas de sus ficticias vidas: desde su uso como propaganda ultranacionalista durante la 2ª Guerra Mundial hasta sus más recientes aventuras post-modernas, metaficcionales y deconstructivas, pasando, entre otras muchas etapas, por la moda de la ciencia ficción en la década de los cincuenta o la creación de una conciencia social durante la década de los setenta.

Aun así, y a mi entender, si ha habido una característica común a la mayoría de las tumultuosas vidas de todos estos personajes que haya sido (aparentemente) estable a lo largo del tiempo, esta ha de ser la vital importancia que tiene su apariencia física: cuerpos atléticos y esbeltos cuyas identidades secretas se ocultan tras icónicos y llamativos (e incluso estrafalarios) uniformes. En palabras del célebre crítico del cómic Peter Coogan, un superhéroe es "[a] heroic character with a selfless, pro-social mission; with superpowers —extraordinary abilities, advanced technology, or highly developed physical, mental or mystical skills; who has a superhero identity embodied in a codename and iconic costume, which typically express his biography, character, powers, and origin (transformation from ordinary person to superhero)" (Coogan 2009, 77). Es precisamente esta última faceta del superhéroe y de la superheroína la que pretendo analizar en este trabajo de investigación: la utilización del cuerpo y, por extensión, los uniformes y toda la parafernalia asociada a ellos como bases para la

creación de una identidad de género en el cómic de superhéroes¹. Mi objetivo principal no es otro que el de explorar los mecanismos mediante los cuales históricamente los intereses de una sociedad patriarcal han construido unas identidades de género diferentes, y muy bien definidas, para personajes masculinos y femeninos. Además, mi intención también es la de analizar las respuestas y los desafíos formulados contra estos modelos identitarios tradicionales, ya sea mediante la reinterpretación de personajes existentes o a través de la creación de personajes nuevos que se desvían de las normas establecidas.

Decidir el tema a tratar en esta Tesis no ha sido tarea fácil. Como apunté anteriormente, el cómic como objeto de estudio académico es, para bien o para mal, un campo muy reciente. Por una parte, es bueno que sea así para un investigador novel como yo, puesto que esto garantiza la existencia de una casi inagotable disponibilidad de temas, problemáticas y situaciones para estudiar. Por otra parte, esto también implica que la literatura crítica especializada en el cómic (y su vertiente feminista en particular) es si no inexistente, ciertamente muy escasa, lo que me obliga a buscar bibliografía general para trasponerla luego al contexto del cómic.

A la hora de concretar finalmente el tema de mi Tesis tuve que sopesar esta situación y decidir acordemente. Barajé en un principio varios temas que, aunque terminé descartando, me gustaría poder recuperar en un futuro. Entre algunos de estos temas estaban el hacer un estudio de las mujeres que han contribuido en alguna medida a la historia del cómic de superhéroes (autoras, dibujantes, coloristas, entintadoras, editoras, etc.), con el fin de darles visibilidad en una industria históricamente dominada

¹ El término “superhero comic books” no plantea las mismas connotaciones de género que cabría esperar en español, ya que el inglés es una lengua que tiende a nivelar ambos géneros gramaticales en el neutro, rehuendo palabras que explícitamente marquen masculino o femenino (como pueden ser “actor” en lugar de “actor/actress” o “police officer” en vez de “policeman/policewoman”). El término “hero” (y, por extensión, “superhero”) se suele utilizar indistintamente del sexo de la persona a la que se haga referencia. Aunque sigue siendo común encontrar “(super)heroine”, este término a menudo se reserva casi exclusivamente para describir a la protagonista de una obra de ficción, independientemente de que haga o no actos heroicos. Elizabeth Bennet, protagonista de *Pride and Prejudice* de Jane Austen, es un buen ejemplo de esto.

Sin embargo, dadas las limitaciones impuestas por la propia lengua española, me veo obligado a utilizar el término “cómic de superhéroes” como nombre para este género literario, por más que esto suponga caer nuevamente en un uso falsamente neutro del masculino. He contemplado otras posibilidades, como hablar de “cómic de superpersonas” o “cómic de capas”, pero estas alternativas no cuentan con el respaldo de la bibliografía existente sobre el cómic, y, en mi opinión, reducirían, y hasta trivializarían, un género ya de por sí bastante denostado en la academia. Desde este punto en adelante utilizaré “cómic de superhéroes” como descriptor de este género literario, mientras que desdoblaré en “superhéroes” y “superheroínas” cuando quiera hacer mención de personajes concretos.

casi exclusivamente por y para hombres. Si bien esta idea me gustaba y la considero muy necesaria, decidí no perseguirla por miedo a que el resultado fuera una lista de nombres y una narrativa demasiado centrada en la historia, sin el componente teórico que una Tesis de Máster requiere.

Otro posible enfoque que contemplé fue el de centrarme en las superheroínas en sí, explorando su evolución y peso dentro del género, yendo desde los ejemplos primigenios hasta la actualidad, e incluyendo los grandes hitos como Wonder Woman o Batgirl, y a aquellos personajes que se perdieron en la historia, como The Woman in Red, Lady Luck (creada por Will Eisner²) o Nelvana of the Northern Lights. Nuevamente, por muy atractiva que fuera esta idea, decidí dejarla de lado, puesto que un estudio de semejante envergadura que, a la par, demanda un alto nivel de especificidad no es apropiado para una Tesis de Máster, la cual está limitada a una extensión relativamente corta. Finalmente, decidí enfocar mi estudio hacia un tema más limitado en amplitud, pero no por eso menos exhaustivo: la construcción de la identidad de género mediante las representaciones del cuerpo en el cómic de superhéroes, puesto que este tema me brinda la oportunidad de incluir un análisis histórico, estudiar tanto a superheroínas como superhéroes (en comparación y las unas frente a los otros) e incluir factores socioculturales que contribuyen a perpetuar o destruir estereotipos de género. Me centraré, fundamentalmente, en superheroínas, es decir, personajes femeninos que están del lado de la ley, aunque utilizaré ejemplos puntuales de supervillanas o anti-heroínas y superhéroes masculinos para poder ejemplificar mejor y de forma más completa esta Tesis.

² Will Eisner (1917 – 2005) fue una figura clave en el desarrollo del cómic, tanto en su faceta de escritor como en la de artista. Eisner & Iger, su asociación con Jerry Iger, produjo material para varias empresas, desde tiras cómicas sindicadas a periódicos hasta superhéroes para editoriales. Entre algunos de estos personajes se encuentran, por ejemplo, Wonder Man, Sheena, Queen of the Jungle (de quienes hablaré en el siguiente capítulo), Doll Man o Blackhawk (ambos actualmente propiedad de DC Comics). En 1940, Eisner creó el que sería su personaje más famoso: The Spirit, alter ego del agente de policía Denny Colt, quien después de su aparente muerte a manos de un grupo de criminales asume esta identidad superheroica para mantener la paz y el orden en Central City. Con *The Spirit* Eisner logró alcanzar una calidad hasta el momento desconocida en el cómic, con una inventiva composición del dibujo y narrativas *pulp* que continuamente subvertían las convenciones del género. Eisner también es considerado el "padre" de la novela gráfica: aunque el formato ya existía desde hacía un tiempo, no fue hasta 1978 que "Will Eisner's *A Contract with God*, distributed in both bookstore chains and direct market comic book shops, garnered wide attention and firmly established *graphic novel* as a term for a longer comics work with literary intent". (Duncan y Smith 2009, 70)

Así como los análisis literarios, los cinematográficos o los de cualquier campo de la cultura exigen su propio sistema de estudio, mi análisis también requerirá uno que logre dar cuenta de las características particulares y específicas del cómic como medio en su totalidad, y del cómic de superhéroes como género específico. Ahora bien, ya desde el momento de plantear el tema de esta Tesis me di cuenta de que un solo punto de vista no sería suficiente para llevar a cabo mis objetivos. El cómic, como el cine, es un medio híbrido, formado por varios lenguajes de naturalezas muy distintas: es, en primer lugar, un medio principalmente visual, como la pintura o la escultura. Por otro lado, la vital importancia de la palabra escrita, el desarrollo de personajes y el peso de la trama lo sitúan muy cerca de la "tradicional", por lo que, a mi entender, no es descabellado pensar en el cómic como un género literario a la par que la novela, la narrativa corta o el cuento. Sin embargo, durante gran parte de la segunda mitad del siglo XX (y prácticamente desde que el cómic se volvió un medio popular con la creación del género de superhéroes) la condición literaria del cómic fue puesta en duda, cuando no negada por completo. No es hasta la década de 1980 cuando el cómic por fin parece consagrarse como género literario de pleno derecho y empieza a ser aceptado por la academia internacional. De todas formas, y a pesar de los esfuerzos por legitimar el cómic a los ojos de quienes han rechazado su relevancia en el panorama literario, todavía hoy en día sigue sufriendo del estigma de la "pseudoliteratura" y permanece acosado por el fantasma de ser un producto meramente dedicado al público infantil y, por lo tanto, carente de valor cultural.

Además de las características propias del cómic como medio citadas en el párrafo anterior, esta Tesis pretende también incorporar una tercera perspectiva de análisis, la de género, que viene acompañada de una larga tradición crítica. En resumen, mi intención es la de poder realizar esta investigación aunando tres corrientes de estudio que me ayudarán a explicar y analizar holísticamente mi objeto de estudio. En primer lugar, utilizaré los Estudios del Cómic, una disciplina que, aunque joven, me permite dar cuenta de las características propias del cómic como medio y, por extensión, las del género de superhéroes en sí. Aspectos como la composición de las escenas, la secuencialidad narrativa, o el balance entre texto expositivo, diálogo e imagen son fundamentales para entender el cómic, y, por lo tanto, la presencia de un estudio dedicado exclusivamente a ellos es necesaria. Dos libros que han sido importantes para plantear las bases teóricas sobre el cómic de mi Tesis son *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist* de Will Eisner (2008) y

Understanding Comics: The Invisible Art de Scott McCloud (1994), los cuales ofrecen un panorama general, aunque muy completo a la vez, del proceso creativo del cómic y los problemas que éste puede plantear.

En segundo lugar, los Estudios Culturales me proporcionarán las herramientas necesarias para abrir mi estudio del cómic más allá de sus fronteras como género literario y situarlo en diferentes contextos históricos, políticos y sociales que determinaron sus características y desarrollo a lo largo de su historia. Creo firmemente que ningún producto cultural se puede estudiar en el vacío, y que todo su contexto (tanto el personal de su autor o autora como el social en el fue concebido) influye en su creación. Por ejemplo, es imposible comprender por qué DC Comics creó a Batwoman y Batgirl a mediados de la década de 1950 sin entender el explícito miedo que generaba la homosexualidad en la sociedad americana y el ataque abierto y sin cuartel contra Batman y Robin que el Dr. Frederic Wertham hizo en su ahora tristemente conocido *Seduction of the Innocent* (1954) (libro que fue la cabeza más visible de un movimiento generalizado contra los cómics, en especial los de superhéroes y los de terror, y que cambió radicalmente la faz de la industria durante décadas). En tercer y último lugar, los Estudios de Género me han dotado de la base teórica necesaria para poder explicar, por ejemplo, qué se entiende por "género", por qué los superhéroes y las superheroínas reflejaban o reflejan ciertas construcciones identitarias y no otras, o cómo son construidas y reconstruidas estas identidades, entre otras muchas cuestiones.

Mi Tesis constará, por lo tanto, de tres secciones principales en las que desarrollaré mi análisis sobre este tema, la construcción de la identidad de género desde la representación del cuerpo en el cómic de superhéroes. La primera sección estará dedicada a un sucinto análisis de la idea de "género" y cómo su introducción ha afectado a distintos campos del conocimiento y la cultura. Exploraré ejemplos de la visión de género en medios afines al cómic, como pueden ser la literatura, el arte gráfico (la pintura, principalmente) o el cine, con el fin de establecer paralelismos entre ellos y poder ver en qué puntos se distancian de mi objeto de estudio y en qué puntos se encuentran.

Una vez establecida una base teórica sobre el concepto de género, las siguientes dos secciones de mi trabajo estarán enfocadas al estudio del cómic de superhéroes en sí. En el segundo capítulo me centraré en los aspectos más tradicionales y conservadores de este género literario. Mi intención es poder hacer un recorrido, a grandes rasgos, por los puntos más llamativos de la evolución de los cuerpos de superheroínas y

superhéroes: sus cuerpos en sí, su ropa, sus accesorios, poderes y armamento. Si bien este estudio será bastante condensado por limitaciones de tiempo y espacio, tratará de explicar cómo se ha llegado a la situación actual en cuanto a cuestiones de género. Por último, una tercera sección estará dedicada al estudio de personajes, tanto masculinos como femeninos, que de algún modo rompan con la normatividad de género establecida, como personajes y parejas homosexuales o *genderqueer*. Ambos capítulos irán acompañados de imágenes tomadas de los cómics citados para ilustrar mejor los contenidos de esta Tesis.

Capítulo 2: BASES TEÓRICAS

Mi intención a la hora de titular esta Tesis del modo en que lo he hecho es la de poner de manifiesto los tres pilares sobre los que se construye la misma: la identidad de género, el cuerpo y su representación, y los cómics de superhéroes. Aunque esboqué algunas de las líneas fundamentales que seguiré en mi investigación en la sección introductoria a esta Tesis, dedicaré este capítulo a expandirlas y situarlas en un contexto que permita desarrollarlas durante el resto de este trabajo.

2.1 - El género y el cuerpo

La primera de las bases de mi Tesis es el concepto de “género”, una categoría teórica que ha sido central para el desarrollo del estudio de roles sociales y las características asignadas a sus actores y actrices. Trataré de dar una visión panorámica del género como categoría de estudio y me concentraré principalmente en la importancia y recepción de este concepto en la academia anglófona, aunque no por ello desestimaré las contribuciones y críticas generadas en el resto del mundo. Para elaborar esta investigación he utilizado como fuente bibliográfica básica el ya clásico artículo de Candance West y Don H. Zimmerman, *Doing Gender*. Si bien mucho se ha escrito desde su publicación en 1987 (en especial el hito que supuso “Performative Acts and Gender Constitution” de Judith Butler en 1988, y poco después *Gender Trouble*), los planteamientos de West y Zimmerman son, a día de hoy, todavía válidos en términos generales.

Actualmente, el concepto de "género" tiene dos acepciones bien definidas y diferenciadas en la lengua inglesa (y, casualmente, también en la española). El *Oxford English Dictionary Online* sitúa la entrada de la palabra "género" en la historia de la lengua inglesa hacia el siglo XIV, cuando era principalmente usada para designar la información gramatical referida a esta variable (es decir, palabras de género femenino, masculino o neutro), aunque también esporádicamente era empleada para referirse a la condición de un ser vivo de ser de sexo masculino o femenino. Sin embargo, no es hasta la segunda mitad del siglo XX cuando "género" comienza a adquirir los matices teóricos que tiene hoy en día: una entidad separada del sexo biológico y determinada tanto por la persona como por su entorno socio-cultural. Con respecto a la aceptación y adopción del término dentro de la academia, David Haig argumenta que "[t]he expansion of the use of gender in the second half of the century appears to have derived from [John] Money's

conception of a gender role, introduced in the 1950s to refer to self-identification of individuals whose genital sex was ambiguous" (Haig 2004, 95).

