

## **La visión de lo femenino en 3 superheroínas de historieta: Wonder Woman, Catwoman y Black Widow**

### **The vision of the feminine in 3 super heroines cartoon: Wonder Woman, Catwoman and Black Widow**

### **A visão do feminino em 3 Super Heroínas de desenho animado: Mulher Maravilha, Mulher-Gato e Black Widow**

**Jorge Esteban Ponce Tarré**

**Universidad de las Américas (Ecuador)**

[eponcetarre71@gmail.com](mailto:eponcetarre71@gmail.com)

*Fecha de recepción: 5 de mayo de 2017*

*Fecha de recepción evaluador: 6 de junio de 2017*

*Fecha de recepción corrección: 15 de junio de 2017*

## **Resumen**

Mediante las historietas, un género paraliterario, las sociedades de inicios del siglo XXI, plantean temas que se encuentran en el imaginario colectivo, como el rol de las mujeres en la sociedad. Los cómics, al ser una forma de narrativa neo-oral, tienen un gran potencial pedagógico y pueden abordar temas que varían desde lo social hasta lo político. Además, los tebeos norteamericanos, de los años cuarenta, cincuenta y sesenta, plantearon la sexualidad de una manera concreta y, aunque esta representación no resultaba especialmente significativa por sí misma, si se vio reforzada por la literatura, la música y el cine, lo que contribuyó a ayudar a las audiencias a interpretar la realidad. Desde las sociedades primitivas, el poder patriarcal siempre estuvo preocupado por la imagen de la mujer, y su constante reversibilidad, lo que hacía del poder de la belleza del sexo femenino, algo mítico e inalcanzable. Siglos más tarde, con el establecimiento de la

sociedad de consumo, el surgimiento de las “pin-up girls”, las “flappers” y, luego, las superheroínas en los medios de comunicación retomarían este carácter de seducción y reversibilidad de la imagen femenina. Así, tres personajes de superheroínas, Wonder Woman, Catwoman y Black Widow, que surgieron de los cuadernos de historietas, y ahora tienen fama en otros soportes, ratifican este hecho.

**Palabras clave:** Género, Comunicación, Historietas, Ideología, Feminismo, Estética.

## Abstract

By comics, a paraliterary gender, societies, at the beginning of XXI century, raise issues that are in the imagination, as the role of women in society. Comics, being a form of neo-oral narrative, have great educational potential and can address issues ranging from the social to the political. In addition, American comics, forties, fifties and sixties, raised sexuality in a concrete way and although this representation was not particularly significant in itself, if I was reinforced by literature, music and film, which contributed to help the audience to interpret reality. From primitive societies, patriarchal power was always concerned about the image of women, and their constant reversibility, which made the power of female beauty, something mythical and unattainable. Centuries later, with the establishment of the consumer society, the emergence of the “pin-up girls”, the “flappers” and then the superheroine in the media would resume this character of seduction and reversibility of the female image. Thus three characters of superheroes, Wonder Woman, Catwoman and Black Widow, which emerged from the comic books, and now are famous in other media, confirm this fact.

**Keywords:** Gender, Communication, Cartoons, Ideology, Feminism, Aesthetic.

## Resumo

Por desenhos animados, um paraliterary gênero, sociedades de início de século XXI, levantando questões que estão no imaginário coletivo, como o papel da mulher na sociedade. Comics, sendo uma forma de narrativa neo-oral, têm grande potencial educativo e podem tratar de questões que vão desde o social à política. Além disso, quadrinhos norte-americanos, anos quarenta, cinquenta e sessenta, levantou a sexualidade de uma forma concreta e embora essa representação não era particularmente significativo por si só, se eu foi reforçada pela literatura, música e cinema, o o que contribuiu para ajudar o público a interpretar a realidade. Desde as sociedades primitivas, o poder patriarcal estava sempre preocupado com a imagem da mulher, ea sua reversibilidade constante, o que fez o poder da beleza feminina, algo mítico e inatingível. Séculos mais tarde, com o estabelecimento da sociedade de consumo, o surgimento de “Pin-Up”, os “flappers” e, em seguida, a super-heroína na mídia iria retomar esse personagem de sedução e reversibilidade da imagem feminina. Assim, três personagens super-heroína,

Mulher Maravilha, Mulher-Gato e Black Widow, que emergiu das histórias em quadrinhos, e agora são famosos em outros meios de comunicação, confirmam este fato.

**Palavras-chave:** Sexo, Comunicação, Desenhos Animados, Ideologia, Feminismo, Estética.

## Introducción

En 1999, Gilles Lipovestky se interrogaba sobre la condición femenina. Para este filósofo, ningún cambio social ha sido tan fugaz y profundo como la emancipación femenina. Bajo este canon, en el siglo XXI surge un “nuevo feminismo” en el cual las mujeres buscan los mismos derechos en el acceso al placer de ganar y la competitividad, dejando atrás el victimismo y buscando la participación en el poder.

Simone de Beauvoir, explicaba, en 1949, que la condición de mujer independiente hacía que una fêmea trate de “vivir a la vez como un hombre y una mujer”, multiplicando sus esfuerzos y tareas, lo cual la convertía en un ser autónomo (pp. 680-681). Sin embargo, esta autonomía procuraba también ciertas dificultades. Una mujer que trataba de luchar en el mundo, tenía las mismas necesidades que el hombre para conocer la libertad en el ámbito sexual. No obstante, esa libertad le era vedada por la existencia de una moral patriarcal, en la cual el hombre era el único con derecho a poseer los objetos del deseo.

La mujer en la línea de su deseo se ve hasta cierto punto en la necesidad de ser ese falo en tanto es el signo mismo de lo deseado (...) pues es el objeto causa del deseo del Otro; significante del deseo del Otro, un Otro que no es más que el otro sexo (Lacan, 1979, p.113 en Loyden,1991, p.65).

La mujer, ante todo, era el símbolo y el signo de lo deseado, idea que también tomará cuerpo dentro del mito de lo femenino. De ahí que, De Beauvoir señalaba “...la mujer solo puede tomar haciéndose presa: es preciso que se convierta en una cosa pasiva, una promesa de sumisión. Si lo consigue, pensará que ha efectuado voluntariamente esa conjugación mágica, se sentirá sujeto” (1949, pp.684-685). En otras palabras, para poder satisfacer sus deseos sexuales, la mujer independiente y autónoma debía convertirse en esa mujer-objeto que tanto despreciaba su propia intelectualidad. Así, las mujeres-objeto, presa de intercambio dentro de una sociedad capitalista, como mencionaba De Beauvoir, no podían alcanzar la condición de sujeto.

Más aún, para Lacan (citado en Loyden, 1991, p.61) la sexuación entre hombres y mujeres responde más al hecho de un orden simbólico que nada tiene que ver con la biología y anatomía, sino más bien a una teorización sobre los goces como tal. De ahí que la feminidad, con toda su mitología, haya sido algo creado por los hombres con el fin de

llenar una carencia, en donde el género masculino ha puesto "...sus propios miedos y temores, o bien sus deseos y necesidades" (Loyden, 1991, p.62).

Así la economía sexual masculina tendrá siempre el "fantasma del objeto-fetiché que cause el deseo... y una mujer que se preste y sea soporte de ese fantasma" (Loyden, 1991, p.62). Consecuentemente, la teoría del intercambio simbólico de Jean Braudillard (1976, citado en Bernal Mancilla, 2014) reafirmará este concepto. Para este sociólogo y crítico de la cultura, en las comunidades primitivas, el ocupar el estatuto de objeto, no era un problema, pues los individuos "más que negociar su identidad, la consumían".