West y Zimmerman articulan su estudio en torno a “[the] important but often overlooked distinctions observed among *sex*, *sex category*, and *gender*” (West y Zimmerman 1987, 127; énfasis en el original), tres conceptos interrelacionados, pero claramente distinguibles el uno del otro y que emplearé en mi análisis. La categoría “sexo” es la más básica de las tres, en tanto en cuanto es considerada por el autor y la autora como “a determination made through the application of socially agreed upon biological criteria for classifying persons as females or males” (127). En otras palabras, a la hora del nacimiento de una persona, la sociedad la sitúa en una categoría (“mujer” u “hombre”) en función de su posesión o carencia de determinados rasgos biológicos, los cuales han sido previamente (e históricamente) elegidos: los genitales o tipos cromosómicos. Esta elección está hecha sobre un criterio puramente reproductivo (la producción de óvulos y espermatozoides por parte de unas y otros), aunque, por lo menos en teoría, podría haber sido sobre cualquier otra característica biológica humana.

Sobre la asignación sexual se construye lo que West y Zimmerman llaman “la categoría sexual”: “if people *can be seen* as members of relevant categories, *then categorize them that way*” (133; énfasis en el original). En otras palabras, si una persona muestra una serie de características asociadas con uno de los dos sexos, entonces la sociedad (heteronormativa) tenderá a entender que esta persona pertenece a uno de esos dos sexos. West y Zimmerman argumentan que los marcadores que alertan de la pertenencia a un sexo u otro a primera vista pueden ser tanto biológicos (vello facial, tamaño de los senos, tamaño y forma de las manos, tono de la voz, ancho de la espalda) como socialmente construidos (tratamiento que se da entre hombres y mujeres en una conversación, vestimenta, peinado, etc.) (133-134).

De la conjunción del sexo y la categorización sexual se desprende lo que West y Zimmerman entienden por “género”: la persona no solo ha de *aparentar* pertenecer a un grupo sexual en concreto, sino que también ha de realizar una serie de actividades y adoptar unos roles tradicionalmente asociados a esa categoría, mientras que se rechaza aquellos que no lo están (134). “The man ‘does’ being masculine by, for example, taking the woman’s arm to guide her across the street, and she ‘does’ being feminine by consenting to be guided and initiating such behavior with a man” (135). Esta concepción del género sigue las mismas líneas básicas de lo que Butler (1988) luego llamaría “actos performativos”, es decir, la afirmación de una identidad mediante la

repetida adhesión a unas normas sociales. Para West y Zimmerman, es muy importante el hecho de que esta “actuación” resulta casi automática para quienes siguen las normas sancionadas por el grupo en el que viven. Además de un conocimiento tácito de estas normas sociales por parte de los actores y actrices que asumen estos roles tradicionales, las personas pueden y suelen aprovecharse de que “[p]opular culture abounds with books and magazines that compile idealized depictions of relations between women and men” (West y Zimmerman 1987, 135), entre las cuales bien pueden situarse los cómics de superhéroes, como aspiro a demostrar con esta Tesis.

La importancia del cuerpo como factor significativo ha sido en gran parte dada por su rol vital en la categorización sexual y la subsecuente asignación de roles de género. Por consiguiente, no es de extrañar que el cuerpo y su representación haya sido, y siga siendo, un objeto de estudio altamente rentable: “[t]he objectification of the female body and the marginalisation of women artists in the visual arts has been the most important concerns for feminist theorists, historians and art practitioners over the past 40 years” (Sobopha 2005, 118). Mediante un diálogo con su propio cuerpo la persona comienza a construir su identidad propia, la cual actúa como la frontera entre la persona y su entorno: “to write from the body is to recreate the world”, asevera Ann Rosalind Jones (1981, 252). Las políticas de tratamiento y representación del cuerpo (en especial el femenino) han servido para construir y mantener un discurso patriarcal que posiciona al hombre por encima de la mujer en la vasta mayoría de aspectos de la vida. Limitar las formas en las que una persona puede relacionarse con su cuerpo es una forma efectiva de supeditarla al control de terceras partes, bien sea porque se les prohíba el acceso a formas de expresión individual (como pueden ser las artes visuales, la literatura o la sexualidad, por ejemplo) o porque se les impongan modelos de comportamiento y apariencia que colisionan con las propias expectativas y aspiraciones de la persona, algo de lo que, nuevamente, el género de superhéroes ha sido tradicionalmente cómplice.

Por último, en cuanto a teorías relacionadas con el cuerpo y la identidad de género, también utilizaré las nociones que maneja la ya mencionada Judith Butler en su primera obra, “Performative Acts and Gender Constitution” (1988), en la que define el género como “a performative accomplishment compelled by social sanction and taboo” (Butler 1988, 520). Las ideas de Butler sobre la construcción del género encajan muy bien con el objetivo de mi tesis, no solo por el tema sobre el que versa, sino también porque muestran una gran influencia del mundo del teatro y la actuación (de ahí que

llame "performativo" al proceso de creación de la identidad). En mi opinión, existe un innegable componente teatral en la manera en que los superhéroes y superheroínas del cómic crean sus identidades públicas, utilizando ropas y accesorios que muestran y demuestran sus características propias, poderes y orígenes (Coogan 2009, 77). Una de las ideas más importantes que introduce Butler es que, a su entender, el género no es un hecho fijo e inmutable, sino que evoluciona con el tiempo: lo que una sociedad entiende como normativo y aceptable se desarrolla a la par que la propia sociedad cambia, y con ella la forma de actuar que tiene cada persona para construir su propia identidad de género (bien sea acatando las normas sociales y logrando, por tanto, una reafirmación positiva, o bien yendo en su contra lo que, según Butler, desencadena un castigo por parte de la sociedad [Butler 1988, 528]).

2.2 - Teorías fílmicas

Uno de los problemas más comunes, aunque no por ello menos importantes, a los que se enfrenta quien quiera estudiar el cómic es la relativa falta de bibliografía especializada, dado que, como ya he mencionado, los Estudios del Cómic son una disciplina muy joven. Si, además, se pretende estudiarlos desde una perspectiva feminista, las opciones bibliográficas se reducen de forma más que notable. Por esto, me he visto en la necesidad de recurrir a teorías que originalmente no fueron construidas con el cómic en mente, pero que, sin embargo, bien pueden ser transportadas desde sus medios originales al mundo del cómic: principalmente, las ideas propuestas por Laura Mulvey en "Visual Pleasure and Narrative Cinema" (1999), artículo publicado originalmente en *Screen* en 1975 y que ha asentado en gran parte las bases de la crítica fílmica feminista. Si bien también es cierto que el texto ha sido enmendado y expandido en sucesivos desarrollos de la teoría (incluso por la propia Mulvey en 1981 con "Afterthoughts on 'Visual Pleasure and Narrative Cinema' Inspired by *Duel in the Sun*"), creo que es innegable su validez actual, tanto para la crítica fílmica como para su posible aplicación al cómic, dos géneros que comparten muchas características esenciales y definitorias: ambos son productos eminentemente visuales que incorporan, a diferencia de las artes plásticas, un gran contenido narrativo que se traduce en un conjunto compartido de géneros (acción, romance, histórico, etc.) y arquetipos de personajes (el héroe y la heroína de acción, la *femme fatale*, el detective *pulp* o del *film noir*, etc.).

Una de las grandes aportaciones del artículo de Mulvey, si no la más importante, fue la introducción del concepto de la mirada masculina, o *male gaze* (1999, 837): "The determining male gaze projects its phantasy on to the female figure which is styled accordingly. In their traditional exhibitionist role women are simultaneously looked at and displayed, with their appearance coded for strong visual and erotic impact so that they can be said to connote *to-be-looked-at-ness*". La construcción, perpetuación y renovación de arquetipos patriarcales en el cine mediante la aplicación de esta "mirada masculina" tiene como objeto el producir placer en la audiencia, bien sea por escopofilia y voyeurismo o por fetichismo, con el fin de minimizar la amenaza de castración que plantea la mujer frente al hombre (por lo menos, en los términos psicoanalíticos con los que Mulvey elabora su artículo). El concepto de la "mirada masculina" me será de gran utilidad para explicar cómo en el cómic, al igual que en el cine, los personajes femeninos se han representado (y siguen siendo representados) con un público masculino en mente.

2.3 - El género de superhéroes

A lo largo del siglo XX y la primera década del XXI, los superhéroes y superheroínas del cómic han ido traspasando las barreras de su medio original, el papel, y han transportado sus aventuras a los más diversos formatos: radionovelas, series y películas (de animación o con personas reales), videojuegos o productos de marketing de todo tipo, entre muchos otros. Pero el origen de la popularidad (no sin sus altibajos por el camino) de la que han gozado durante su existencia no resulta tan fácil de rastrear. El nacimiento del género de superhéroes no tiene una fecha concreta, solo una aproximación consensuada. Como ya apunté en el capítulo introductorio, un hito en la historia del cómic, la aparición por primera vez de Superman en el primer número de *Action Comics* en 1938, se suele utilizar como punto de partida del género (la inaugural "Edad Dorada" del cómic) y a este personaje se le presenta como el primer superhéroe. Su importancia no radica realmente en su originalidad, ya que las habilidades sobrehumanas de Superman ya existían antes de que éste hiciera su debut: personajes como Popeye o Hugo Hercules mostraban una fuerza muy superior a la de cualquier mortal; magos como Zatara y Mandrake utilizaban hechizos y encantamientos para combatir el crimen; héroes *pulp* de la talla de Doc Savage o Flash Gordon saltaban de

una excitante aventura a otra, y vigilantes enmascarados³ como The Shadow o The Phantom cubrían sus rostros con máscaras para ocultar su identidad. Sin embargo, la mayor innovación que supuso Superman fue la de ser el primero en reunir estas características en un solo personaje y añadir, además, un origen extraterrestre que le daba un giro incluso más único y propio.

No obstante, se necesita más de un solo ejemplo para poder crear un género. El "Hombre de Acero", Superman, se convirtió en un triunfo editorial absoluto en los Estados Unidos antes de la Segunda Guerra Mundial, capturando la imaginación de un público que, aunque esencialmente masculino, comprendía todas las franjas de edades y clases sociales, por lo que no sorprende que las editoriales de cómics quisieran capitalizar un mercado tan rentable. National Allied Publications (que luego se fusionaría con Detective Comics para crear la que hoy en día es DC Comics) volvería a repetir el éxito de Superman menos de un año después de su debut con la aparición en *Detective Comics #27* de Batman. El "Hombre Murciélago" es la identidad superheroica de Bruce Wayne, quien, a diferencia de su predecesor, no poseía poderes sobrenaturales o extraterrestres con los que combatir el crimen, sino que se valía exclusivamente de su potencial físico, su inteligencia y su astucia (sin restarle importancia a la gran fortuna que posee). Si Superman fue el primer superhéroe, entonces Batman sería el que inaugura oficialmente el *género de superhéroes* en sí: una comunidad de personajes interconectados entre sí mediante un conjunto de características y convenciones compartidas (actitudes, valores, contexto cultural, características estéticas, etc.) que brindan una experiencia similar en términos de producción a artistas y guionistas, y de consumo al público lector (Coogan 2006, 25).

La imitación y repetición es uno de los factores que Coogan (2006, 28) cita como marcadores de la estabilidad de un género. Prueba de ello es el debut de Wonder Man en *Wonder Comics #1* (1939), creado por Will Eisner, y la subsecuente batalla legal entre su editorial, Fox Publications, y National Allied Publications debido a las similitudes de este personaje con Superman. Aunque la sentencia del juez Billings Learned Hand fue favorable para la antecesora de DC Comics, nada evitó que cientos de

³ Esta traducción al español no logra capturar todo el significado de *vigilante* en inglés: una persona que busca mantener el orden pero lo hace operando fuera de la ley o sin reconocimiento oficial. Muchos de los personajes *pulp* y del género de superhéroes de los años veinte, treinta y cuarenta son considerados "vigilantes" por las autoridades, quienes los ven como una amenaza casi tan grande como la que generan los criminales contra los que luchan.

personajes inspirados en Superman comenzaran a publicarse en las páginas del cómic estadounidense, incluyendo pero no limitándose a Robin, the Boy Wonder (primer *sidekick* adolescente), Wonder Woman, The Shield, Captain America, The Human Torch y Toro, Captain Marvel (un niño que adquiriría poderes mágicos similares a los de Superman cuando gritaba "Shazam!"), Namor the Sub-Mariner (el primer "mutante" del universo de Marvel Comics), entre muchos otros. Las cifras dadas por Randy Duncan y Matthew J. Smith en su *The Power of Comics: History, Form and Culture* nos dan una idea bastante clara de la popularidad del medio poco después del debut de Superman: "By the summer of 1941 comic books were selling at the rate of 10 million copies a month. There were more than twenty-nine comic book publishers, and over 150 different titles were being published. [...] By 1943 the U.S. comic book market totaled 18,000,000 monthly copies, constituting a third of total magazine sales, to a value of \$72,000,000" (Duncan y Smith 2009, 33).

Ahora bien, si hablo de un rotundo éxito del género de superhéroes antes y durante la Segunda Guerra Mundial, es importante recalcar que estoy hablando precisamente de *superhéroes* y no de *superheroínas*. Tal y como ocurría en la vida real, las mujeres del cómic estaban en una clara desventaja con respecto a sus congéneres masculinos. Trataré con más detalle este tema en el siguiente capítulo de esta Tesis, pero sería conveniente revisar ahora algunos de los ejemplos más llamativos de finales de los años treinta y principios de los cuarenta, puesto que la ya mencionada Wonder Woman (1941) no fue, estrictamente hablando, la primera superheroína del cómic estadounidense.

Durante la Edad de Oro del cómic estadounidense podemos distinguir entre tres arquetipos básicos de personajes femeninos. En primer lugar, una nutrida selección *femmes fatales* popularizadas por el género *pulp* de la era pre-Superman. En segundo lugar, las *good girls*, término que designa a "the scantily clad, amply proportioned females that featured in the comic books of the forties and fifties" (Wright 2000, 92). En este grupo destaca la presencia de Sheena, Queen of the Jungle, una versión femenina del Tarzán de Edgar Rice Burroughs, publicada por primera vez en una tira cómica en Reino Unido en 1937 y adaptada por el tándem Eisner/Iger para Estados Unidos en *Jumbo Comics* #1 en 1938. Sheena fue la primera y la más popular de las *jungle girls* del cómic, un grupo de *good girls* modelados a imagen y semejanza de Rima the Jungle

Girl⁴, y cuyas aventuras se desarrollaban en selvas lejanas y parajes exóticos. A diferencia de la gran mayoría de estos personajes, la popularidad de Sheena duró casi tres décadas: en 1942, Fiction House le otorgó su propia serie, *Sheena, Queen of the Jungle*, y en 1955 se produjo una serie de televisión protagonizada por Irish McCalla.

En tercer y último lugar, se encuentran las "proto-superheroínas" del cómic: personajes a medio camino entre los orígenes *pulp* del género y el nuevo estándar creado por Superman. Determinar cuál de estos personajes fue exactamente la primera *superheroína* no es, por tanto, una tarea sencilla, y los ejemplos citados a continuación son solo algunos de los personajes femeninos más relevantes que debutaron durante la Edad de Oro del cómic estadounidense. The Woman in Red apareció por primera vez en *Thrilling Comics* #2 (1940), creada por Richard E. Hughes y George Mandel: Peggy Allen, una agente de policía, asume la identidad de The Woman in Red para poder combatir el crimen sin las ataduras legales que le exige su profesión, por lo que Trina Robbins (2009: 54) la identifica como la primera *superheroína*, a pesar de carecer de superpoderes. Un personaje similar, Miss Fury (1941), ostenta el título de ser la primera creada por una mujer, June Tarpé Mills. Su estatus como "superheroína", de todas formas, también se puede poner en duda, ya que carecía de superpoderes, como The Woman in Red. Invisible Scarlet O'Neil (1940) fue uno de los primeros personajes femeninos con superpoderes (en su caso, volverse invisible a voluntad al presionar un nervio en su muñeca). Scarlet no utilizaba un uniforme especial para ocultar su identidad y, a diferencia de otros personajes que se adhieren completamente al arquetipo de superhéroe, carecía de una misión ulterior que justificara sus motivaciones: las situaciones en las que se veía involucrada solían ser más resultado del azar que de la búsqueda de justicia. Otro personaje con superpoderes anterior a Wonder Woman fue la ya mencionada Nelvana of the Northern Lights, concebida por el pintor y dibujante Adrian Dingle (*Triumph-Adventure Comics* #1, 1941). Nelvana fue la primera *superheroína* canadiense y, además, el primer personaje patriótico del género de superhéroes del país. Otro personaje llamativo de esta época fue Fantomah (*Jungle Comics* #2, 1940), creada por Fletcher Hanks, quien acercó el subgénero de *jungle girls* al arquetipo de superhéroe dándole superpoderes (invisibilidad, vuelo y, generalmente, los que la trama necesitara) a un personaje similar a Sheena, Queen of the Jungle. Por

⁴ Personaje creado por el escritor argentino de origen británico William Henry Hudson para su novela *Green Mansions: A Romance of the Tropical Forest* (1904).

último, la Black Widow de la Edad Dorada (Claire Voyant, quien no tiene ninguna relación con Natasha Romanova, la popular Black Widow contemporánea) apareció por primera vez en *Mystic Comics* #4 (1940). El principal atractivo de este personaje es que sus superpoderes (un "toque mortal") le vienen dados por Satanás, quien la utiliza para recolectar las almas de pecadores, criminales y asesinos, lo que la convierte más en una anti-heroína que en una superheroína al uso.

Dadas las motivaciones y aspiraciones de esta investigación, no puedo concluir esta sección sin mencionar a dos personajes que más adelante desarrollaré en mayor detalle: Red Tornado y Madame Fatal (a veces también llamada Madame Fatal). Red Tornado, el álgter ego de "Ma" Hunkel, apareció por primera vez en noviembre de 1940 en *All-American Comics* #20. La importancia que da Peter Coogan (2006, 27) y Grant Morrison (2012, 40) a Red Tornado va más allá de identificarla como la primera superheroína: también se refieren a ella como el primer personaje paródico, lo que, a su criterio, cimienta aún más el género de superhéroes como un arquetipo estable. La parodia de la que hablan Coogan y Morrison radica en el hecho de que Abigail Mathilda "Ma" Hunkel es en realidad una mujer de mediana edad, madre de un hijo, de estatura corta y con un poco de sobrepeso, "[a] harridan with the build of a brick shithouse— with no powers, a DIY outfit, and a strictly local beat" (Morrison 2012, 40): en otras palabras, el opuesto absoluto al estándar de superheroína. Su estridente uniforme consistía en ropa vieja de color rojo, amarillo y verde, una capa negra y una cacerola como casco, un atuendo con el que "Ma" Hunkel no solo escondía su identidad civil, sino también su sexo: a ojos del público, Red Tornado era un hombre, como podían serlo Green Lantern o cualquier otro superhéroe "respetable", un prejuicio que "Ma" Hunkel utilizaba a su favor. Un caso similar, aunque diametralmente opuesto, es el de Madame Fatal (*Crack Comics* #1, 1940): un detective, Richard Stanton, que se travestía como una anciana (Madame Fatal, quien da título a la serie) para subvertir las expectativas de sus enemigos y lograr encontrar a su hija, secuestrada por un grupo de mafiosos. A diferencia del tono paródico de Red Tornado, la seriedad con la que se tomaba a sí misma Madame Fatal no ayudó a su recepción entre un público mayoritariamente masculino y heterosexual, y el personaje fue rápidamente olvidado, sin contar algunas esporádicas apariciones en las que se mofaban de él. Madame Fatal es, sin embargo, un ejemplo muy provechoso de cómo se subvierten los roles de género en el cómic de superhéroes a través, en parte, de la "performatividad" (Butler 1988), por

lo que tanto ella como Red Tornado volverán a ser objeto de estudio en el tercer capítulo de esta Tesis.

Capítulo 3: REPRESENTACIONES FEMENINAS

Desde su debut en 1938, y a lo largo de todo el siglo XX y la primera década del XXI, el género de superhéroes ha gozado de una inmensa popularidad, si bien también es cierto que su éxito no ha sido uniforme. Después de la Segunda Guerra Mundial el cómic de superhéroes no estaba en su mejor momento de ventas, debido al poco interés que generaban sus historias. Además, durante la década de los cincuenta el género de superhéroes fue víctima de la persecución a la que fue sometida la industria, en especial los cómics de terror. Esta visión de los cómics como objetos inmorales, promovida principalmente por la publicación de *Seduction of the Innocent* de Frederic Wertham (1954) y las subsecuentes vistas en el Senado estadounidense contra los más importantes productores de contenido dañaron, considerablemente la reputación del cómic en general, y la del género de superhéroes en particular. Wertham calificó, en el capítulo 7 de su libro, “I Want to be a Sexual Maniac”, a Batman y a Robin como “[the] wish dream of two homosexuals living together” y a Wonder Woman como “[t]he Lesbian counterpart of Batman” (Wertham 1954), entre tantos otros héroes y heroínas criticados por el psicólogo. Irónicamente, por lo menos en lo que respecta a Wonder Woman, Wertham no estaba muy desencaminado en sus opiniones, pero de este tema me ocuparé en el cuarto y último capítulo de esta Tesis.

La presión ejercida sobre la industria del cómic llevó a las principales editoriales a establecer un código de auto-regulación que seguía fielmente las pautas del ya entonces difunto Código Hays de la industria del cine: todo cómic que se adhiriera a un número de imposiciones notablemente restrictivas era aprobado por la Comic Code Authority y, por ende, apto para su distribución entre el público general. No llevar el logotipo de la CCA en su portada era una condena al olvido casi asegurada para cualquier serie. Y aun así, el cómic de superhéroes logró recuperar impulso hacia finales de los cincuenta, inaugurando la Edad de Plata con la aparición del nuevo Flash, Barry Allen, en *Showcase #4* en 1956. Si bien las ventas nunca volvieron a alcanzar las cifras desorbitantes de décadas anteriores, el cómic de superhéroes ha logrado mantenerse hasta nuestros días como una fuerza creativa y comercial relevante, ya sea en los cómics en sí o en productos derivados (películas, series de televisión, videojuegos, etc.), tanto en su faceta “mainstream” como en representaciones que desafían la normatividad imperante en el género.

“In *reality* the fantasy of the world of the screen is subject to the law which produces it”, asegura Laura Mulvey sobre el cine (1999, 837), aunque su afirmación bien puede extenderse al cómic como medio, e incluso a todo producto cultural humano. Los medios materiales, el contexto socio-cultural y la ideología de quienes se dedicaron a crear el cómic de superhéroes determinó inexorablemente cuáles iban a ser las actitudes del medio hacia “lo otro”, lo desconocido, lo aparentemente irracional o, simplemente, lo que no era parte del discurso dominante. En el caso de las mujeres, como apunta Grant Morrison, la tradición patriarcal no hacía prácticamente ningún esfuerzo por ocultar sus influencias en el proceso creativo:

Superhero stories were written to be universal and inclusive, but often they've been aimed, it must be said, at boys and young men. Perhaps that's why a mainstream myth has developed in which comic-book superheroines are all big-breasted *Playboy* girls with impossible nipped waists and legs like jointed stilts in six-inch heels. (Morrison 2012, 40)

Este capítulo de mi Tesis estará dedicado precisamente a analizar cómo la sociedad patriarcal ha dejado su impronta en el cómic de superhéroes, principalmente en sus personajes femeninos, pero también en los masculinos. ¿Qué roles adoptan las superheroínas en las historias en las que aparecen? ¿Son las protagonistas de estas o están subordinadas a un protagonista masculino? ¿Qué relación se establece entre las superheroínas y sus poderes? ¿Es real el empoderamiento tanto físico como efectivo? ¿Les sirven a ellas estos superpoderes para romper con los roles de género tradicionales o, por el contrario, refuerzan la ideología patriarcal? ¿Qué motivos hay para la representación arquetípica del cuerpo de la superheroína de la que habla Morrison? ¿Cómo se ha construido, cómo se actualiza y qué posibilidades ofrece esta representación? ¿Siguen estas representaciones las normas tradicionales de lo que West y Zimmerman llaman "categorización sexual"? Las preguntas que motivan esta sección son muchas, pero trataré de analizar la mayor cantidad de aspectos relevantes posibles.

Aunque, como ya he mencionado, "Visual Pleasure and Narrative Cinema" (1999) fue escrito por Laura Mulvey para dar cuenta de la representación de la mujer en el cine, creo que no se pueden negar el paralelismo y las similitudes entre el cómic y el cine, más allá de sus características propias. Este último, y en especial en el género de superhéroes, también se beneficia del concepto de la "mirada masculina" de la que habla Mulvey en su artículo, aplicada originalmente a la producción cinematográfica para

producir placer en un público masculino⁵. Esta mirada masculina está presente en todos los niveles de representación de personajes femeninos en el cómic de superhéroes (sus cuerpos, sus ropas, sus roles, sus relaciones con otros personajes, e incluso las situaciones en las que se encuentran), por lo que es necesario segmentar el análisis en partes bien definidas. Podemos comenzar, pues, con algo tan básico como los nombres de estos personajes.

3.1 - Tramas y argumentos

Si bien es cierto, como mencioné en el capítulo anterior, que durante la Edad de Oro del cómic estadounidense se crearon muchos personajes femeninos, y, ciertamente, muchos de ellos fueron protagonistas de sus propias aventuras, también es necesario mencionar que muy pocas de estas superheroínas lograron alcanzar el nivel de popularidad y aceptación que tuvieron sus contrapartidas masculinas. Los personajes femeninos que fueron capaces de perdurar fueron, en su mayoría, aquellos que de algún modo estaban ligados a un héroe masculino. Aunque pueda parecer un asunto trivial, en especial en comparación con los otros temas que analizaré en este capítulo, la forma en que se ha nombrado a muchos personajes femeninos es uno de los métodos más obvios y que mejor deja entrever las claras actitudes patriarcales que han movido a la industria del cómic desde finales de los años treinta. Recordemos que para el historiador, crítico y creativo del cómic Peter Coogan, una de las características definitorias del superhéroe es que posee "a superhero identity embodied in a codename and iconic costume" (2009, 77). Tomemos, por ejemplo, al superhéroe primordial: Superman. Su nombre significa, literalmente, "sobre humano" y está claramente inspirado en el *übermensch* del que habló Nietzsche en *Thus Spake Zarathustra* (1883), una idealización del potencial humano, perfeccionado más allá de las limitaciones propias de la especie. Superman parece encajar en esta definición tanto en nombre como en cualidades, por lo que cabría esperar que la versión femenina de este personaje compartiera sus mismas características. Sin embargo, la situación con la que nos encontramos en muchos casos dista mucho de lo deseable, aunque, por motivos obvios, no todo personaje femenino cumple todas estas directrices todo el tiempo.

⁵ Es necesario aclarar, como apunta la propia Mulvey en "Afterthoughts" (2009, 31), que la condición de "masculinidad" del público no va ligada al sexo de las personas que lo constituyen, sino que se trata de una posición psicológica de identificación impuesta por la película, y que por tanto puede ser adoptada tanto por hombres como por mujeres.

El análogo femenino de Superman no es *Superwoman*, sino *Supergirl*. El desnivel entre ambos personajes debería resultar ya evidente. *Supergirl* es la identidad superheróica de Kara Zor-El, prima de Kal-El (Superman) y última superviviente de Krypton. Apareció por primera vez en *Action Comics* #252 (1959), creada por Otto Binder e ilustrada por Al Plastino. *Supergirl*, como Superman, posee toda la gama de poderes que resultan de la combinación de su fisionomía kryptoniana con los rayos de un sol amarillo: súper-fuerza, súper-velocidad, súper-resistencia, capacidad para el vuelo, vista de rayos X, visión de calor, etc. Además, por más que su aspecto sea el de una adolescente, Kara es cronológicamente mayor que Superman: mientras que Kal-El escapó de la destrucción de su planeta natal a bordo de una nave-matriz siendo un bebé, Kara ya era una adolescente cuando sus padres la pusieron en su propia nave para que pudiera huir de Krypton y protegiera a su primo. Por mucho que Superman fuera un hombre adulto, Kara había nacido más de tres lustros antes que él. Entonces, ¿por qué llamarla *Supergirl* y no *Superwoman*?