En este sentido, la mujer podía aparecer como objeto de arte, como fetiché triunfante, que de una manera u otra podía "deconstruir su propia aura, su propio poder de ilusión, para resplandecer en la obscenidad pura de la mercancía" (Braudillard, 2005, p.22). Entonces, aniquilándose como objeto familiar y cotidiano la fémica se convertía en algo completamente extraño. Una condición que no tenía nada que ver con la del objeto alienado o del objeto perdido, sino la del objeto que "...brilla por la pérdida o la desposesión, por una verdadera seducción venida de otra parte y por haber excedido su propia forma para llegar a ser objeto puro, acontecimiento puro"(Braudillard, 2005, p.22).

Es decir, que si una mujer era elegida como un objeto de intercambio -posición que compartía con los dioses, los animales, los extranjeros, los niños y los muertos- esto no necesariamente la llevaba a un estado de opresión o sumisión (Bernal Mancilla, 2014). ¿Cuál era la razón de aquello? Simplemente que como objetos-símbolo, las mujeres se convertían en un don valioso para su propia comunidad. Según Braudillard (1992, citado en Bernal Mancilla, 2014), estos atributos simbólicos ponían fin a la linealidad de los intercambios y las relaciones de poder.

## **Marco referencial**

De esta manera en las sociedades primitivas, las mujeres tenían un valor simbólico y mítico, "...la diosa, dondequiera que se encuentre, es una imagen que inspira una percepción del universo como un todo orgánico, sagrado y vivo, de la que ella es el núcleo..." (Baring y Cashford 2005, p.11). Y así, como mito, la función de la fémica era indispensable, pues realizaba y codificaba ciertas creencias, garantizaba la eficacia de las ceremonias rituales y daba una cohesión social a la comunidad (Eliade, 1999).

Por ello, el mito en este tipo de sociedades, de las cuales la mujer era partícipe, se convertía en un relato que hacía vivir una realidad y una emotividad propia de la comunidad. En este sentido, realizaba, expresaba y codificaba las creencias y garantizaba la eficacia de determinadas ceremonias rituales, además de instaurar reglas y normas dentro de los grupos (Eliade, 1999). Bajo este prisma surge el mito femenino como una imagen de identificación que necesita la psique, individual y colectiva, para alimentar su crecimiento.

Uno de los relatos más antiguos sobre la heroína, y la independencia de lo femenino, se verá plasmado en el mito de Antígona. Dentro de esta narración, los hermanos de esta mujer, Eteocles y Polinices, se debían turnar el poder del trono de Tebas. Sin embargo, Eteocles decide quedarse con el poder; lo que desencadenará una guerra que se resolverá con la muerte de ambos. Debido a estos hechos, Creonte, tío de Antígona, termina haciéndose con el trono. Como rey de Tebas este personaje dictamina que Polinices no sea enterrado dignamente por haber traicionado a su patria. El hecho provoca la rebelión de Antígona en contra de su tío ya que ella, por decisión propia, decide enterrarlo. Dicha desobediencia provocará la condena de la heroína a muerte (Zamudio, s.f., párr.3).

En consecuencia, como un personaje que pretende priorizar la familia, Antígona se convierte en "...culpable de un crimen en contra del estado y culpable de un individualismo criminal" (Butler, 2001, p.58). Por tanto, ella será una de las primeras mujeres heroínas que reivindique la condición de la independencia de lo femenino, condición que, por otra parte deberá ser castigada ya que "...la comunidad sólo puede mantenerse a sí misma reprimiendo este espíritu de individualismo..." (Butler, 2001, p.58) frente al patriarcado. Creonte, su antagonista en el mito, simbolizará la autoridad estatal y el orden ético de escala universal.

De esta forma, se observa cómo este tipo de pensamiento mítico se hará eco en las sociedades actuales mediante la paraliteratura, un género destinado al consumo de masas, específicamente en los cómics o historietas. A través de figuras estereotipadas, que constantemente cuestionan su propia condición de estereotipo, los cómics representan cuestiones universales de los individuos. "La paraliteratura, entonces, no es un producto directo de la escritura sino la vuelta escrita de una tradición oral en el interior de las sociedades de masas" (Miconi citado en Serra, 2011, p.136).

Al considerar a los cómics como una forma de narrativa neo-oral, se comprende entonces el enorme potencial pedagógico que las historietas tienen dentro de la educación, la política y, sobretodo, la ideología. Como medios de comunicación escrito-icónicos, los cómics pueden retratar la desigualdad entre sexos y etnias, la violencia contra los débiles o inclusive hacer críticas a determinadas sociedades o comunidades (Díez Balda, 2011).

Pero, sobre todo, retomarán el pensamiento mítico de algunas colectividades, pues las historietas plantean unos héroes y heroínas que son afines a cada sociedad en las que se originaron. Aunque los superhéroes y las superheroínas provinieron, en sus inicios, de la industria norteamericana e italiana, muchos países y sociedades adaptaron estos personajes a sus propias realidades para construir sus propios repertorios de creencias y circunstancias; es decir, sus propios mitos (Fernández Martín-Portugués, 2015).

Estas circunstancias abrieron la posibilidad al estudio de las historietas como parte de una cultura popular de una sociedad y época específica, de la cual los individuos no pueden abstraerse. Por lo cual, "...el *comic book* representaba la sexualidad de una manera concreta, y aunque dicha representación no resultaba especialmente significativa por sí misma, al estar reforzada por otros medios como la literatura, la música o el cine, ayudaba a sus consumidores a interpretar la realidad" (Rodríguez, 2012, p.1).

## Metodología

### De las "pin up girls" a los "girls strips" y la primera supermujer

En cuanto a la metodología se puede observar que las imágenes, registradas en los tebeos, apelan a los sentimientos y son factores determinantes de la educación emocional. Es así como, en este estudio, se puede analizar a las imágenes de los tebeos como un vehículo de las emociones que llegan a transmitir sentimientos y mensajes, directos, subliminales o inconscientes, que hacen que una persona reaccione a partir de lo observado, tal como actúan los modelos de superhéroes y superheroínas en los niños pequeños (Jiménez García, 2013).

De ahí que, es tan solo a partir de la Primera Guerra Mundial donde realmente la mujer tendrá un rol protagónico en el imaginario visual norteamericano que se verá reflejado en un primer momento, en los carteles publicitarios y, luego, en las historietas. Durante esta época era común que los gobiernos creasen campañas publicitarias para instar a la población a participar en la guerra. Así, Woodrow Wilson, presidente de los Estados Unidos de 1913 a 1921, decidió la creación de una campaña de anuncios publicitarios donde bellas mujeres incitasen a los soldados a pelear (Esquinca, 2015).

En este tipo de publicidad aparecerá la imagen de las "pin-up girls" que, aunque habían hecho su aparición a finales del siglo XIX como ilustraciones de chicas para calendario, tomarán fuerza a principios del siglo XX como propaganda para enlistarse en el ejército. El término "pin-up" aludía a sujetar cosas con chinchetas y así este tipo de imágenes se convertirán en un salto conceptual en cuanto al imaginario colectivo en torno a la mujer, pues si la belleza femenina y sexy en épocas anteriores se consideraba como algo peligroso y fatal, con la "pin-up girl" se asiste a un nuevo tipo de belleza "sexy, directa, tónica y desublimada" (Lipovestky, 1999, p.161).

Más aún, este tipo de belleza invade poco a poco los medios de comunicación y deja a un lado el estereotipo de la "femme fatale" que, con sus dotes de seducción malditos, tendía a manipular a los hombres. De esta manera, surge un nuevo estereotipo, la "good-bad girl"; es decir, la mujer con una seducción de vampiresa, pero con un corazón tierno, alma pura y generosidad de sentimientos. "La pin-up es el erotismo puro del que se ha sustraído el satanismo de la carne, y con la gozosa vitalidad como añadidura" (Lipovestky, 1999, p.161).