Supergirl es una entre tantas de una larga lista de superheroínas cuyo nombre no concuerda con su edad biológica o con su relación con respecto al héroe con el que aparecen. Tenemos, por ejemplo, a *Hawkman* y a *Hawkgirl*, ambos creados por Gardner Fox y Dennis Neville para *Flash Comics* #1, 1940. Estos personajes son ejemplos difíciles de utilizar en cualquier estudio si no se entra en profundidad en sus historias (tanto dentro de la ficción del cómic como de sus publicaciones), debido a que han sufrido continuos *retcons*⁶ y reinterpretaciones, además de haber sido separados en diferentes personajes relacionados entre sí multitud de veces. Baste con decir que en sus versiones originales y más puras, *Hawkman* y *Hawkgirl* son los análogos modernos del príncipe Khufu y la princesa Chay-Ara de Egipto, respectivamente, dos amantes condenados a vivir eternamente reencarnándose una y otra vez. En el momento que una de las dos partes se da cuenta de que ama a la otra, la maldición que pesa sobre ambos hará que uno muera trágicamente, volviendo a comenzar el ciclo. Sus poderes, otorgados por el "Nth Metal", son muy similares: vuelo, superfuerza, mayor resistencia, habilidades regenerativas, etc. Y, sin embargo, uno es *Hawkman* y la otra es *Hawkgirl* (aunque *Hawkwoman* existe, su historia es nuevamente confusa debido a los continuos

⁶ Neologismo inglés formado por la fusión de las palabras "retroactive" y "continuity" que designa el hecho de cambiar la historia pasada de un personaje, en parte o en su totalidad, para adecuarla a desarrollos posteriores o actuales de la misma. Un ejemplo típico puede ser que la aparente muerte de un personaje sea revelada años más tarde como una farsa y que dicho personaje en realidad hubiera estado vivo durante todo ese tiempo.

cambios en los personajes a lo largo de su historia). Otro tanto pasa con Bulletgirl (*Master Comics* #13, 1941), esposa y compañera de aventuras de Bulletman (*Nickel Comics* #1, 1940). Incluso Power Girl/Kara Zor-L (*All Star Comics* #58, 1976), la Supergirl de Earth-2 (una Tierra paralela) es *Power Girl* y no *Power Woman*, a pesar de ser uno de los ejemplos más claros y citados de la sexualización del cuerpo femenino en el cómic de superhéroes.

Esta situación no es exclusiva del cómic, sino que responde a una técnica utilizada por la sociedad patriarcal desde su concepción. Distinguir entre “-man” y “-girl” va más allá de la mera categorización sexual que diferencia entre hombres y mujeres, ya que también asigna unos roles de género claramente marcados a unos y a otras, a pesar de que, en teoría, ambos personajes se encuentren en una posición similar

(Fig. 1). Se infantiliza y minoriza a la mujer para convertirla en un ser efectivamente dependiente del hombre, del mismo modo que una persona adulta (padres, madres) ejerce su patria potestad sobre una persona menor de edad (hijos, hijas). En el caso de Bulletman y Bulletgirl, así como en el de Hawkman y Hawkgirl, la relación amorosa entre ambos personajes está supeditada a la jerarquía establecida por los rangos de los personajes. La superheroína no es la “pareja” del superhéroe (entendiendo “pareja” tanto como “pares, iguales” como “pareja sentimental”), sino que pasa a ser su acompañante, su *sidekick*: un personaje secundario que acompaña al héroe o a la heroína y cumple una amplia variedad de funciones. Muchos de estos *sidekicks* eran adolescentes, por muy incongruente que sea poner a una persona tan joven en situaciones de tanto

peligro, lo que refuerza aún más la relación de poder y jerarquización entre unos y otros personajes. Estas superheroínas, como los *sidekicks* adolescentes, no tenían libertad de acción alguna en el mundo en el que vivían. No podían, por mucho que quisieran, decidir un día salir a combatir el crimen por cuenta propia o tener una aventura de forma



Figura 1 - Sue Storm decide cambiar su nombre de Invisible Girl a Invisible Woman como símbolo de su propia evolución y maduración (*Fantastic Four* #284)

autónoma. Toda su movilidad era la que el héroe decidiera darle, por lo que no resulta en absoluto llamativo que las tramas argumentales creadas para superheroínas y superhéroes reflejaran la ideología patriarcal que sustentaba los roles de unas y otros.

Uno de los grandes desarrollos en cuanto a la creación de la identidad de género en el cómic de superhéroes se dio en la década de los cincuenta. La popularidad de los superhéroes, como género dentro del cómic, había caído en picado después de la Segunda Guerra Mundial y, en especial, después de 1954 y las tribulaciones a las que había sometido a la industria el ya mencionado Dr. Frederic Wertham y sus seguidores en las altas esferas políticas estadounidenses, mediante la publicación de *Seduction of the Innocent*. El cómic americano en su totalidad entró en un periodo crítico y de reevaluación. Las series de superhéroes que una década antes habían vendido millones de ejemplares cada mes veían ahora cómo su supremacía mermaba rápidamente en favor de otros géneros como el *western*, el terror, o el romance. El único superhéroe que logró salir airoso de la turbulenta primera mitad de la década de los cincuenta fue Superman, quien logró incluso consolidarse como el personaje más popular del cómic, llegando a superar en ventas a los cómics del ya entonces mastodóntico emporio Disney (Morrison 2012, 61). El problema principal que planteaba Superman como personaje era que, simple y llanamente, era un producto de una época caduca, un personaje que había perdido su estatus de patriarca de los superhéroes como justiciero social todopoderoso, y ahora se veía obligado a sufrir en carne propia las penurias del ser humano: "Fifties Superman embodied every human terror on our behalf: In a succession of early Silver Age adventures, he became monstrously obese, insect headed, a Frankenstein's monster, a lion-faced outcast, a dome-headed, emotionless 'future man', and a senile, doddering granddad flying with the aid of a knobby cane" (Morrison 2012, 70). La masculinidad esencial y la bravuconería que Superman había representado durante la Segunda Guerra Mundial habían quedado desfasadas y mortalmente heridas. A finales de los cincuenta, Superman compartía aventuras con una "súper-familia" que cada vez se hacía más y más grande: además de la ya mencionada Supergirl, Superman también contaba con su propio perro (muy apropiadamente llamado Krypto), un súper-gato (Streaky), un súper-mono (Beppo) e incluso un súper-caballo (Comet). Al superhéroe primigenio solamente le faltaba una pareja estable para poder convertirse en la representación de "the sublimated resentment of fifties men, home from the excitement of the war to the nine-to-five and ticky-tacky houses in suburbia" (Morrison

2012, 67). Sin embargo, es precisamente en este aspecto donde más se va a reforzar su condición de héroe patriarcal.

El triángulo amoroso entre Lois Lane, reportera estrella del *Daily Star* (posteriormente, *Daily Planet*) y ganadora del Premio Pulitzer, el apacible Clark Kent y su *alter ego* secreto e inconfesable, Superman, fue siempre uno de los pilares centrales de las aventuras del primer superhéroe. Durante los años treinta y cuarenta, Lois era retratada como una periodista de investigación tenaz, decidida y con un muy profundo sentido del deber profesional: todas ellas características marcadamente masculinas que llevaban una y otra vez a Lois a involucrarse en situaciones de peligro mortal, para poder ser, finalmente, salvada por Superman y que el *status quo* se restableciera. Más de una vez DC Comics jugó con la idea de cambiar el estado de la cuestión y revertir los roles asignados a Superman/Clark Kent y a Lois Lane, aunque solo fuera temporalmente. Uno de los ejemplos más claros es "Lois Lane -- Superwoman!", de *Action Comics* #60 (1943), escrita por Jerry Siegel y dibujada por Joe Shuster, y cuyo análisis me permitirá ilustrar cómo el género juega un papel fundamental en la construcción de estas tramas. En la primera página de la historia vemos a Lois vestida con un uniforme claramente inspirado en el del héroe, mientras salva de las garras del Dr. Skowl, el villano de turno, al propio Superman (quien, además, exclama "But **you** can't save **me!**", como si tuviera que sentirse ofendido por ser rescatado por Lois). La narración, como tantas otras de la Edad de Oro, comenzaba *in media res*, e invitaba al público lector a descubrir cómo se había llegado a tan inusual situación con la siguiente narración:

For years Clark Kent, in his identity as **Superman**, has been saving Lois Lane from peril after peril. And all this time Lois has always had to play the role of the damsel in distress. But women are unpredictable beings. Can you imagine what would happen if Lois were unexpectedly to find herself gifted with superhuman strength? You're right -- **anything** could happen! And if you'd like to know exactly what would occur, read on and discover for yourself in the adventure entitled: "**Lois Lane -- Superwoman!**" (Shuster y Siegel 1943, 1; énfasis en el original.)

Desde el primer momento, la historia deja claro que el hecho de que Lois, una mujer (y por tanto, impredecible) tuviera los poderes de un superhombre era algo poco habitual, e incluso potencialmente disruptivo. En la segunda página, la historia nos

transporta a unas horas antes de la escena que la introduce: Clark, nuevamente, le pregunta a Lois si le quiere, a lo que ella le contesta: "I like you, Clark, but how could I really care for a man like you when I've associated with someone as confident, outspoken, and assertive as **Superman!** I'll care for you when you're like **Superman...** which will be **never!**" (2; énfasis en el original⁷). El pobre Clark, quien parece no conformarse con tomarle el pelo a Lois ocultándole su doble identidad, le responde: "You're not being fair. No human being could expect to rival **Superman.** Why, I've no more chance of being like **Superman** than you of being a **Superwoman!**" (2). Lois, muy disgustada, cruza la calle sin mirar y es atropellada por un camión. Una ambulancia la lleva a un hospital, donde el médico informa a Clark de que el estado de Lois es extremadamente grave y de que si no se somete a una operación de emergencia morirá. Lamentablemente, el único médico capaz de realizar tan delicada cirugía había desaparecido hacía días, y nadie podía localizarlo. Al instante, Clark se despoja de sus ropas civiles y, como Superman, vuela a encontrar al médico perdido y salvar a Lois.

En la tercera página, Lois se despierta de su coma, llamando por su nombre a Superman, ni más ni menos, quien había donado sangre para su operación. En cuestión de minutos, Lois está completamente recuperada y dispuesta a seguir con su trabajo en el *Daily Planet*. Pero en el instante en que coge una máquina de escribir para ponerse a redactar un artículo que su jefe, Perry White, le está exigiendo, ésta se pulveriza bajo la presión de sus dedos y destruye su escritorio con solo tocarlo. En ese instante, entran por la puerta cuatro hombres que se quejan del peso de un archivador imposible de mover. Lois decide poner a prueba su nueva fuerza y sin el menor esfuerzo mueve el archivador de un lado al otro de la habitación. Cuando los hombres vuelven, no pueden creer que una mujer haya realizado tal hazaña, a lo que ella responde: "But I **did** carry it here! And I've the most natural explanation in the world. You see, gentlemen, I am a **Superwoman!** My strength is beyond all belief -- and my courage, limitless!" (3). Inmediatamente, y para el deleite del grupo de hombres, un ratón entra en la sala, y Lois, aterrada, salta a una silla (**Fig. 2**). Tres páginas de historia y los roles y atributos de hombres y mujeres están ya perfectamente clarificados.

⁷ En las siguientes citas tomadas de *Action Comics* #60, a menos que se especifique, el énfasis se encontraba en el texto original.

En la cuarta página vemos cómo Lois llega a su casa cruzando los cielos de un salto y se pone manos a la obra para confeccionar su uniforme con las telas que, al parecer, tenía preparadas en su apartamento. El resultado es una perfecta conversión del de Superman, pero con una falda azul que tapa sus calzoncillos rojos, y sin las mangas largas que cubren los brazos del héroe. El cambio más llamativo es, tal vez, el hecho de que el escudo con la "S" de su pecho tenga la forma de un corazón en vez de la de un



Figura 2 - "Lois Lane -- Superwoman!", *Action Comics #1*. Un ratón aterra a Lois, a pesar de sus nuevos poderes.

diamante, como la de Superman. En las siguientes páginas vemos cómo Lois comienza su carrera de superheroína resolviendo varias situaciones de peligro. En su primer conflicto, Lois se encarga de poner fin a una pelea entre los dos miembros de un matrimonio. La mujer, de un marcado aspecto masculino, recrimina a Lois su intromisión en asuntos domésticos que no le conciernen, pero ésta finalmente logra hacer que la pareja se reconcilie. Esta primera incursión de Lois en el mundo de los superhéroes como una superheroína refuerza el estereotipo femenino que la sociedad del momento quería construir: por muchos poderes que tuviera, Lois no puede evitar meterse donde no la llaman al sucumbir a su supuesta naturaleza femenina.

En su siguiente aventura se encuentra con un grupo de malhechores que están secuestrando a un hombre. Uno de ellos se ríe de Lois ("Ha! Ha! A dame -- and she's trying to act tough!" [7]), pero Lois los despacha sin mucha dificultad ("This is more fun than **knitting** socks!" [7]). Para sorpresa de Lois, el hombre a quien estaban secuestrando no era otro que Clark Kent, quien le exige una explicación para el atuendo estrafalario que lleva puesto (sin agradecerle en ningún momento el rescate). Lois coge a Clark con un brazo y vuelve a usar su súper-fuerza para saltar hasta la punta de un edificio, mientras Clark pide a gritos que no lo suelte. Allí, Lois le explica que la transfusión de sangre de Superman le otorgó sus mismos poderes, lo que Clark califica como "the scoop of the century" (9). Lois, muy disgustada, le echa en cara a Clark su cobardía: "I might have known you'd behave like a cad! A gentleman wouldn't betray a lady's confidence, and so here's where I transform Clark Kent into one of the world's greatest gentlemen!". ¿Cómo? Amenazándole y dándole vueltas por el aire, hasta

dejarlo en tierra, aterrado y sin deseos de divulgar su secreto. Pero cuando Lois vuelve a emprender su vuelo, una red la atrapa en el aire.

La trampa fue tendida por los secuaces del Dr. Skowl, quienes confunden a Lois con Superman y la transportan inconsciente a la guarida del villano. Él, lógicamente, se enfurece con sus lacayos por su equivocación, pero Superman irrumpe en la escena atravesando un muro de ladrillos. El héroe, sin embargo, no sabe que ha caído en otra trampa de su enemigo, quien lo noquea utilizando electricidad, "enough to kill an army!!" (10), lo que nos deja en la situación inicial planteada en la página 1. Lois recupera el sentido, golpea la máquina que el villano había usado para atrapar a Superman, volviéndola en su contra y causando su muerte. Lois, ni lenta ni perezosa, utiliza la ocasión para arrinconar a Superman cuando más débil está (y ella, más fuerte): "For five long years you've led me a dizzy chase on a romantic merry-go-round, my fine-feathered friend! Well, that's all changed. I've got some super-powers of my own, now. And **you're** going to listen to **me!**" (12). Superman, totalmente desconcertado, no sabe cómo responder. "I'm crazy, batty, dippy and slap-happily in love with you, you great big wonderful man... and the point of all this romantic by-play is that I want a **definite** answer to one little question: **will you marry me??**" (12). Superman no tiene tiempo para responder, pero Lois concluye su intervención diciendo: "**I ACCEPT!!!**" (12). Poco tiempo tiene la nueva pareja para celebrar, porque escuchan con su súper-oído que Clark Kent ha incumplido su promesa y ha publicado en el *Daily Planet* la identidad secreta de Superwoman. En este momento, es obvio para el público lector que algo no encaja: si Superman y Clark Kent son la misma persona, ¿cómo podía Clark Kent haber publicado la noticia si Superman estaba inconsciente? Efectivamente, la situación se resuelve como era de esperar: Superwoman sufre un mareo y se despierta en la cama del hospital como la Lois de siempre. Todo su tiempo como Superwoman había sido un sueño inducido por su postoperatorio, con lo que el *status quo* queda nuevamente restablecido.

"Lois Lane -- Superwoman!" es un libro abierto para un público lector contemporáneo y con formación de género sobre cómo se construían las identidades femeninas y masculinas durante la Edad de Oro del cómic estadounidense. El trabajo físico era labor exclusiva de los hombres, y por más que una mujer tuviera las habilidades para hacerlo incluso mejor que ellos, estaba condenada a sufrir las "debilidades" de su sexo. Resulta cuando menos curioso que, incluso teniendo los mismos poderes que el superhéroe más importante del planeta, la máxima aspiración de

Lois fuera lograr que Superman se casara con ella. Al héroe no parecen importarle las excelentes habilidades personales de Lois, como su tenacidad, su inteligencia o su profesionalidad, y la propia Lois es consciente de esto. Solamente cuando ella logra obtener unos poderes que están al mismo nivel que los de Superman, se siente capacitada para exigir una respuesta firme sobre la cuestión amorosa entre ambos. Y, sobre todo, esta historia deja perfectamente claro cuán importante era el mantener el *status quo*, en especial cuando los cambios a los que se enfrentaba Lois alterarían de forma radical el sistema patriarcal que sostenía el orden establecido.

Desde esta época en adelante, la caracterización de Lois como una mujer cuya vida se centraba en conseguir el amor de Superman no dejó en ningún momento de potenciarse. La popularidad del cómic de romance en Estados Unidos llevó a DC Comics, en 1958, a crear una serie propia para Lois: *Superman's Girl Friend, Lois Lane*, en la que la faceta periodística de Lois pasó a un segundo plano, mientras que su interés romántico por Superman se disparó hasta extremos que rozaban la obsesión. (Unos años antes, en 1954, Jimmy Olsen, el eterno reportero novel, protagonizaría su propia serie, *Superman's Pal, Jimmy Olsen*, de la que hablaré en el siguiente capítulo). Por regla general, las tramas de *Lois Lane* giraban en torno a los temas más "femeninos" de siempre, como el romance, las emociones y la eterna lucha de Lois por conseguir el amor de Superman y lograr que la acepte en matrimonio. Para darle un poco más de vida al triángulo amoroso, DC Comics empezó a emplear frecuentemente a otros personajes femeninos como "cuartas en discordia": Lana Lang, una antigua amiga e interés romántico de Clark cuando todavía era Superboy en Smallville, su pueblo adoptivo; Lori Lemaris, una sirena; The Thorn, una "anti-superheroína" que compartía cuerpo con otra mujer, Rose; Luma Lynai, una superheroína de un planeta distante; Lyla Lerrol, una actriz kryptoniana que Superman conoce en un viaje al pasado, y un centenar más de mujeres cuyo único objetivo era entrometerse entre Lois y Clark. Incluso, de vez en cuando, algunos pretendientes masculinos (incluyendo otros superhéroes, como Batman) se dejaban caer por las páginas *Lois Lane*, así como *Action Comics* y *Superman* para hacerle competencia a Superman. DC Comics utilizaba frecuentemente el tropo de los superpoderes temporales para motivar aún más el conflicto entre las dos mujeres, aunque siempre la situación se revertía de forma natural a su estado inicial. Y si no, el propio Superman se encargaba de que así fuera: su trato hacia Lois se volvió cada vez más infantil, casi cruel, como si se tratase de un niño de patio escolar que cree que las niñas tienen piojos. En una trama especialmente

malintencionada, Superman accede a casarse con Lois si esta logra llegar a la iglesia a una hora y un día determinados. Lois lo consigue, pero Superman utiliza su visión de calor para sellar las puertas del coche de Lois, impidiéndole entrar en la iglesia y, así, poder hacerla fallar el reto.

Otro personaje que representa muy bien el *Zeitgeist* del género durante las décadas de los cincuenta y posteriores fue Batwoman. Como ya mencioné anteriormente, Batman y Robin habían sido objeto de un terrible ataque por parte del Dr. Frederic Wertham en 1954 mediante su libro *Seduction of the Innocent*, en el que se los acusaba de ser homosexuales (si su opinión fuera correcta, al parecer, la pederastia no sería ni remotamente tan importante como el hecho de que fueran dos hombres, lo que demuestra la escala de valores que manejaba el Dr. Wertham). En 1956, con el fin de desviar la atención del público de estos cargos, DC Comics sugirió a Bob Kane, creador de Batman, que introdujera un personaje femenino, viendo el éxito que había tenido Lois Lane como interés romántico de Superman desde 1938. Así, en 1954, Batwoman debutó en las páginas de *Detective Comics* #233, en una historia apropiadamente titulada "The Batwoman". El debut de Batwoman compartía muchas de las características de "Lois Lane -- Superwoman!". La primera página de la historia presentaba a Batman y Robin atrapados por un robot gigante, y a Batwoman columpiándose por los aires yendo en su ayuda.

"There's only one **Batman!**" That's been said many times, and has been true... for no other man has ever rivaled **Batman** as a champion of the law, nor matched his super acrobatic skill, his scientific keenness, his mastery of disguise and detective skill! But now, in one suspenseful surprise after another, **Batman** finds he **has** a great rival in the mysterious and glamorous girl... **The Batwoman**. (Kane 1954, 1)

La historia comienza con Batman y Robin respondiendo a la Bat-señal, pero, para su sorpresa, una heroína desconocida se les adelanta y atrapa a los malhechores. La escena se repite un par de veces más, hasta que el público lector por fin descubre el secreto de Batwoman: ella es, en realidad, Kathy Kane, una artista del trapecio y motociclista temeraria en un circo que ha heredado la fortuna de su tío. Inspirada por Batman, su héroe, decide emplear su dinero en su propia carrera como superheroína. Después de algunas aventuras más, incluida la del robot gigante que presagiaba la primera página, Batman le comunica a Batwoman que sabe quién es ella realmente.

Batwoman también sabe quién es realmente Batman, pero, por respeto a su héroe, decide no revelar su identidad secreta. Además, visto lo fácil que fue para Batman averiguar quién era, la conclusión lógica es que sería igual de fácil para cualquier villano que quisiera hacerlo, por lo que Batman le recomienda que abandone su carrera superhéroe. Y eso mismo hace, aunque la historia deja abierta la posibilidad de que el personaje volviera en un futuro para formar un "Dynamic Trio" (12).

Efectivamente, Batwoman se convirtió en un personaje recurrente de la "Batman Family" hasta que en 1979, en "The Vengeance Vow!" (*Detective Comics* #485), el personaje fue finalmente retirado cuando Bronze Tiger, un asesino de la League of Assassins, mata a Batwoman. Aunque breve, la presencia de Batwoman en el mundo de Batman es reveladora de la influencia de la concepción de los roles de género en el cómic durante sus veinticinco años de existencia. En su primera aparición, DC Comics hace especial hincapié en presentar a Batwoman como una versión "femenina" de Batman. Su uniforme es similar al de Batman, pero



Figura 3 - Detective Comics #233, primera aparición de Batwoman.

de rojos y amarillos brillantes, casi chillones, que contrastan con los tonos azules y negros del héroe. Su cara está cubierta por una máscara roja que, al contrario que la capucha de Batman, deja libre su larga melena negra que nunca perdía su perfecto peinado por mucho que ella se moviera, peleara y balanceara. Mientras que las botas de Batman llegaban hasta sus rodillas, Batwoman llevaba unos botines de tacón adornados con unas pequeñas alas en los lados. Para Batwoman, combatir el crimen era un *hobby*, mientras que para Batman era una misión seria a la que dedicaba su vida entera. Pero tal vez la diferencia más obvia entre ambos personajes, y que mejor representaba los roles de género que se les asignaba, era la forma en la que llevaban sus *gadgets*: Batman contaba con su célebre cinturón multiuso, donde guardaba todo tipo de herramientas para cualquier posible situación a la que se enfrentase. Batwoman, sin embargo, no llevaba un cinturón, sino un pequeño bolso donde almacenaba herramientas tan femeninas como una polvera que doblaba su uso como cortina de humo, un espejo de bolsillo que usaba para refractar luz o láseres, o un perfume tan potente que ella

denomina "tear gas n°51" (Kane 1954, 4). Era, en palabras de Grant Morrison, una "atom housewife" (2012, 77) de los cincuenta.

La introducción de Batwoman pudo haber aplacado los rumores de homosexualidad sobre Batman, pero ¿qué le tocaba a Robin? Batwoman fue una constante amenaza para Robin, quien ahora dudaba constantemente de su posición como *sidekick* de Batman. La solución fue simple: balancear el triángulo "amoroso" introduciendo un cuarto elemento que restaurase la simetría. En 1961, Batgirl hace su debut en "The Batgirl", en *Batman* #139: Betty Kane, sobrina de Kathy, crea su propia identidad superheróica emulando a su tía y viste un traje basado en los colores del de Robin, pero con una falda en vez de pantalones cortos. Con la creación de Ace the Bat-Hound (un gran danés negro que ocultaba su identidad con una máscara...) unos años después, la "Bat-familia" estaba completa: el padre (*Batman*), la madre (*Batwoman*), el hijo (Robin, the *Boy Wonder*), la hija (*Batgirl*) y la mascota. Toda sombra de homosexualidad había sido despejada y cada personaje tenía asignados unos roles sociales y una categorización sexual que reafirmaban las identidades de género que se les asignaban.

He tomado tanto a Lois como a Batwoman como ejemplos representativos de las Edades de Oro y Plata del cómic estadounidense (1938-c. 1950 y 1954-c. 1970, respectivamente), pero no por ello son los únicos ejemplos significativos. Tampoco quiero indicar que estos personajes no cambiaran con el tiempo, o que no haya habido interpretaciones positivas de personajes femeninos desde entonces. Efectivamente, las representaciones de Lois y Batwoman han evolucionado radicalmente desde aquellos días: Lois ha vuelto a ser principalmente una periodista de investigación, seria y comprometida, y su relación sentimental con Superman/Clark Kent se ha consolidado y, por lo tanto, normalizado (por lo menos, en los términos en los que una relación como esta se podría desarrollar siguiendo unos patrones "realistas"). Batwoman, por su parte, evolucionó de una forma completamente distinta que trataré en el siguiente capítulo, pero baste con decir que logró liberarse de sus orígenes patriarcales y ha aportado más diversidad al mundo del cómic al visibilizar un grupo poco representado habitualmente como son las lesbianas.

No me gustaría terminar esta sección dedicada a la relación entre la representación femenina en los argumentos del cómic sin hacer una breve mención a un término que ha circulado en los círculos de *fans* durante más de una década ya y que se relaciona estrechamente con el tema de esta Tesis. En 1999, antes de comenzar su

carrera como escritora de cómics profesional, Gail Simone publicó un artículo (informal, no académico) titulado "Women in Refrigerators", una lista de personajes femeninos del cómic de superhéroes que han sido "killed, raped, depowered, crippled, turned evil, maimed, tortured, contracted a disease or had other life-derailing tragedies befall [them]". En *Green Lantern* #54 (1994), Major Force, un enemigo de Green Lantern, descubre su identidad civil y acude a su apartamento. El héroe no se encontraba en su casa en ese momento, pero sí Alexandra DeWitt, a quien Major Force asesina y coloca en la nevera para que Green Lantern la encuentre más tarde. La brutalidad del asesinato de Alex llevó a Simone a compilar esta lista de personajes femeninos que habían sufrido un destino similar. La publicación de su artículo generó diversas reacciones tanto dentro como fuera de la industria, entre profesionales y *fans* del cómic, y fue el catalizador de la carrera profesional de Simone. El término "women in refrigerators syndrome" fue adoptado por la comunidad *fan* con el fin de describir la utilización de este tipo de tramas misóginas para, de algún modo, potenciar o dar más profundidad al héroe masculino (e, incluso, en algunos casos, a una heroína). Lo que apunta Budd Boetticher, citada por Mulvey, en relación a las heroínas del cine también es aplicable a las del cómic:

What counts is what the heroine provokes, or rather what she represents. She is the one, or rather the love or fear she inspires in the hero, or else the concern he feels for her, who makes him act the way he does. In herself the woman has not the slightest importance. (Mulvey 1975, 62)

Muchos personajes femeninos han sido víctimas de este "síndrome" a lo largo de la historia del cómic estadounidense. Donna Troy, quien comenzó su carrera como Wonder Girl, la *sidekick* de Wonder Woman, ha muerto y ha sido resucitado varias veces, como si su existencia pudiera ser encendida y apagada por necesidades de la trama. Algo similar le ha pasado a Carol Ferris en su identidad de Star Sapphire, quien pasa de heroína a villana dependiendo del ángulo que se le quiera dar como interés romántico de Hal Jordan, también conocido como Green Lantern. Uno de los casos más flagrantes, sin embargo, es el de Jean Loring, esposa de Ray Palmer/The Atom, en *Identity Crisis*, de Brian Meltzer y Rags Morales, de 2004. Esta serie incluye no solo uno, sino dos ejemplos de *Women in Refrigerators*: para hacer que su marido se preocupe más por ella, Jean Loring planea fingir un ataque sobre Sue Dibny, la esposa de Ralph Dibny (el superhéroe conocido como Elongated Man). El ataque falla y Jean

termina matando a Sue. Con el fin de ocultar su crimen, Jean quema el cadáver de Sue y trata de inculpar a otros supervillanos, aunque es finalmente descubierta por Ralph, Ray y el resto de superhéroes. Lo que es peor, al final de la historia se nos revela que Sue estaba esperando un hijo de su esposo y que, además, había sido violada por Dr. Light, un supervillano, en el propio cuartel de la *Justice League*. Esta historia no muestra solamente el uso misógino que se hace de los personajes femeninos para poder engrandecer a los masculinos, sino que también trata de hacer partícipe de esto a una mujer y hace que otra sea doblemente victimizada.

3.2 - El cuerpo y la vestimenta

Hasta aquí he dedicado mi estudio a explorar las posiciones en las que se han puesto a diferentes personajes femeninos, centrándome principalmente en la época clásica del cómic estadounidense. Para concluir este capítulo me centraré ahora en el aspecto que tal vez muestre más claramente la "visión masculina" de la que habla Mulvey y que impera en el cómic de superhéroes estadounidense: la representación de los cuerpos de las superheroínas y su caracterización mediante los atuendos que llevan. Aunque es innegable que las heroínas del cómic siempre han sido hipersexualizadas (recordemos, por ejemplo, las *jungle girls* de las que hablé en el primer capítulo), personalmente creo que no es hasta principios de la década de los ochenta y en especial durante la década de los noventa y ya entrado el nuevo siglo, cuando este estilo de representación alcanza sus cotas más altas.