También los cómics con mujeres jóvenes como protagonistas, conocidos en los Estados Unidos como “girls strips”, aparecen en este período debido a que en la industria las mujeres empiezan a ocupar de forma masiva los puestos de los dibujantes que estaban en el frente (Gubern, 1986, citado en Díez Balda, 2011). Y precisamente las vivencias y emotividades de estas féminas, le darán un giro a la representación de la mujer en las historietas. Por ello, las “girl strips” tendrán un alto interés sociológico ya que las protagonistas ascendían, de su trabajo como secretarias, a profesiones más estimulantes. Estas tiras cómicas se convirtieron en un símbolo en la moda de los años 20 y 30, etapa en que las mujeres reivindicaban vivir una vida propia.

Dentro de este marco, surge un nuevo tipo de mujer, denominada “flapper girl”, que con los hombres fuera, decide pasársela bien. Ella también rompe con los estereotipos de la época y construye una moda propia del sexo femenino, vinculada al jazz, el bourbon y el pelo corto. Dentro de esta tendencia surgirá *Betty Boop*, un personaje de animación creado por Max Fleischer y Grim Natwick en 1930, que tendrá posteriormente su propia tira cómica (López, 2011).

*Betty Boop*, como dibujo animado y luego personaje de historieta, ayudó a difundir un modelo de representación femenina acorde a su propia época. De esta manera, encarnó una nueva propuesta de las mujeres con el mundo social en el cual se desenvolvían. *Betty Boop*, como carácter de historieta, representó a una persona que llega a ser independiente por sus propios medios y gracias a su trabajo. De ahí que el personaje reafirme esta condición asumiendo los riesgos que ello conlleva y sus consecuencias, para evitar el control que otras personas puedan ejercer sobre ella (Reyes, 2013).

Pero las “flapper girls” no tendrán una única representación en *Betty Boop*. “Blondie”, “Blondie y Dagwood”, “Lorenzo y Pepita” u “Hogar dulce hogar” fue una tira cómica creada por Murat Bernard “Chic” Young, que tuvo muchos nombres de fama mundial. Este historietista tuvo como especialidad crear tiras sobre chicas guapas o “flappers” en los años 30. A diferencia de *Betty Boop*, *Blondie* es una “flapper” que instaura un hogar con un hombre de dinero el cual debe asumir la vida de un individuo de clase media (Cairo, 2009).

Bajo el imaginario de esta tira cómica, se ve entonces un cambio en la sociedad de la época, ya que, en este caso, tanto *Blondie* como *Dagwood* deben luchar en su matrimonio por su propia independencia, lejos de las ataduras conservadoras de sus familias. Cabe anotar que el fenómeno de *Blondie*, conocida en Latinoamérica como *Pepita*, se extendió tanto al cine como a la radio y se convirtió en una de las tiras cómicas más exitosas y longevas, en 2015 cumplió 85 años (Cairo, 2009).

Sin embargo, a pesar de la evolución en la representación femenina en los cómics, no es hasta la década de los cuarenta y cincuenta que las primeras superheroínas entrarán en los cuadernos de historietas. Quizás el personaje que conserva el privilegio de ser la

primera mujer que actúa como un superhéroe es *The Woman in Red*, cuyo alter ego era la mujer policía *Peggy Allen*. Este personaje fue creado por el escritor [Richard E. Hughes](#) y el artista [George Mandel](#), apareció en marzo de 1940 en *Thrilling Comics* #2 (Dibny, 2016).

Peggy Allen tiene una gran inteligencia deductiva que la aprovecha como detective, es más alta que la mayoría de las mujeres, puede conducir y tiene un *Ford Roaster* (algo nunca antes visto en las féminas de esa época). El trabajo de esta mujer la lleva a ser una policía encubierta en una metrópoli, la ciudad en la que se desenvuelve posiblemente sea Nueva York, que utiliza identidades (pudo disfrazarse de enfermera, dama, secretaria o periodista) para descubrir a los delincuentes. Su principal fortaleza radica en que pertenece al género femenino y esto hace que nadie sospeche de ella, pues en esa época nadie esperaba que una mujer sea detective y, además, condujese automóviles caros (Andrivet, 2013).

Con la introducción de este nuevo tipo de “supermujeres” y el desarrollo de la industria del cómic, América ha construido una clase nueva de ciudadanos que en todos los estratos recibe cotidianamente los mensajes de las historietas. Al parecer es un mensaje inocuo y soterrado, pero no por ello deja de ser tremendamente eficaz y es precisamente bajo este espectro donde se enmarca la metodología de este estudio. Los mitos presentes en las historietas harán que los lectores hablen, escriban, compren, coman, vistan y amen como sus personajes de tebeos favoritos. Los tipos de mujeres de los hombres norteamericanos empezarán a parecerse a los de las historietas, al igual que muchas chicas soñarán con un galán surgido de los tebeos. “Toda la ideología de la mentalidad americana está dentro de las viñetas de sus revistas ilustradas” (Gasca, 1967, p.127).

Dentro de este ámbito aparecerán los personajes femeninos con superpoderes que la industria de la historieta produce hasta la actualidad. Wonder Woman, Catwoman y Black Widow son tres de estos personajes, surgidos en las décadas de los cuarentas, cincuentas y sesentas, que, con sus constantes evoluciones y metamorfosis se han mantenido en el imaginario colectivo popular norteamericano y , debido a la globalización, mundial (Manzana, 2004).

## Hallazgos

### Wonder Woman, la utopía feminista

Por fin, en un mundo dividido por el odio y las guerras de los hombres, aparece una mujer para la cual los problemas y las hazañas de los hombres son simplemente juegos de niños. Una mujer cuya identidad no es conocida para nadie, pero cuyas sensacionales proezas son excepcionales en un mundo que se mueve cada vez más rápido. Cien veces más rápida y más fuerte que nuestros mejores atletas



masculinos, aparece para vengar la injusticia. Tan Hermosa como Afrodita, tan sabia como Atenea, con la velocidad del Mercurio y la fuerza de Hércules: es conocida como Wonder Woman, pero en realidad nadie sabe quién es, o de dónde viene (Moulton, 1941, citado en García Gil, 2016, párr.1)

En los años 40, Estados Unidos estaba al borde de la guerra, por ello muchas mujeres tuvieron que abandonar sus hogares y sus labores tradicionales. Si bien la mujer no estaba integrada de forma completa al campo laboral, la guerra traería ciertas novedades frente a los trabajos que las féminas debían desempeñar. Al encontrarse la mayoría de hombres en combate, las mujeres norteamericanas empiezan a ocupar los puestos laborales que quedaron vacantes. El gobierno norteamericano de esa época había lanzado una campaña propagandística que no únicamente tuvo como objetivo a los hombres, sino además a las mujeres para que mantuviesen la moral de las tropas y además ayudasen a mantener la normalidad en un país quebrado por la guerra. El cuerpo de bomberos, los taxis, e inclusive la liga de béisbol se llenó de mujeres. En este contexto, aparece el personaje de Wonder Woman, con una estética muy parecida a la de las “pin-up girls” y cumple, en sus inicios, una labor muy similar a la de ellas en la Primera Guerra Mundial (Iglesias, 2004).

William Moulton Marston, un sicólogo que además se dio a conocer por su invención del polígrafo, creó este personaje, pues estaba convencido de que las mujeres eran psicológicamente mejores a los hombres. Marston había estudiado las historietas y siempre defendió su potencial creativo y pedagógico. Sin embargo, este sicólogo siempre fue crítico con el contenido de las mismas, pues pensaba que los cómics tenían puntos de vista demasiado masculinos. De esta forma, y también por la influencia de dos mujeres, Elizabeth Holloway y Olive Byrne, personalidades feministas de esa época, Marston concibió otra opción frente a la violencia masculina en los tebeos de la época; una mujer superhéroe (García Gil, 2016).