A mi entender, esto se debe a dos motivos principales: por un lado, la mayor tecnificación del proceso artístico ha permitido a creadores y creadoras adoptar estilos más complejos y estilizados, lo que ha posibilitado una representación más elaborada tanto de personajes como de escenarios. Por otro lado, como apunta Scott McCloud en *Reinventing Comics*, la percepción del cómic ha cambiado considerablemente durante estas últimas décadas (2000, 11). Los cómics ya no son considerados una mera forma de entretenimiento, sino una vía de expresión literaria de pleno derecho. En consecuencia, los cómics son ahora sujeto de las mismas consideraciones críticas con las que se miden otras manifestaciones artísticas. La concepción social del cómic ha llevado a creadores y creadoras a ser conscientes de las propias características del medio e introducir personajes que mejor representen grupos minorizados, tanto en términos de etnia, de religión e incluso de género, para alcanzar un público mayor y más diverso. Pero esto es un arma de doble filo, ya que a su vez implica que aquello que la sociedad

patriarcal acepta y, en algunos casos, alienta también se verá magnificado, como en otros medios como el cine, la publicidad o la música. Y este es, precisamente, el caso del tratamiento que se le da a los cuerpos de las superheroínas, por lo que, en esta sección, me centraré principalmente en cómics publicados desde la década de los ochenta en adelante.

Dada la amplitud de este análisis, creo que la mejor manera de comenzar lo es planteando cuáles son las diferencias y similitudes de la representación de cuerpos masculinos y femeninos en el cómic. No debería ser una sorpresa para nadie si afirmo que hay, en efecto, una disparidad en la forma de mostrar ambos géneros y que operan dobles estándares a la hora de asignar atributos y características a unas y a otros. En otras palabras, la concepción de "categorización sexual" y la de "género" que manejan West y Zimmerman (1987) sigue completamente vigente: las mujeres "se muestran" como mujeres, los hombres como hombres y se dota a cada grupo de unas u otras funciones y posibilidades de actuación. Como en tantos otros medios audiovisuales, la exageración de los atributos masculinos y femeninos sirve para cumplir roles muy diferentes. La musculatura marcada y trabajada de los hombres, su vello corporal, su uso de enormes armas blancas (espadas, mazas, etc.), refuerza su posición de agente de la acción y creador de significado (Mulvey 1975, 58). Por ejemplo, Conan the Barbarian, de Robert E. Howard (un personaje que ha aparecido en novelas, libros, cómics, videojuegos y muchos otros medios) es habitualmente retratado con estos mismos atributos. En cambio, los atributos femeninos (tamaño de los pechos y la cadera, largo del pelo, todo el cuerpo depilado, incluyendo las axilas) son retratados de forma que consoliden el estatus de la mujer como "signifier of the male other, [...] as bearer of meaning, not maker of meaning" (Mulvey 1975, 58) y su "*to-be-looked-at-ness*" (Mulvey 1975, 62).

Tomemos, por ejemplo, incluso un personaje como Red Sonja, creada en 1973 para ser el análogo femenino de Conan. En otras palabras, Sonja es un personaje libre de las ataduras e imposiciones sociales, que forja su propio camino en un mundo violento y cruento; un personaje que representa la máxima expresión de una fantasía de poder y libertad. Red Sonja vive el mismo tipo de aventuras que Conan, enfrentándose a toda clase de peligros, desde bandidos comunes hasta monstruos mitológicos, y sin necesidad de un personaje masculino del que depender. Pero ni aún así logra Sonja evitar ser sujeta a las mismas restricciones patriarcales que cualquier otro personaje, y la



Figura 5 - Portada de Red Sonja #43 (2009)

portada de *Red Sonja* #43 (Fig. 4) es prueba de ello. En la imagen vemos a Sonja en su tradicional atuendo, una "armadura" que solamente cubre sus genitales y pechos (que, por otra parte, sigue al pie de la letra las normas de vestimenta en el género de la *baja fantasía* para las mujeres: armaduras casi inexistentes que no ofrecen protección alguna,



Figura 4 - Fantastic Four #371, con el nuevo uniforme Invisible Woman.

pero que resaltan sus atributos con creces). Sonja no solo está inmobilizada y atada a un poste, sino que también ha sido herida repetidas veces en las costillas, la cara y la pierna. La imagen da a entender que incluso alguien como Sonja puede ser vencida y tomada prisionera, y la postura del personaje (con los brazos encima de la cabeza, con la espalda arqueada y sacando pecho, pero con una mirada desafiante en su cara) está claramente construida para invitar y apelar a un espectador

masculino, "as [an] erotic object for the spectator within the auditorium" (Mulvey 1975, 62). En el caso del cómic, el "auditorio" es el público que ve la portada en la tienda y compra el número en cuestión.

La doble moral de la industria hacia la exposición de los cuerpos de hombres y mujeres no se suele disimular, y opera a lo largo y ancho del género de superhéroes. Podemos comparar a Susan Storm en la **Fig. 1** (en la página 21) y en la **Fig. 5** (en la página 34): ¿sería en algún caso necesario para un hombre alterar tan radicalmente su vestimenta para llamar la atención de una mujer, como tuvo que hacer Susan? La respuesta, a mi entender, sería negativa en la gran mayoría de casos, si no en todos. De hecho, la tolerancia hacia los atuendos masculinos que no cubran gran parte del cuerpo es muy baja. Podemos tomar como ejemplo la aparentemente inocente portada de *Superman* #349 (1980), dibujada por Ross Andru.

La trama de "The Turnabout Trap!" (**Fig. 6**), la historia principal de *Superman* #349, involucra un "gender bender", uno de los tropos más comunes a la hora de introducir realidades alternativas: un intercambio de los géneros de héroes y heroínas. En este caso, como indica el texto expositivo que acompaña a la imagen, Superman,

Supergirl y Wonder Woman pasaron a ser Superwoman, Superboy y Wonder Warrior, respectivamente. Además del sexo de los personajes, es curioso ver cómo sus uniformes también cambian. Superwoman es el personaje cuyas ropas menos se alteran desde la versión original masculina, siendo éstas un calco directo de las otras (recordemos cómo Lois Lane confeccionaba su propio uniforme de Superwoman, sin mangas y con una falda). El uniforme de Superboy (quien nada tiene que ver con otras versiones del personaje con las que comparte nombre) cambia la falda de Supergirl por unos pantalones cortos que, combinados con

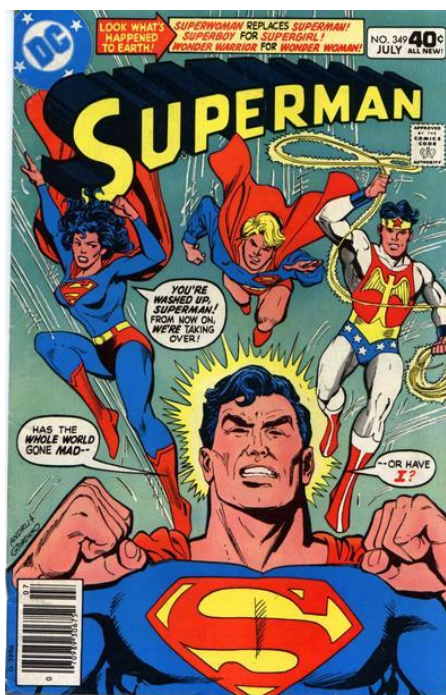


Figura 6 - Portada de *Superman* #349 (1980)

las botas altas rojas y la camiseta de mangas largas azul, rozan lo aceptable para la industria. Pero aún más significativos son las modificaciones que se hicieron al traje de Wonder Woman. El uniforme que viste Wonder Warrior es virtualmente idéntico al de su contrapartida femenina (una única pieza que cubre el pecho y la cadera, unos

brazaletes, una tiara y unas botas largas rojas), salvo por un pequeño detalle: mientras que Wonder Woman solamente lleva este uniforme, Wonder Warrior cubre el resto de su cuerpo con unos pantalones y una camiseta blancas, ambos extremadamente ceñidos al cuerpo (tanto que dejan ver perfectamente el contorno de sus músculos). Obviamente, el cómic no tiene pudor alguno en que una mujer salga a combatir el crimen en lo que es, básicamente, un bañador, pero, sin embargo, se vuelve más conservador cuando el que tiene que llevar semejante pieza es un hombre. Lo mismo pasa con los uniformes de los X-Men (personajes así llamados independientemente de que sean hombres o mujeres), como se puede ver en las siguientes portadas (Fig. 7):



Figura 7 - Portadas de "E is for Extinction" (que compila *New X-Men* #114 a #116) y de *New X-Men* #116.

La uniformidad de estilo de los trajes del equipo se rompe por dos casos claramente visibles y reveladores. Por un lado, Logan/Wolverine, un personaje que exuda masculinidad: cualquiera que conozca el cómic sabe que uno de los superpoderes de Wolverine son sus garras cubiertas de "adamantium", un metal indestructible, y que su personalidad encaja perfectamente con el arquetipo de aventurero masculino al estilo de Conan: malhablado, violento, poco social, prácticamente un antihéroe. Su pecho descubierto y repleto de vello y su postura desafiante refuerzan esta masculinidad clásica. En el extremo opuesto tenemos a Emma Frost, el personaje rubio con el

uniforme blanco. La "X" amarilla del resto del grupo es suplantada en su uniforme por lo que solamente puede calificarse como una "falta de uniforme" que forma la "X" con su propio cuerpo. Desde un punto de vista puramente práctico, este uniforme (como la armadura de Red Sonja) es simplemente inútil: deja al descubierto dos de las partes más vulnerables del cuerpo humano, el pecho y el vientre. Los uniformes del resto del equipo parecen tener algún tipo de protección añadida, que sin duda puede venir muy bien a la hora de pelear con el supervillano de turno. Wolverine, por su parte, no tiene que preocuparse por las posibles heridas que podría causarle tener su pecho al descubierto y las implicaciones tácticas que esto pudiera tener, dado que otro de sus poderes mutantes es una habilidad regenerativa que lo hace casi inmortal. Pero Emma Frost no tiene ninguna de esas ventajas. Todo lo contrario: sus poderes son telepáticos, no físicos, lo que la pone en una desventaja aún mayor. Desde un punto de vista logístico, por otra parte, su uniforme no tiene sentido alguno: ¿cómo se mantiene en su sitio, si no parece tener ninguna sujeción? Y lo que es más importante, ¿es realmente cómodo este uniforme para una persona que desarrolla una actividad que involucra estar saltando, rodando y corriendo constantemente?

El caso de Emma Frost no es único: una nutrida cantidad de superheroínas (y otras tantas supervillanas, cabe aclarar) son obligadas por la industria a sacrificar movilidad e incluso utilidad y funcionalidad en pos de acentuar su categorización sexual femenina. Recordemos, por ejemplo, a Susan Storm/Invisible Woman y su radical (e innecesario) cambio de vestuario, ilustrado con la **Fig. 5** en la página 34. O a la citada Power Girl, quien ha sufrido uno de los ejemplos más flagrantes de hipersexualización en la historia del cómic. Como mencioné en una sección anterior, Power Girl (**Fig. 8**) es una versión de Supergirl de un universo paralelo, Earth-2, que, por diversos motivos, terminó viviendo en el universo principal de DC Comics, Earth-1. A pesar de su origen común, Power Girl logró establecerse como una superheroína diferente de Supergirl. El



Figura 8 - Portada de All-Star Comics #58, primera aparición de Power Girl.

uniforme de Power Girl sufrió muchos cambios a lo largo de su historia, pero el primero y más utilizado es el que implementa la tristemente célebre "cleavage window" (denominada así por la popular "wiki" de tropos narrativos TV Tropes): donde Superman, Batman o cualquier otro personaje masculino (o, en muchos casos, femenino) tendría su propio logo identificativo, el uniforme de Power Girl tiene un agujero ovalado que forma un prominente escote en conjunción con sus pechos (los cuales son notablemente más grandes que los ya de por sí generalmente grandes pechos de las superheroínas). En 2011, DC Comics decidió cancelar todas sus series en publicación en ese momento y relanzar 52 series nuevas, las cuales utilizarían a los mismos personajes, pero con algunos cambios sustanciales. La editorial eliminó gran parte de la historia de sus superhéroes y de sus superheroínas para incorporar elementos nuevos que logran actualizar y modernizar a sus personajes, incluyendo sus atuendos. El objetivo último era establecer un punto de partida libre del peso de la continuidad⁸ que se había ido formando a lo largo de décadas de existencia. Power Girl no fue la excepción, y después de una versión preliminar, debutó con su nuevo uniforme en *Worlds' Finest* #1 (Julio 2012) (**Fig. 9**): aunque no deja de seguir los cánones de vestimenta hipersexualizados para las superheroínas, es, al menos, un uniforme que evoca su diseño tradicional y clásico mientras que prescinde de la indecorosa "ventana".

Lamentablemente, DC Comics ha anunciado que tiene planeado que Power Girl vuelva a utilizar su uniforme con la "ventana" a partir de *Worlds' Finest* #12 (Julio de 2013).



Figura 9 - Portada provisional (izquierda) y final (izquierda) de *Worlds' Finest* #1.

⁸ La relación entre personajes y tramas pasadas, presentes y futuras que se establece en un universo compartido como pueden ser los de DC Comics o Marvel Comics, respectivamente.

El cambio de uniforme de Power Girl después de casi un año se debe, probablemente, a la presión ejercida por una muy vocal minoría de *fans* contra lo que se percibe como una transformación demasiado profunda en el *status quo*. Dicho de esta forma, parece una acusación sin fundamento, pero solo basta con mirar a los problemas que tuvo DC Comics con la nueva imagen de Diana/Wonder Woman justo antes de relanzar estas 52 series nuevas, para entender el poder de influencia que tiene la comunidad *fan* sobre la industria. Como parte de un arco argumental que duró 15 números, "Odyssey" (agosto de 2010 a octubre de 2011), Wonder Woman fue esencialmente modificada, tanto en el diseño de su uniforme como en su personalidad. La reacción *fan* fue increíblemente negativa, incluso sabiendo que era una alteración temporal y que Wonder Woman volvería a su versión tradicional al concluir la historia, como efectivamente ocurrió (**Fig. 10**).



Figura 10 - Portadas de *Wonder Woman* #601 (septiembre de 2010) y *Wonder Woman* #612 (agosto de 2011). A la izquierda, el nuevo diseño del uniforme de Diana. A la derecha, la vuelta del diseño clásico.

De hecho, a principios de 2011, cuando "Odyssey" todavía no había concluido, las primeras imágenes de la nueva versión del uniforme de Wonder Woman para "The New 52" (el nombre colectivo que DC Comics dio a estas 52 nuevas series de las que ya he hablado) comenzaron a aparecer por Internet. El diseño del uniforme de Wonder Woman era virtualmente idéntico a su uniforme tradicional, al que se había vuelto después de "Odyssey" (como se observa en la portada de *Wonder Woman* #612 en la **Fig. 10**), salvo por un pequeño detalle: en vez de ser una única pieza en forma de bañador, el traje tenía pantalones (**Fig. 11**). La respuesta *fan*, nuevamente, fue muy negativa y DC Comics inmediatamente corrigió el "error". En la portada de *Wonder Woman* #1, finalmente, Diana apareció sin pantalones.



Figura 11 - Portadas provisional y final de *Wonder Woman* #1 (2011), por Cliff Chiang.

Antes de concluir este capítulo, quisiera mencionar el hecho de que todas estas representaciones de estos personajes femeninos no ocurre en un vacío, sino que la composición de la escena, desde un punto de vista exclusivamente visual, también contribuye a afianzar la "mirada masculina" de la que habla Mulvey. Hay incontables ejemplos muy reveladores de cómo la industria del cómic "hace posar" a sus personajes femeninos con el único fin de satisfacer a un público masculino. Miremos, por ejemplo, dos páginas de *Red Hood and the Outlaws* #1 (**Fig. 12**), un *pin-up* de Janet van

Dyne/The Wasp de *Marvel Swimsuit Special* #3 (Fig. 13) y una página de *Civil War* #2 (Fig. 14).



Figura 12 - Páginas 9 y 10 de *Red Hood and the Outlaws* #1.



Figura 13 - Pin-up de Janet van Dyne/The Wasp en *Marvel Swimsuit Special* #3.

En la primera imagen (**Fig. 12**) vemos a Starfire bañándose en el mar, mientras Jason Todd, Roy Harper y un niño anónimo la observan con miradas claramente lujuriosas. Si pensamos en el cómic en términos cinematográficos, una viñeta sería el equivalente a un fotograma. La gran diferencia entre ambos es que el fotograma trabaja en conjunción con otros veintitrés fotogramas cada segundo, mientras que la viñeta tiene que ser capaz de transmitir una gran cantidad de información por sí misma de forma muy condensada (fenómeno que Scott McCloud denomina *closure* [1994, 64]). Por lo tanto, la inclusión de una determinada pose o la composición de la escena de una manera específica no es un hecho al azar, sino una decisión muy meditada. La composición de ambas páginas (en especial de la primera, la número 9) es completamente "vacía": en solo dos páginas, se nos presenta a Starfire en tres posturas altamente erotizadas sin otro motivo que satisfacer un deseo voyeurístico del espectador masculino. Kenneth Rocafort, el dibujante de este número de la serie, se asegura de mostrar las zonas más sexualizadas del cuerpo de Starfire desde todos los ángulos posibles: sus pechos desde arriba y desde abajo, sus piernas y su trasero. El cabello de Starfire también contribuye a formar esta imagen hipersexualizada del personaje: rojo fuego, completamente suelto y utilizado para formar una suerte de látigo al salir del agua.

Otro tanto pasa con la imagen de Janet van Dyne/The Wasp (**Fig. 13**), tomada de *Marvel Swimsuit Special #3*. Cabe aclarar que estos "especiales", editados por Marvel Comics anualmente entre 1991 y 1994, tenían un carácter autoparódico y "*tongue-in-cheek*", mostrando tanto a personajes masculinos como femeninos en "montajes" que imitan a los producidos por revistas de moda o los propios "especiales de bañadores" de revistas como *Sports Illustrated*. Aún así, esto no exculpa la objetificación e hipersexualización que hace la editorial de sus personajes. The Wasp aparece tumbada entre los esculpidos torsos de Wonder Man a su izquierda y Captain America a su derecha (quienes, por cierto, llevan unos muy ceñidos *sungas* que resaltan sus atributos masculinos). La pose contorsionada y poco natural en la que aparece The Wasp ha sido denominada por la comunidad *fan* como la "boobs and butts pose", o como la define TV Tropes, "[w]hen a character or model poses with her back to the audience, but twisted round to look at the viewers so that her torso is almost pointing backward". Esta es una de las poses más comunes y más explotadoras de la figura femenina, y que aparece también una y otra vez en el cómic contemporáneo. Es, además, un intento de disimular o suavizar la fragmentación a la que se somete al cuerpo de las superheroínas

mostrándolos en su totalidad, pero resulta obvio que el foco de la imagen es (como el nombre coloquial con el que se la conoce indica) sus pechos y sus traseros. Para cerrar esta sección podemos analizar la composición de la página 6 de *Civil War #2* de Marvel Comics:



Figura 14 - Página 6 de *Civil War #2*.

La composición de la página está dividida en cuatro viñetas con un *gutter* (el espacio que separa una viñeta de otra (McCloud 1994, 66) bien definido, a diferencia de las páginas arriba citadas de *Red Hood and the Outlaws*, en las que las viñetas se

"sangraban" entre sí. Como indica Scott McCloud (1994, 67), el *gutter* es lo que crea el *closure* que permite al público lector "rellenar los huecos" y entender la secuencia como una acción en desarrollo, por más que le falten "fotogramas" por el medio, entre viñeta y viñeta. En este caso, las tres primeras viñetas retratan dos acciones claramente diferenciadas: por un lado, y físicamente colocada en la mitad de la primera viñeta, a Iron Man ayudando a Ms. Marvel a levantarse después de la pelea con un *Doombot*; por otra lado, en la mitad derecha de las tres primeras viñetas, a She-Hulk girándose para hablar con Iron Man. Cabe aclarar que la conversación que mantienen estos personajes es sobre la "guerra civil" entre superhéroes y superheroínas a la que hace referencia el título de la serie limitada, la cual comenzó por un accidente en una pelea entre héroes y villanos que acabó con la vida de cientos de civiles inocentes. En este contexto, Iron Man, líder del bando pro-registro, está reclutando superhéroes y superheroínas para ir contra aquellos y aquellas que están en contra de dejar que el gobierno estadounidense cree un registro de personas con superpoderes, para poder así controlarlas y evitar nuevos incidentes. En otras palabras, el tema tratado en la conversación no podría ser más serio. Y aun así, Steve McNiven no duda en fragmentar el cuerpo de She-Hulk en cada viñeta para mostrarnos sus pechos y su trasero.

Entre la primera y segunda viñetas se da un cierto *raccord*, ya que la posición de la "cámara" cambia de la perspectiva de She-Hulk a la de Iron Man. De todas formas, resulta curioso ver cómo She-Hulk, en la segunda viñeta, solamente gira la cabeza para hablar con Iron Man, no todo su cuerpo, lo que la deja en una postura que resalta la forma de sus pechos. La tercera viñeta resulta, a mi entender, especialmente llamativa, puesto que sitúa la "cámara" precisamente en el trasero de She-Hulk, creando una perspectiva completamente rota e impráctica para mostrar la escena. La cuarta viñeta es la única que presenta a la superheroína de cuerpo entero, pero desde una vista de águila que obvia cualquier detalle de ésta. Las siguientes dos páginas (**Fig. 15**, en la siguiente página) presentan de la misma manera fragmentada a Susan Storm/Invisible Woman, lo que demuestra que la composición fue completamente deliberada por parte del artista.



Figura 15 - Páginas 6 y 7 de *Civil War #2*

Capítulo 4: DE/CONSTRUYENDO CONVENCIONES

A lo largo de los capítulos 2 y 3 de esta Tesis he tratado de exponer, analizar y explicar cómo y por qué la industria del cómic ha retratado a mujeres y hombres a lo largo de su historia, centrándome principalmente en las primeras, pero sin perder de vista a los segundos. En este cuarto y último capítulo me gustaría (brevemente, por motivos de extensión) abordar algunos ejemplos de cómo la industria del cómic ha subvertido y combatido esta concepción monolítica y patriarcal del "género", a veces con unas motivaciones claras, otras tantas sin ser consciente de ello. Sea por el motivo que sea, la introducción de personajes o tramas que desafían la heteronormatividad regente en el cómic logran aportar más diversidad y representación en un medio que, como se ha visto, ha sido y es notablemente conservador, al menos en cuestiones de género.

Uno de los primeros ejemplos de estas subversiones es, curiosamente, también la superheroína por antonomasia: Wonder Woman, creada por William Moulton Marston (quien contó con la inestimable colaboración de su esposa Elizabeth Holloway Marston y la amante de ambos, Olive Byrne) en 1940 para *All-Star Comics* #8. Una de las características principales que distinguían a Wonder Woman del resto de heroínas y superheroínas anteriores y posteriores a ella era su origen: Diana es la princesa de Themyscira, también llamada "Paradise Island", hogar de las Amazonas, una sociedad sin conflictos o crímenes, compuesta exclusivamente por mujeres y aislada del mundo mortal. Grant Morrison argumenta que Wonder Woman y sus hermanas Amazonas eran un elemento subversivo para el cómic dominado por hombres y orientado principalmente a ellos:

[The Amazons] were exemplars of a newfangled twentieth-century creed that was the same old bohemian 'free love' with a new lexicon culled from psychoanalytical theory and the pink and squeezy world of dreams of desire. There was a kind of radical Second Wave separatist feminism where men were forbidden and things could only get better as a result. (Morrison 2012, 44)

En efecto, es precisamente un hombre el que introduce un elemento de conflicto en la vida de las Amazonas: Steve Trevor, piloto de la aviación estadounidense, estrella su avión en Themyscira debido a una avería. Hippolyta, reina de las Amazonas y madre de Diana, organiza un concurso entre la población para determinar quién será la elegida para acompañar a Trevor al mundo de los hombres como embajadora de Themyscira.

Diana queda perdidamente enamorada de Trevor, por lo que oculta su identidad y entra en la competición, a pesar de la prohibición de su madre. Diana logra ganar en todas las pruebas y su madre finalmente le permite salir al mundo para comenzar su lucha contra el crimen y la injusticia bajo el nombre en clave de Wonder Woman. En esta utopía femenina, Marston introdujo un elemento muy importante en su vida personal y que desafiaba la pulcra y conservadora moral de Estados Unidos en los cuarenta: el *bondage*. "As the strip developed, Marston's prose swooned over detailed accounts of Amazonian chase and capture rituals in which some girls were 'eaten' by others. Moreover thousands of years of sophisticated living without men had bled the phallic thrust out of sexuality, leaving the peculiar, ritualistic eroticism of flesh and lock" (Morrison 2012, 43). La sociedad que habían construido las amazonas era esencialmente lesbiana o, en términos más precisos, una sociedad que profesaba el amor libre en todas sus formas, independientemente del sexo biológico de las personas. Cuando Marston falleció en 1947, la serie abandonó las ideas de lesbianismo y *bondage* y Wonder Woman comenzó a alinearse más con el arquetipo tradicional de superheroína patriarcal.

La homosexualidad siempre fue un tema delicado para el cómic (recordemos la cruzada anti-gay, entre otras cuestiones, de Frederic Wertham en los cincuenta), por lo que hasta hace relativamente poco no había una representación generalizada y normalizada de personajes homosexuales. En los últimos años hemos visto cómo el cómic *mainstream* ha comenzado a abrir sus puertas a personajes abiertamente no heterosexuales, muchos de ellos personajes principales, que escapan del "tokenismo"⁹ y son tratados con el mismo respeto que el resto de personajes heterosexuales. Algunos personajes clásicos han sido reinterpretados como homosexuales en versiones contemporáneas de sus historias, como Alan Scott (el Green Lantern original de la Edad de Oro) o Kate Kane (la nueva versión de Batwoman, creada en 2005). Otros personajes notables incluyen a Obsidian, el hijo de Alan Scott (antes de su revisión en 2012); Mikael Thomas/Starman; Dawnstar, de la Legion of Super-Heroes, era originalmente retratada como bisexual; Miguel Barragan/Bunker, creado en 2011 para la nueva versión de los Teen Titans, o Hartley Rathaway/Pied Piper, enemigo de The Flash. La

⁹ Del inglés "*tokenism*", un término utilizado para designar la acción de incluir personajes de grupos minorizados con una participación simbólica, no relevante, en un argumento, solo para poder decir que esa trama es "inclusiva".

normalización de las relaciones sentimentales también es un paso importante para el cómic: Batwoman ha estado en pareja con Renee Montoya, ex-policía en Gotham y superheroína (The Question); Midnighter y Apollo son pareja y, además, los *ersatz* de Batman y Superman en el universo de WildStorm (y, ahora, incorporados al universo principal de DC Comics), y Hulking y Wiccan, dos adolescentes en el universo Marvel, son una de las parejas homosexuales más estables del cómic. Pero el cómic no se está limitando a retratar parejas no heteronormativas, sino que también se está adelantando a la realidad de un buen número de países del mundo y estados norteamericanos haciendo que muchos de sus personajes contraigan matrimonio: Northstar, miembro de los X-Men, se casó con su novio en 2012 en *Astonishing X-Men* #51 (Fig. 16) y la propia Batwoman pidió la mano de su novia, la detective Maggie Sawyer del departamento de policía de Gotham City, en *Batwoman* #17 (Fig. 16) en 2013.



Figura 16 - Batwoman pide matrimonio a su novia, Maggie Sawyer (izquierda), y Northstar y su novio se casan en la portada de *Astonishing X-Men* #51.

Por último, también es necesario remarcar que, así como en la vida real, el cómic no se está limitando al binarismo hombre/mujer, heterosexual/homosexual, sino que ha incorporado, aunque solo en contados casos, personajes *genderqueer*. En el primer capítulo mencioné a dos personajes clásicos que basaban sus carreras superheróicas en el travestismo: Red Tornado y Madame Fatal. ¿Por qué Red Tornado, una mujer que se

hacía pasar por hombre, logró sobrevivir durante más de setenta años, pero Madame Fatal, un hombre que se travestía como mujer, agotó su popularidad en muy poco tiempo? La respuesta tal vez la encontremos en el "castigo" del que habla Butler (1988, 528) por no *actuar* el género propio de forma correcta: en los Estados Unidos de la Segunda Guerra Mundial las mujeres tuvieron que desarrollar los trabajos que habían sido asignados hasta ese momento a los hombres, dado que estos estaban combatiendo en los frentes europeo y pacífico. Esta mayor movilidad profesional les permitía (y, en algunos casos, obligaba) a adoptar una apariencia masculina: al fin y al cabo, para ellas era un "ascenso" en la escala social. En cambio, en una época como esta, en la que los hombres tenían que ser más masculinos que nunca, que un hombre se vistiera de mujer mayor para combatir el crimen no tenía sentido alguno, máxime habiendo tantos otros ejemplos de hombres que desarrollaban carreras superheróicas sin necesidad de recurrir a semejante maniobra. Unos años más tarde, en 1966, el eterno compañero de Superman, Jimmy Olsen, utilizaría esta misma táctica para infiltrarse en una banda de mafiosos en "Miss Jimmy Olsen", de *Superman's Pal, Jimmy Olsen* #95. ¿Por qué el travestismo de Jimmy no provocó el rechazo del público, como sí hizo el de Madame Fatal? Habitualmente, Jimmy asumía otras identidades gracias al práctico kit de maquillaje que llevaba siempre consigo. En otras palabras, Jimmy *actuaba* otras identidades, incluso otros géneros, pero nunca dejaba en duda que "under this female disguise beats the **very** masculine heart of the Daily Planet reporter **Jimmy Olsen!**" (Binder 1966, 2; énfasis en el original).