Este sicólogo, en realidad, había creado su propia utopía feminista, pues su personaje sale de una isla gobernada por amazonas que habían escapado del violento patriarcado. Así el origen de Wonder Woman se distancia de los héroes más populares de la época: Batman y Superman, pues, en contraposición a la tragedia en la vida de estos personajes, esta superheroína crece en un ambiente donde es querida y apoyada (Fernández, 2010).

Marston, muy acorde con las tendencias de la época, se había convencido que dos emociones básicas dominaban a los seres humanos: el temor y el amor. El conflicto entre estos sentimientos desencadenaba tensiones sexuales que se traducían en situaciones de dominación, sumisión o conformidad. Por ello, estos rasgos confluían en los distintos tipos de personalidad de los individuos. De ahí que Marston crease este tipo de personaje, pues estaba convencido que la única forma de encontrar la paz en el mundo, era si éste se

convertía a una especie de matriarcado en donde reinase la paz y el hombre se sometiese voluntariamente al amor de la mujer (Fernández, 2010).

Sin embargo, estos ideales se vieron truncados en 1954, con la publicación del libro *La seducción del inocente* de Fredrich Wertham. Este siquiatra condenó la erotización de muchas historietas en su libro ya que encontraba un oscuro subtexto en los cómics que conducían a ideas perniciosas en los niños y jóvenes. La sociedad, con miedo a los cambios sociales que se estaban viviendo, encontró en este escrito un pretexto y los superhéroes tuvieron que acomodarse a historias más acordes al entorno patriarcal en que vivían. Así "... Wonder Woman quedó atrapada en la encrucijada que su misma imagen representa: ¿cómo ser una fémina fuerte e independiente en un mundo que quiere a las mujeres como adornos o en la cocina?" (Costas, 2014, párr.5)

Tan solo hasta 1972, la superheroína volverá a tener protagonismo, ya que la revista feminista *Ms.* publica como portada una imagen de Wonder Woman con el título "Wonder Woman for president" (La Mujer Maravilla para Presidente). En ese año precisamente las féminas norteamericanas luchaban por la enmienda para la igualdad de derechos, ERA (Equal Rights Movement), que había estado relegada en Washington desde 1923 (Fidler, 2016).

No obstante, aunque la enmienda fue aprobada por la Cámara de Representantes y el Senado, en 1982 expiró el plazo para su ratificación y no forma parte de la constitución de los Estados Unidos. "Entre las feministas destrozándose unas a las otras, la reducción de una lucha por la igualdad, a la defensa del aborto, y el surgimiento de la nueva derecha, el movimiento de mujeres fracasó" (Jill Lepore citada en Fidler, 2016, párr.15). Es decir, ni siquiera la maravilla de lazo de oro y las pulseras de balas de la superheroína pudo detener el ocaso de la utopía feminista de esa época.

### **Catwoman, una "Hyde" moderna**

En 1939, Bob Kane y Bill Finger, crearon Batman y Robin. El personaje de Catwoman surgió en *Batman # 1*, en 1940, como una ladrona, sin disfraz en un inicio, que flirtea con Batman hasta que la deja escapar. Ella surge como una villana, conocida simplemente como "La gata", que, de esta edición en adelante, mostrará su temple contra Batman, aunque continuamente sea rescatada por el superhéroe. Desde aquí, la dinámica de este personaje felino será clara y constante; siempre intentará seducir al héroe, lejos de su novia y lejos de lo establecido como el bien (Race, 2013).

Para Bob Kane, el origen del personaje estaba tan claro como el rol de muchas mujeres de esa época; las féminas son eminentemente felinas, distantes y poco fiables. Si bien la época había dado algunas versiones femeninas que habían hecho evolucionar a la mujer del estereotipo de la "femme fatale", también es cierto que este modelo persistía y tenía popularidad en los medios de comunicación. Ciertos autores anotan que Catwoman

estuvo inspirada en una mujer que dio mucho que hablar en esa época: Heidi Lamarr (Race, 2013).

Lamarr, una actriz de origen austríaco, estuvo siempre encasillada en el cine de Hollywood, como el estereotipo de la mujer seductora y glamorosa de origen exótico, cuya vida privada estuvo llena de rumores y mitos. Esta diva estuvo casada, durante cuatro años, con Max Reinhard, un director y productor de cine. De este matrimonio tuvo que huir, pues los celos de su marido la hacían vivir prácticamente como una bella mascota. En la autobiografía “Ecstasy' y yo”, de 1966, se narra un episodio en el cual se describe que tuvo que escapar de su casa disfrazada de doncella con algo de ropa y todas sus joyas, para establecerse en París (Alcefay, 2014).

Pero no será ésta la única coincidencia que Lamarr tuvo con Catwoman, quien también era una maestra en los disfraces, sino que además, el 29 de enero de 1966, el periódico *Chicago Tribune* anotaba que la actriz “...fue aprendida por hurto. Ella estuvo cuatro horas en la cárcel...” La nota periodística aclaraba también que la policía la había aprehendido por este tipo de incidentes en otras ocasiones y que ella generalmente tenía problemas financieros (Korman, 1966), lo que la hacía el prototipo ideal de la “femme fatale” en la vida real. No obstante, el imaginario de los medios de comunicación, pocas veces recordó que Lamarr fue también la inventora de una técnica de modulación de telecomunicaciones, que sería la predecesora del *Wifi* y el *Bluetooth*.

De esta manera, la imaginación de Bob Kane, influenciado por el cine, las actrices de la época y su idea de la justicia, hizo que Catwoman se presente desde un inicio como una criminal distinta. Como en las novelas negras, de las cuales la historieta tomó influencias, existía un contraste entre las metas de los hombres, que buscaban acceder al poder para imponer su ideología, y los objetivos de las mujeres, que tenían fines más banales como obtener tan solo bienes de lujo para convertirse en el centro de las miradas. Por ello, en los inicios del personaje, se observó a una Catwoman que se limitaba a los robos de joyas y abrigos de pieles para satisfacer su ego (Rodríguez Moreno, 2014).

No obstante, para Lesa Lyn, 2014, se debe hacer una relectura más amplia de este personaje, pues Catwoman tiene muchas similitudes con el personaje de Dr. Jekyll y Mr. Hyde, creado por Robert Louis Stevenson en 1886:

Me sentí más joven, más ligero, más feliz en el cuerpo; dentro yo estaba consciente de una imprudencia embriagadora, una corriente de imágenes sensuales desordenadas funcionando como un cauce en mi fantasía, un quitar el freno de la obligación, una desconocida pero no inocente libertad interior (Stevenson 1886, p. 78 citado en Lyn, 2014, p.3).

Selina Kyle, siente también esta fuerza con su alter ego, Catwoman. De hecho, la presentación de Kyle usando una máscara en sus inicios, la ayuda a proporcionar al personaje, ese lado escondido, oculto que comparte con Hyde. Además, existe una

dinámica juvenil y hedonismo desenfrenado que es muy propio de Hyde, el personaje creado por Stevenson (Syn, 2014).

Si se entiende que Hyde, el monstruo en la novela de Stevenson, representaba una protesta en contra de todo lo vedado por la moral y sociedad victoriana de finales del siglo XIX, se puede comprender como Catwoman representa, para la época en la que fue creada y sus posteriores adaptaciones, aquel feminismo negado en la sociedad patriarcal. Los medios de comunicación, como en este caso el cómic, se insertan en un contexto y emiten valores y verdades. Catwoman surgió en un contexto patriarcal, como la villana, pues no representaba a la ama de casa que servía para cuidar a su marido y sus hijos, y aunque, por su estética se la ha visto en ciertas ocasiones como fetichista, es cierto que es un personaje con ideales feministas (De Araujo Rodrigues, s.f.).