Hay, sin embargo, personajes *genderqueer* que han sido aceptados por el público, aunque, por lo general, tenemos que limitarnos a las últimas décadas para encontrarlos. Uno de los ejemplos más notables es el de Desire de *The Sandman* de Neil Gaiman, creado en 1988. Como el resto de sus hermanos ("The Endless"), Desire personifica un aspecto de la personalidad humana: en su caso, el deseo, en todas sus facetas. Desire aparece siempre como un personaje andrógino que combina libremente atributos históricamente masculinos (como la barba o el uso de trajes) con otros femeninos (como los pechos o el uso de pintalabios), puesto que el deseo es un sentimiento humano que no distingue géneros. Otro personaje significativo es Sir Ystin, Shining Knight, el cual además tiene una historia muy particular. Sir Ystin comenzó siendo un personaje tradicional durante la Edad de Oro que se desvaneció en el olvido al ir perdiendo popularidad. El personaje fue revivido por Grant Morrison en *Seven Soldiers* #0 (2005), quien revela que esta versión de Shining Knight es en realidad Sir

Ystina, una mujer. Finalmente, el personaje sufrió un tercer y, por el momento, último cambio en 2011, con su inclusión en *Demon Knights*: aquí, el sexo del personaje se cuestiona desde el primer momento por parte de sus compañeros y compañeras, aunque Shining Knight se refiere a sí mismo como un hombre. En el número 14 de la serie, ante los avances amorosos de Exoristos, una amazona, Sir Ystin le explica cómo entiende su identidad de género: "I think you like one... **aspect** of what I am. But I'm the **other**, too. I was **born** this way. I've kept **saying**, whenever anyone asks: I'm not just a man or a woman. I'm **both**. Is that all right with you?" (Cornell 2013, 15; énfasis en el original). Queda claro, por las propias palabras de Sir Ystin, que no considera que pueda ser encasillado en un solo género (o encasillada, algo que, por desgracia, me limita la propia lengua castellana), y se siente a gusto con su persona al ser parte de los dos o, en realidad, al constituir un tercer género.

CONCLUSIONES

A lo largo de esta Tesis de Máster he llevado a cabo una revisión de los diferentes métodos por los que la industria del cómic ha asignado unos roles y unas características diferentes a hombres y mujeres con el fin de perpetuar la ideología patriarcal que lo sustenta. Para ello he combinado diferentes corrientes teóricas, como los Estudios de Género y Feministas, los Estudios del Cómic y los Estudios Culturales. Utilizar más de un punto de vista a la hora de hacer mi estudio me ha permitido abordar el problema de la representación y la creación identitaria de género holísticamente, atendiendo tanto a los distintos productos creados por la sociedad patriarcal como a los diferentes contextos en los que estos se daban, así como a las respuestas y reacciones que generaban. Esta concepción patriarcal de cómo ha de estar organizada la sociedad en función de la asignación de sexos y géneros se ha traducido en las páginas del cómic de superhéroos en hechos muy concretos, como la creación de tramas argumentales, la asignación de estilos de vestimenta o el tipo de relaciones que se dan entre personajes. Los cambios que se hicieron a estos personajes a lo largo del tiempo respondieron siempre a las transformaciones sociales en las que se produjeron y, por regla general, trataban de satisfacer los renovados intereses de la sociedad patriarcal. Cuando una variación no sentaba bien entre la comunidad *fan*, como pueden ser las citadas modificaciones en las vestimentas de ciertas superheroínas, las editoriales se apresuraban a enmendar sus aparentes "errores" para no perder ventas.

A finales de la década de los ochenta la industria comenzó a responder de forma positiva a la inclusión de personajes y tramas que desafiaran la heteronormatividad imperante en el cómic, una situación que no ha llegado a normalizarse hasta ya entrado el siglo XXI. En los últimos años, tanto por parte de guionistas y artistas como del público *fan*, se ha comenzado a crear una consciencia de las desigualdades de género presentes en la industria del cómic. Prueba de ello son *blogs* como *Escher Girls* o *The Hawkeye Initiative*, de creación colaborativa y autoparódica, pero que sacan a relucir los problemas que plantea la representación de personajes femeninos en productos de cultura popular y, en especial, el cómic *mainstream*. A la vez que otras industrias, como el cine o los videojuegos, están tomando consciencia de cómo estos mismos problemas las afectan, espero que este *Zeitgeist* nos lleve a conseguir unas representaciones más justas e inclusivas, tanto de hombres y mujeres, como de cualquier ser que se posicione en los múltiples puntos que ofrece el espectro del género.

BIBLIOGRAFÍA

- Azzarello, Brian y Cliff Chiang. 2011. "The Visitation". *Wonder Woman* #1. Nueva York: DC Comics.
- Binder, Otto. 1959. "Supergirl - The Supergirl from Kyrpton!". Nueva York: DC Comics.
- Binder, Otto y Curt Swan. 1966. "Miss Jimmy Olsen". *Superman's Pal, Jimmy Olsen* #95. Nueva York: DC Comics.
- Butler, Judith. 1988. "Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory". *Theatre Journal* 40 (4). 519-531.
- . 1990. *Gender Trouble*. Nueva York: Routledge.
- Byrne, John. 1985. "Revolution!". *Fantastic Four* #284. Nueva York: Marvel Comics.
- Conway, Jerry y Ric Estrada. 1976. "All Star Super Squadron". *All Star Comics* #58. Nueva York: DC Comics.
- Coogan, Peter. 2006. *Superhero. The Secret Origin of a Genre*. Austin: MonkeyBrain.
- . 2009. "The Definition of the Superhero". *A Comics Study Reader*. Eds. Jeet Heer y Kent Worcester. Mississippi: University Press of Mississippi. 77-93.
- DeFalco, Tom y Paul Ryan. 1992. "This Flame, This Fury!". *Fantastic Four* #371. Nueva York: Marvel Comics.
- Deutsch, Francine M. 2007. "Undoing Gender". *Gender and Society* 21 (1). 106-127.
- Digle, Adrian. 1941. "Nelvana of the Northern Lights". *Triumph-Adventure Comics* #1.¹⁰
- Dorfman, Leo y Curt Swan. 1967. "Courtship, Kryptonian Style!". *Superman's Girl Friend Lois Lane* #78. Nueva York: DC Comics.

¹⁰ Dar una referencia bibliográfica completa de muchas de las series de la Edad de Oro del cómic estadounidense resulta casi imposible en la gran mayoría de los casos, puesto que en aquella época (los años treinta y cuarenta) la autoría y edición del cómic no tenía tanto valor como hoy en día. Muchos autores y autoras utilizaban pseudónimos o firmaban con sus nombres los trabajos de "artistas fantasmas", quienes hacían sus labores literarias o artísticas. Además, es muy raro encontrar referencias al lugar de edición del número en concreto. Dado que el concepto de "coleccionismo" dentro del mundo del cómic no tomó forma hasta bastante más adelante, muchos números de esta época fueron desechados como simples artículos obsoletos, sin tener en cuenta su valor cultural y económico, lo que hace que encontrar los originales, o incluso reimpressiones de estos, tampoco sea tarea sencilla. Afortunadamente, una gran cantidad de personajes creados durante la Edad de Oro han pasado a dominio público, por lo que la reproducción digital de las historias donde aparecieron originalmente es legal y está a disposición de quien quiera acceder a ella en Internet. Siempre que me ha sido posible encontrar un enlace de descarga a estas reproducciones, lo he incluido en la cita bibliográfica.

- . 1969. "The Bride of Batman!". *Superman's Girl Friend Lois Lane* #89. Nueva York: DC Comics.
- Duncan, Randy y Matthew J. Smith. 2009. *The Power of Comics: History, Form and Culture*. Londres: Continuum.
- Eisner, Will. 2008. *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. Nueva York: W.W. Norton & Company.
- y Jerry Iger. 1938. "Sheena, Queen of the Jungle". *Jumbo Comics* #1. Fiction House.
- y Jerry Iger. 1942. "Sheena, Queen of the Jungle". *Sheena, Queen of the Jungle* #1. Fiction House.
- Escher Girls. Acceso: 03/04/13. URL: <http://eschergirls.tumblr.com/>
- Finger, Bill y Sheldon Moldoff. 1940. "The Coming of the Red Tornado". *All-Star Comics* #20. Nueva York: All-American Publications.
- Fox, Gardner y Dennis Neville. 1940. "Hawkman". *Flash Comics* #1. Nueva York: DC Comics.
- Giordano, Dick y Ross Andru. 1980. "The Turnabout Trap!". *Superman* #349. Nueva York: DC Comics.
- Haig, David. 2004. "The Inexorable Rise of Gender and the Decline of Sex: Social Changes in Academic Titles, 1945-2001". *Archives of Sexual Behavior* 33 (2). 87-96.
- Hanks, Fletcher. 1940. "Fantomah, Mystery Woman of the Jungle". *Jungle Comics* #2. Acceso: 18/02/13. <http://digitalcomicmuseum.com/index.php?dlid=837>
- Hollon, Marina. 2012. "Superheroine History 1959-1984, Wonder Woman and Supergirl". Tesis de Máster no publicada. California State University San Marcos.
- Hester, Phil y Don Kramer. 2011. "Ghosts of the Gods". *Wonder Woman* #612. Nueva York: DC Comics.
- Hudson, William Henry. 2013 (1904). *Green Mansions: A Romance of the Tropical Forest*. Disponible online en: <http://www.gutenberg.org/files/942/942-h/942-h.htm>
- Hughes, Adam. 1994. *Pin-up* de Janet van Dyne para *Marvel Swimsuit Special* #3. Nueva York: Marvel Comics.
- Hughes, Richard y Roger Mandel. 1941. "The Woman in Red". *Thrilling Comics* #2. Nedor Comics. Acceso: 18/02/13. <http://digitalcomicmuseum.com/index.php?dlid=11091>.

- Jones, Ann Rosalind. 1981. "Writing the Body: Toward an Understanding of 'L'écriture Feminine'". *Feminist Studies* 7 (2). 247-263.
- Kane, Bob. 1954. "The Batwoman". *Detective Comics* #233. Nueva York: DC Comics.
- Kanigher, Robert y Curt Swan. 1969. "The Superman-Wonder Woman Team". *Superman's Girl Friend Lois Lane* #93. Nueva York: DC Comics.
- Kapitan, George y Harry Sahle. 1940. "Introducing the Black Widow". *Mystic Comics* #4. Timely Comics.
- Levitz, Paul y George Perez. 2012. "Rebirth". *Worlds' Finest* #1. Nueva York: DC Comics.
- Liu, Marjorie y Mike Perkins. 2012. *Astonishing X-Men* #51. Nueva York: Marvel Comics.
- Lobdell, Scott y Kenneth Rocafort. 2011. "I Fought the Law and Kicked Its Butt!". *Red Hood and the Outlaws* #1. Nueva York: DC Comics.
- McCloud, Scott. 1994. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Nueva York: HarperPerennial.
- . 2000. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. Nueva York: HarperPerennial.
- Millar, Mark y Steve McNiven. 2006. *Civil War* #2. Nueva York: Marvel Comics.
- Morrison, Grant y Frank Quitely. 2001. "E is for Extinction: Part Three of Three". *New X-Men* #116. Nueva York: Marvel Comics.
- . 2001. *New X-Men: E is for Extinction*. Nueva York: Marvel Comics.
- Morrison, Grant y Simone Bianchi. 2005. *Seven Soldiers* #0. Nueva York: DC Comics.
- Morrison, Grant. 2012. *Supergods. Our World In the Age of the Superhero*. Londres: Vintage.
- Moulton Marston, William y Harry G. Peter. 1940. "Introducing Wonder Woman". *All-Star Comics* #8. Nueva York: DC Comics.
- Mulvey, Laura. 1975 (1999). "Visual Pleasure and Narrative Cinema". *Film Theory and Criticism. Introductory Readings*. Eds. Leo Braudy y Marshall Cohen. Nueva York: Oxford University Press. 833-844.
- . 1981 (2009). "Afterthoughts on 'Visual Pleasure and Narrative Cinema'". *Visual and Other Pleasures*. Basingtoke: Palgrave Macmillan. 31-40.
- Nietzsche, Friedrich. 1883 (2008). *Thus Spake Zarathustra. A Book for All and None*. Trad. Thomas Common. Versión on-line disponible en:
<http://www.gutenberg.org/files/1998/1998-h/1998-h.htm>

- O'Neil, Denny y Don Newton. 1979. "The Vengeance Vow!". *Detective Comics* #485. Nueva York: DC Comics.
- Oxford English Dictionary Online, s.v. "Gender". Acceso: 18/02/13.
<http://oxforddictionaries.com/definition/english/gender>
- Parker, Bill y Jon Smalle. 1940. "Bulletman". *Nickel Comics* #1. Nueva York: Fawcett Comics. Acceso: 18/03/12.
<http://digitalcomicmuseum.com/index.php?dlid=864>
- . 1941. "Bulletman". *Master Comics* #13. Nueva York: Fawcett Comics. Acceso: 18/03/12.
<http://digitalcomicmuseum.com/index.php?dlid=9947>
- Pinajian, Art. 1940. "Origin of Madam Fatal". *Crack Comics* #1. Quality Comics.
- Reed, Brian y Walter Geovani. 2009. "The Secrets of the Blood Dynasty, Part 3". *Red Sonja* #43. Nueva Jersey: Dynamite Entertainment.
- Robbins, Trina. 2009. "Comics, 1900-1959". *Women in Science Fiction and Fantasy*. Ed. Anne Reid. Westport: Greenwood. 54-61.
- Siegel, Jerome y Joe Shuster. 1938. "Superman". *Action Comics* #1. Nueva York: DC Comics.
- . 1943. "Lois Lane -- Superwoman!". *Action Comics* #60. Nueva York: DC Comics.
- Siegel, Jerome y Curt Swan. "Lana Lang, Superwoman!". *Superman's Girl Friend, Lois Lane* #17. Nueva York: DC Comics.
- Simone, Gail. 1999. "Women in Refrigerators". Acceso: 17/12/12.
<http://www.lby3.com/wir/>
- Sobopha, Mgcineni. 2005. "The Body: Gender and the Politics of Representation". *Agenda* 63 (2). 117-130.
- Straczynski, Michael J. y Don Kramer. 2010. "Past Imperfect, Present Tense". *Wonder Woman* #601. Nueva York: DC Comics.
- Stuller, Jennifer K. 2012. "Second-wave Feminism in the Pages of *Lois Lane*". *Critical Approaches to Comics. Theory and Methods*. Eds. Matthew J. Smith y Randy Duncan. Londres: Routledge. 235-251.
- The Hawkeye Initiative. Acceso: 03/04/13. URL: <http://thehawkeyeinitiative.com/>
- TV Tropes. "Cleavage Window". Acceso: 03/04/2013.
<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CleavageWindow>
- . "Boobs and Butts Pose". Acceso: 03/04/2013.
<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BoobsAndButtPose>

- Wertham, Frederic. 1954. *Seduction of the Innocent*. Nueva York: Reinhart & Company. El texto completo del libro se encuentra digitalizado en <http://www.dreadfuldays.net/soti.html>
- West, Candace y Don H. Zimmerman. 1987. "Doing Gender". *Gender and Society* 1 (2). 125-151.
- Williams III, J.H. y W. Haden Blackman. 2013. "Mercy". *Batwoman* #17. Nueva York: DC Comics.
- Wright, Nicky. 2000 (2008). *The Classic Era of American Comics*. Londres: Prion Books.