Pero no será sino hasta 2002 que, Ed Brubaker, haga un relanzamiento de este personaje de cómic, y ella se convierte en más que una villana ladrona. Así pasa a ser una vigilante, una anti-heroína seductora, por propia elección y dueña de sí misma, que defiende los derechos de las clases trabajadoras del extremo este de ciudad Gótica. La nueva Catwoman, tiene que ver poco con el mundo de Batman y Robin y se construye un nuevo universo para ella. Selina tiene, en su nuevo perfil autobiográfico, una madre latina que se suicidó, una hermana con una crisis nerviosa y un mejor amigo homosexual, características que hubiesen escandalizado a creadores y sociedades de otras épocas. De ahí que, el retorno de ese lado oscuro, el de Hyde y el de las clases populares invisibilizadas en los medios, se vea plasmado en las nuevas creaciones de las historietas y las recientes versiones de cine y televisión sobre este personaje (Whaley, 2011).

### **Black Widow, la nueva heroína feminista**

La primera vez que surgió el carácter de la Viuda Negra, Black Widow, fue en 1964, como una espía soviética, en la revista de historietas *Tales of suspense*, de la editorial Marvel. Ella tenía como misión acabar con la vida de Anthony Stark, personalidad secreta de Iron Man. Gracias a su poder de seducción llega a su objetivo, pero, por el valor de Stark, éste se salva y Black Widow está condenada a viajar sola por los Estados Unidos, en espera, ya que había fallado en su misión, de congraciarse con la cúpula soviética y poder regresar a ellos. Así, sus reiterados intentos por terminar con Stark, no dieron fruto y seduce a otro superhéroe, Hawkeye, para llegar al héroe con el traje de hierro. Esta espía fracasa de nuevo y debe entonces abandonar las filas del comunismo para congraciarse con los héroes e ideales norteamericanos (Rodríguez, 2010).

En 1964 Stan Lee crea este personaje, como una de las políticas anticomunistas de esa época. Se debe recordar que en ese año, en los Estados Unidos se empiezan a dar

las primeras protestas contra la guerra de Vietnam, el país estaba polarizado y surgieron importantes movimientos contraculturales.

Esto fue escrito en una época en la que la mayoría de nosotros creíamos sinceramente que el conflicto, entre el mundo capitalista y el comunista, era una simple cuestión del bien contra el mal (...) Desde aquella época, obviamente, todos hemos madurado un poco, nos hemos dado cuenta de que la vida no es tan simple (Lee, 1975, p. 45 citado en Rodríguez, 2010, párr.17).

Dentro del discurso simplista de la guerra vista como los buenos contra los malos, las estrategias de poder blando se mantenían dentro de los cómics. La mujer ideal, para el discurso oficial, era una fémina atractiva, modosa y tímida con cierto aire independiente, pero dispuesta a someterse al hombre (Rodríguez, 2010). Sin embargo, existían cada vez más movimientos contraculturales que ponían en tela de duda estos conceptos y el feminismo soviético surgía como una amenaza.

A la par que el capitalismo se había consolidado en el mercado, muchas luchas sociales como las de los ecologistas, los hippies, los burgueses universitarios y las feministas se instauraban en las calles. Precisamente, este último grupo surgirá como respuesta a la segunda ola de feminismo en Norteamérica que reclamaba la discriminación de la mujer en casi todos los aspectos de la vida estadounidense. A pesar de que, para 1964, la Unión Soviética empezaba a enseñar fisuras, los adelantos en el campo de derechos de los soviéticos habían sido notables; la revolución de octubre había alcanzado igual salario para hombres y mujeres; se conquistaron derechos de maternidad; se estableció el divorcio; se instauraron iguales derechos para hijos legítimos e ilegítimos y la mujer se había alfabetizado notablemente. De ahí que fue tanta la evolución de las soviéticas que, para la década a de los 70, existió un mayor número de féminas en la economía productiva que los hombres (Anand, 2012).

Bajo este espectro había surgido Black Widow, como una especie de heroína seductora, que, como la mayoría de los superhéroes, albergaba una historia trágica. Pero sin duda, tenía un componente mítico que la hacía todavía más atrayente: sus orígenes. Natalia Alianovna Romanov, cuyo alter ego es Black Widow, era descendiente de los zares rusos y nació en la época de la revolución sin conocer a sus padres quienes fueron asesinados. Un soldado la encontró de pequeña y se hizo cargo de ella. Esta pequeña biografía, aludiría, a uno de los leyendas que más tiempo se mantuvieron en el inconsciente colectivo de los europeos, el de la zarina Anastasia Romanov (Marín, 2012).

Uno de los mitos más conocidos sobre la Revolución Rusa fue el de Anastasia Romanov, una de las hijas más jóvenes del emperador Nicolás II, el último zar de Rusia. Por más de 300 años, los Romanov habían gobernado Rusia. En 1917 después de la Revolución Bolchevique, la última decisión de Nicolás II fue abdicar a la corona en favor de su hermano Miguel, quien se negó a aceptar el trono. Nicolás y su familia: su esposa, la zarina Alejandra, y sus cinco hijos: Olga, Tatiana, María, Anastasia y el zarevich

(príncipe heredero) Alexei fueron al exilio en Ekaterimburgo, Rusia. En julio de 1918, los soviéticos temían un intento de rescate al zar y su familia por el ejército ruso blanco. Por ello, una decisión fue tomada por los soviéticos que consistió en ejecutar a toda la familia, con la idea de que al enterarse de la muerte del zar se rompería la voluntad de las personas leales a éste. En las primeras horas de la mañana del 17 de julio de 1918, la familia real y su personal fueron llevados a la bodega de la casa Ipatiev donde fueron detenidos y ejecutados (Coble, Loreille, et.all, 2009).

Hasta ahí la historia, que se convierte en leyenda en el momento en que los restos de los niños menores no fueron hallados. Así, muchas personas simulaban ser los hijos del zar Nicolás y alegaron que fueron salvados por una parte del ejército rojo, para obtener fama y réditos sociales. Cuando cae el régimen soviético, se busca los cadáveres de la familia imperial para tratar de resolver este misterio, sin embargo, las leyendas y cuentos míticos sobre esta historia ya se habían reproducido por todo el mundo. Tan solo 91 años después, en el 2009, un equipo de investigadores hizo público el encuentro de los restos de toda la familia real, quienes, en efecto, habían sido asesinados:

Durante años, más de noventa, el destino de la familia Romanov estuvo envuelto en el misterio. No fue sino hasta varios años después de la ejecución de la familia que el gobierno soviético reconoció la muerte de todos los Romanov. La especulación creció al señalar que algunos miembros de la familia escaparon de sus verdugos y encontraron su camino fuera de Rusia. La más famosa especuladora era Anna Anderson, una campesina polaca que convenció a muchos de que ella era Anastasia. Con el descubrimiento de la primera tumba, y la prueba de ADN posterior, Anna Anderson fue expuesta como un impostora. De hecho, desde 1918 más de 200 personas han afirmado ser uno de los cinco niños Romanov (<http://www.romanov-memorial.com/pretenders.htm>). Aquí estamos en condiciones de hacer una relación completa de todos los miembros de la familia Romanov y podemos concluir que ninguno de la familia sobrevivió a la ejecución en las primeras horas de la mañana del 17 de julio 1918 (Coble, Loreille, et.all, 2009).

De ahí se observa como los cómics reavivan el componente mítico del imaginario colectivo y de forma inconsciente lo refuerzan, porque aunque la leyenda de Anastasia haya quedado en el pasado, su figura y personaje mítico siguen teniendo una gran fuerza. En la actualidad, el personaje de Natasha Romanov / Black Widow, conocida en el presente gracias al cine, es Scarlett Johansson, quien en 2016 se convirtió en la actriz más taquillera en la historia del celuloide. De hecho, la evolución de este personaje, primero, en las historietas, y, luego, en las películas, representa la evolución de las expectativas de las audiencias en cuanto a lo femenino. “La nueva Natasha Romanov presenta un marcado carácter de un nuevo tipo de heroína, uno cuya vida personal se podría establecer como modelo para todas las mujeres” (Michalenko, 2016, p.8).

## Discusión

Al iniciar este breve recorrido por la visión de lo femenino en las imágenes de las historietas se planteó la interrogante sobre la condición de la mujer en la actualidad y el

papel que el feminismo había desarrollado en esta tarea. Desde la época primitiva el individuo se ha cuestionado la tarea del héroe, sea hombre o mujer, y cómo este ha logrado luchar y vencer sus limitaciones históricas personales y regionales para alcanzar modos humanos más generales que sean normales y válidos en cada una de las sociedades que le tocó vivir. Las visiones, ideas y representaciones de toda creación de los medios de comunicación surgieron de las fuentes primarias de la vida y del pensamiento humano observadas en las tribus y hordas (Campbell, 1949).

En las primitivas formaciones sociales, ser mujer no era algo que tenía que ver básicamente con lo natural, sino con un orden más simbólico, el cual era el de la fecundidad (Lipovestky, 1999). Esta condición no únicamente hacía alusión a la maternidad, sino a la capacidad de producción de cualquier individuo. Como ejemplo se puede recordar los rituales y cultos a las Diosas de las cosechas en las cuales se celebraba la abundante producción agrícola.

La mujer, como símbolo, tenía un papel de valoración social, lo cual no quiere decir que la misoginia del patriarcado se había invalidado durante todas las etapas históricas de la humanidad, sino que el papel simbólico en la representación femenina pudo oponerse al poder establecido por las sociedades en donde gobernaba el hombre (Lipovestky, 1999).

## Conclusiones

De esta forma, el poder de la masculinidad, desde la época de la tribu hasta el siglo XXI, ha estado obsesionado siempre por esa fugaz reversibilidad de los símbolos femeninos. La seducción de la mujer, más aún en cuanto a su imagen, pudo revertir el sentido de ese poder. Esto hizo que la fémica, en no pocas ocasiones, pueda erigirse como “la mujer productora de ella misma, como mujer y como sexo” (Braudillard, 1981, p.5)

También las masas, objetivo primordial de los medios de comunicación, presentan un cuadro similar a esas primitivas formaciones sociales u hordas, en las cuales, un ser, sea mujer u hombre, estaba dotado de un poder extraordinario para influir en la personalidad consciente de un individuo y seducir sus más profundos sentimientos y pensamientos (Freud, 1966). Bajo estas premisas, en los medios de comunicación actuales surge la mujer superhéroe, como un símbolo de ciertos aspectos no resueltos en el inconsciente colectivo de los pueblos, y es precisamente la cultura popular, moldeada por los mismos medios, quien se hará eco de estos temas.

Desde el surgimiento de las “pin-up girls” hasta las “flappers” y, luego, las superheroínas, el poder patriarcal siempre estuvo preocupado por la imagen de la mujer, y su constante reversibilidad, lo que hacía del poder de la belleza del sexo femenino, algo mítico e inalcanzable. Esta condición de “bello sexo” no fue en desmedro de la autoestima

de la mujer, ya que transformó al poder-jerárquico en poder-seducción, campo en el cual las féminas siempre estuvieron adelante (Lipovestky, 1999).

Por ello, se observó la importancia del resurgimiento de determinados mitos femeninos surgidos en los cómics como el de las Amazonas, una sociedad gobernada solo por mujeres, presente en Wonder Woman; la seducción del inconsciente que se opone a las normas establecidas, observado en la personalidad de Catwoman, o; el retorno de leyendas que procuran la participación en el poder económico y político de la sociedad, como en el caso de Black Widow. En consecuencia, las mitologías sobre mujeres surgidas en las historietas se equiparan, en términos generales, con muchas otras mitologías, clásicas, primitivas y modernas, aparecidas en otros soportes y otras épocas y, al adaptarse a las formas actuales, reavivan los mitos populares que cuestionaban el verdadero rol de la mujer en el mundo (Moix, 1968, p.343).

## Bibliografía

- Alcefay, C. (9 de diciembre de 2014). Hedy Lamarr, la mujer fatal que cambio el mundo. *Mujerhoy.com*. Recuperado el 10 de marzo de 2016 de <http://www.mujerhoy.com/corazon/famosos-vip/hedy-lamarr-mujer-fatal-844147122014.html>
- Anand, A. (6 de enero de 2012). Cinco cosas que nunca le agradecemos a la Unión Soviética. *Russia beyond the headlines*. Recuperado el 21 de abril de 2016 [http://es.rbth.com/articles/2012/01/06/cinco\\_cosas\\_que\\_nunca\\_le\\_agradecemos\\_a\\_la\\_union\\_sovietica\\_15110](http://es.rbth.com/articles/2012/01/06/cinco_cosas_que_nunca_le_agradecemos_a_la_union_sovietica_15110)
- Andrivet, S.(2013). *Woman in Red*, Peggy Allen. Recuperado el 25 de marzo de 2016 de <http://www.writeups.org/woman-in-red-golden-age-comics/>
- Baring, A. y Cashford, J. (2005). *El mito de la diosa: evolución de una imagen* (Vol. 38). Siruela. Recuperado el 21 de mayo de 2016 de [https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=mUqw-ydNB\\_4C&oi=fnd&pg=PA9&dq=el+mito+de+las+diosas&ots=4cZwBwoy5c&sig=Ct2SAPShMTJ9x9kUWlZKdink8og#v=onepage&q=el%20mito%20de%20las%20diosas&f=false](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=mUqw-ydNB_4C&oi=fnd&pg=PA9&dq=el+mito+de+las+diosas&ots=4cZwBwoy5c&sig=Ct2SAPShMTJ9x9kUWlZKdink8og#v=onepage&q=el%20mito%20de%20las%20diosas&f=false)
- Basalo, N. A. (2005). El mito de Antígona. *Feminismo/s*, (6), 17-32. Recuperado el 20 de abril de 2016 de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/3164/1/Feminismos\\_6\\_02.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/3164/1/Feminismos_6_02.pdf)
- Baudrillard, J. (2005). La simulación en el arte. *La ilusión y la desilusión estéticas*, 51. Recuperado el 24 de abril de 2016 de [file:///C:/Users/jorge.ponce.tarre/Downloads/1\\_La\\_simulacion\\_en\\_el\\_arte\\_BAUDRILLARD%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/jorge.ponce.tarre/Downloads/1_La_simulacion_en_el_arte_BAUDRILLARD%20(1).pdf)



- Benedito Borges, L. (23 de marzo de 2016). Wonder Woman: Mitología, feminismo y ¿bondage? *El Mundo*. Recuperado el 25 de marzo de 2016 de <http://www.elmundo.es/cultura/2016/03/23/56e9aa0f46163f261c8b45bd.html>
- Bernal Mancilla, J. A. (2014) Aproximación a la noción de mujer-objeto. *Consideraciones entre las teorías feministas y la teoría del intercambio simbólico de Jean Baudrillard*. Recuperado el 7 de febrero de <http://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/8998/52982616-2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Braudillard, J. (1981) De la seducción. Madrid. España: Cátedra.
- Butler, J., & Oliver, E. (2001). *El grito de Antígona*. Barcelona: El Roure. Recuperado el 20 de abril de 2016 de <http://www.mercaba.org/SANLUIS/Filosofia/autores/Contempor%C3%A1nea/Butler,%20Judith/El%20grito%20de%20Ant%C3%ADgona.pdf>
- Cacho, L. (2002). La revista feminista más antigua: Ms. *A Primera Plana*, Año 1, No. 2. Recuperado el 8 de marzo de 2016 de <http://www.nodo50.org/ameco/DocuRevista.htm>
- Cairo. (2009). Blondie-Chic Young: una historia de costumbres. Recuperado el 7 de abril de 2016 de <http://lacasadoradadesamarkanda.blogspot.com/2009/08/blondie-chic-young-una-historia-de.html>
- Campbell, J. (1949) El héroe de las mil caras. *Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Coble, M. D., Loreille, O. M., Wadhams, M. J., Edson, S. M., Maynard, K., Meyer, C. E., ... y Gill, P. (2009). Mystery solved: the identification of the two missing Romanov children using DNA analysis. *PloS one*, 4(3), e4838. Recuperado el 24 de abril de 2016 de <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0004838>
- Costas, R. (2014). Wonder Woman: es difícil ser una heroína. Recuperado el 20 de mayo de 2016 de <http://www.fundacionlafuente.cl/wonder-woman-es-dificil-ser-una-heroína/>
- De Araujo Rodrigues, (s.f.) Mulher-Gato: O Feminismo e o Fetichismo por detrás da Máscara. Recuperado el 5 de abril de 2016 de [http://www.strabalhoegenero.cienciassociais.ufg.br/up/245/o/Mulher-Gato\\_O\\_Feminismo\\_e\\_o\\_Fetichismo\\_por\\_detr%C3%A1s\\_da\\_M%C3%A1scara.pdf](http://www.strabalhoegenero.cienciassociais.ufg.br/up/245/o/Mulher-Gato_O_Feminismo_e_o_Fetichismo_por_detr%C3%A1s_da_M%C3%A1scara.pdf)

- De Beauvoir, S. (2015) *El segundo sexo*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Sudamericana.
- Dibny, R. (5 de mayo de 2016). The first Superheroines in comics Recuperado el 14 de abril de 2016 de <https://ralphdibnytheworld-famouselongatedman.blogspot.com/2016/05/all-golden-age-superheroines-you-need.html>
- Díez Balda, M. A. (2011). El cómic feminista: Un poco de historia. Recuperado el 6 de Junio de 2016 de <http://gredos.usal.es/jspui/handle/10366/112914>
- Eliade, M. (1999). *Mito y realidad*. Editorial Kairós. Recuperado el 20 de abril de 2016 de [https://9bd8362a-a-62cb3a1a-s-sites.googlegroups.com/site/existioitaca/la-eterna-busqueda/EliadeMircea-Mitoyrealidad.pdf?attachauth=ANoY7crbF7QZFR2zCmxfoezotC8q0MLx7Li11nYUgjRQWdeZyad0XVhJCqcdg0UeXx9kLF\\_GA5-nxDrvEYpx3BH4WmJZK0yNwmz62KBzBb4vROOGPCVt6E1PJ-2Fla3LVD\\_qPsCrT0\\_cBV3BDpFBXHvMvNPJA-w-3hT9wVAZ97KzkPV74Pi4k8\\_emxPk\\_kC0S52z1P38vci82tjo-cxc3dfcjXGW7Sr-MM6pSNl0tm8eCfFHYeFIcdH60-Nt\\_WrxEYliIFKgwil&attredirects=0](https://9bd8362a-a-62cb3a1a-s-sites.googlegroups.com/site/existioitaca/la-eterna-busqueda/EliadeMircea-Mitoyrealidad.pdf?attachauth=ANoY7crbF7QZFR2zCmxfoezotC8q0MLx7Li11nYUgjRQWdeZyad0XVhJCqcdg0UeXx9kLF_GA5-nxDrvEYpx3BH4WmJZK0yNwmz62KBzBb4vROOGPCVt6E1PJ-2Fla3LVD_qPsCrT0_cBV3BDpFBXHvMvNPJA-w-3hT9wVAZ97KzkPV74Pi4k8_emxPk_kC0S52z1P38vci82tjo-cxc3dfcjXGW7Sr-MM6pSNl0tm8eCfFHYeFIcdH60-Nt_WrxEYliIFKgwil&attredirects=0)
- Esquinca, L. (7 de octubre de 2015). Las pin-up girls: del afiche al arte. *Fahrenheit* Recuperado el 24 de abril de 2016 de <http://fahrenheitmagazine.com/cultura/las-pin-up-girls-del-afiche-al-arte/>
- Fernández, F. P. (2010). William Moulton Marston: polígrafos, cómics y psicología de la normalidad. *Revista de historia de la psicología*, 31(2), 151-166. Recuperado el 6 de junio de 2016 de [file:///C:/Users/home/Downloads/Dialnet-WilliamMoultonMarston-3330225%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/home/Downloads/Dialnet-WilliamMoultonMarston-3330225%20(5).pdf)
- Fidler, J. (2016). Jill Lepore, The Secret History of Wonder Woman. *Society*, 53(2), 218-221. Recuperado el 2 de junio de <http://link.springer.com/article/10.1007/s12115-016-0004-x>
- García Gil, P. (8 de abril de 2016). Wonder Woman: la historia detrás del mito. *Zero Grados*. Recuperado el 24 de abril de 2016 de <http://www.zgrados.com/wonder-woman-la-historia-detras-del-mito/>
- Gasca, L. (1967). Influencia del "Comic" en la publicidad. *Revista española de la opinión pública*, (8), 125-142. Recuperado el 24 de julio de 2016 de [http://www.jstor.org/stable/pdf/40180642.pdf?\\_=1467841866933](http://www.jstor.org/stable/pdf/40180642.pdf?_=1467841866933)

- Gómez, L. A. A. (2009). Violencia contra la mujer en el Cantar de Mío Cid y en el Nibelungenlied. *Revista de filología alemana*, (17), 29-51. Recuperado el 20 de abril de 2016 de [http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:mms\\_RbZeT88J:scholar.google.com/+la+mujer+en+el+cantr+de+los+Nibelungos&hl=es&as\\_sdt=0,5](http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:mms_RbZeT88J:scholar.google.com/+la+mujer+en+el+cantr+de+los+Nibelungos&hl=es&as_sdt=0,5)
- Iglesias, E. M. S. (2004). Amazonas en el siglo XX: Wonder Woman, actualización de un mito. *Minius*, 12, 25-40. Recuperado el 20 de abril de 2016 de <http://minius.webs.uvigo.es/docs/12/2.pdf>
- Jiménez García, M. (2013). Los roles de género a través del análisis de imágenes en cómics. Recuperado el 20 de abril de 2016 de <http://academica-e.unavarra.es/handle/2454/8177>
- Jung, C. y Kerényi, K. (1930). Introducción a la esencia de la mitología. El mito del niño divino y los misterios eleusinos. Barcelona, España: Ediciones Siruela
- Kern, S. M. (2015). *Females and Feminism Reclaim the Mainstream: New Superheroines in Marvel Comics* (Doctoral dissertation, Middle Tennessee State University). Recuperado el 24 de marzo de 2016 de [http://jewlscholar.mtsu.edu/bitstream/handle/mtsu/4748/Kern\\_mtsu\\_0170N\\_104\\_93.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://jewlscholar.mtsu.edu/bitstream/handle/mtsu/4748/Kern_mtsu_0170N_104_93.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Kormann, S. (29 de enero de 1966) Heidy Lamarr Rejects Petty Thief Role. *Chicago Tribune*. Recuperado el 3 de abril de 2016 de <http://archives.chicagotribune.com/1966/01/29/page/14/article/hedy-lamarr-rejects-petty-thief-role>
- Larrarte, S. L. (2016). El destino del héroe: el sacrificio de su sensibilidad femenina. *Nóesis. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 25(49\_1), 152-169. Recuperado el 7 de mayo de 2016 de <http://openjournal.uacj.mx/ojs/index.php/noesis/article/view/967>
- Lepore, J. (s.a) *Wonder Woman for President*. Recuperado el 1 de junio de <http://bookanista.com/woman-president/>
- Lipovetsky, G. (2013). *La tercera mujer. Permanencia y revolución de lo femenino*. Barcelona, España: Editorial Anagrama.
- López, F. (2011). Betty Boop. *Tebeosfera*. Recuperado el 9 de abril de 2016 de [http://www.tebeosfera.com/sagas/betty\\_boop\\_fleischer\\_natwick\\_1930.html](http://www.tebeosfera.com/sagas/betty_boop_fleischer_natwick_1930.html)

- Loyden, H. (1991). La mujer objeto. La femineidad en el juego de los imaginarios. *Tramas. Subjetividad y procesos sociales*, (2), 59. Recuperado el 1 de julio de [http://148.206.107.15/biblioteca\\_digital/articulos/6-124-1716ssm.pdf](http://148.206.107.15/biblioteca_digital/articulos/6-124-1716ssm.pdf)
- Loyden, H. (1991). La mujer objeto. La femineidad en el juego de los imaginarios. *Tramas. Subjetividad y procesos sociales*, (2), 59. Recuperado el 9 de marzo de 2016 de [http://148.206.107.15/biblioteca\\_digital/articulos/6-124-1716ssm.pdf](http://148.206.107.15/biblioteca_digital/articulos/6-124-1716ssm.pdf)
- Manzana, M. A. (2004). Poder y superpoderes: rasgos lingüísticos del habla de las mujeres en los cómics de superhéroes. Recuperado el 14 de febrero de 2016 de [https://getd.libs.uga.edu/pdfs/alba\\_mario\\_200405\\_ma.pdf](https://getd.libs.uga.edu/pdfs/alba_mario_200405_ma.pdf)
- Marín, R. (2012). Diez años de mujeres en Marvel. *Tebeosfera* Recuperado el 19 de abril de 2016 de [http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/diez\\_anos\\_de\\_mujeres\\_en\\_marvel.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/diez_anos_de_mujeres_en_marvel.html)
- Martín, M. G., & Zapico, M. A. L. (2005). La mujer invisible: una aproximación a la marginación de la mujer a través del estudio de los cómics americanos de 1960. In *V Congreso de Historia Social: Las figuras del desorden: heterodoxos, proscritos y marginados* (p. 40). Recuperado el 9 de abril de [http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31078064/ART\\_MujerInvisible.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1467296295&Signature=tlQqpce04MjHDbip37KmbfP9XWc%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLa+mujer+invisible+una+aproximacion+a+la.pdf](http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31078064/ART_MujerInvisible.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1467296295&Signature=tlQqpce04MjHDbip37KmbfP9XWc%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLa+mujer+invisible+una+aproximacion+a+la.pdf)
- Martínez Lozano, C. P. (2010). Heroínas o la construcción de la mujer total. *La ventana. Revista de estudios de género*, 4(31), 228-239. Recuperado el 10 de marzo de 2016 de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-94362010000100012&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-94362010000100012&script=sci_arttext&tlng=pt)
- Martín-Portugués, R. F. (2015). La mujer en los tebeos de aventuras: la mirada masculina. *Opción*, 31. Recuperado el 7 de junio de 2016 de <http://www.produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/20391>
- Michalenko, E. G. (2016). Black Widow: Avenger of Feminism. *Line by Line: A Journal of Beginning Student Writing*, 2(2), 7. Recuperado el 1 de enero de 2016 de <http://ecommons.udayton.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1082&context=lxl>
- Moix, T. (1968). Historia social del cómic. Barcelona, España: Editorial Bruguera.

- Race, K. C. (2013). *Batwoman and Catwoman: Treatment of Women in DC Comics* (Doctoral dissertation, Wright State University). Recuperado el 7 de febrero de [https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:hNUh5OBqHN8J:scholar.google.com/+harley+quinn+comic&hl=es&as\\_sdt=0,5](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:hNUh5OBqHN8J:scholar.google.com/+harley+quinn+comic&hl=es&as_sdt=0,5)
- Reyes, D. G. Z. (2013). La representación de la transformación femenina en los dibujos animados. El caso de Betty Boop. *Vivat Academia*, 15(123), 72. Recperado el 16 de julio de <http://search.proquest.com/docview/1433773492?pq-origsite=gscholar>
- Rodríguez Moreno, J. J. (2014). Peligrosamente bella: el mensaje en las aventuras de Catwoman durante la edad de oro del cómic estadounidense (1940–1954)= *Dangerously beautiful: the message in Catwoman adventures throughout the golden age of American comic books* (1940–1954). *Espacio Tiempo y Forma. Serie V, Historia Contemporánea*, (26), 115-134. Recuperado el 26 de julio de 2016 de <http://revistas.uned.es/index.php/ETFV/article/view/14515>
- Rodríguez, J. J. (2012) Sexualidad y representación de los personajes femeninos durante la edad de oro del cómic estadounidense (1935-1954) Recuperado el 4 de marzo de 2016 de [http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/12711548/Sexualidad\\_y\\_representacion\\_de\\_los\\_personajes\\_femeninos\\_durante\\_la\\_Edad\\_de\\_Oro\\_del\\_comic\\_estadounidense.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1467259002&Signature=3VoBbte2uuJ9tlwNmYrT6FeOh20%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DSexualidad\\_y\\_representacion\\_de\\_los\\_perso.pdf](http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/12711548/Sexualidad_y_representacion_de_los_personajes_femeninos_durante_la_Edad_de_Oro_del_comic_estadounidense.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1467259002&Signature=3VoBbte2uuJ9tlwNmYrT6FeOh20%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DSexualidad_y_representacion_de_los_perso.pdf)
- Rodríguez, J.J. (2010). La espía villana: las primeras apariciones de viuda negra. *Tebeosfera*. Recuperado el 20 de julio de 2016 de [http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la\\_espia\\_villana:\\_las\\_primeras\\_apariciones\\_de\\_viuda\\_negra.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la_espia_villana:_las_primeras_apariciones_de_viuda_negra.html)
- Serra, M. (2011). *La semiosfera de los cómics de superhéroes*. Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones. Recuperado el 4 de abril de 2016 de <http://eprints.sim.ucm.es/13035/1/T32900.pdf>
- Stoltzfus, L. (2014). Keeping the ‘He’ in ‘Heroes’: *A Feminist Political Economic Look at DC and Marvel Superhero Film Adaptations*. Recuperado el 16 de julio de [http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/42677458/Thesis\\_Stoltzfus\\_L..pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1467662045&Signature=1x9U1BtDYYfXoc1%2B0IHhAalcMQY%3D&response-content-](http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/42677458/Thesis_Stoltzfus_L..pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1467662045&Signature=1x9U1BtDYYfXoc1%2B0IHhAalcMQY%3D&response-content-)

[disposition=inline%3B%20filename%3DKeeping\\_the\\_He\\_in\\_Heroes\\_A\\_Feminist\\_Poli.pdf](#)

- Syn, L. (2014). Catwoman's Hyde: A Comparative Reading of the 2002 Catwoman Relaunch and Stevenson's Novella. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 4(1). Recuperado el 24 de abril de 2016 de <http://www.comicsgrid.com/articles/10.5334/cg.ao/>
- Whaley, D.E. (2011). Black cat got your tongue? : Catwoman, blackness, and the alchemy of postracialism. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 2(1), 3-23. Recuperado el 6 de abril de 2016 de <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/21504857.2011.577280>
- Wilson, N. (12 de julio de 2012). Catwoman finally rises. *Ms*. Recuperado el 9 de marzo de 2016 de <http://msmagazine.com/blog/2012/07/20/catwoman-finally-rises/>
- Zamudio, T. (s.f). El mito de Antígona. *Historia de los Bio-Derechos y del Pensamiento Bioético*. Recuperado el 24 de abril de 2016 de <http://bioetica.org/cuadernos/laboratorio/antigona.htm>