



# Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red

## Cátedra UNESCO de comunicación



### IV. NARRATIVAS, LENGUAJES Y DISCURSOS

# Supergirl y Wonder Woman: entre la vanguardia y la forzosa reactualización

*Danghelly G. Zúñiga*

Doctoranda de Ciencias Sociales (PUJ), Magistra en Comunicación (PUJ), Magíster en Estudios Políticos (Universidad Nacional). Socióloga de la Universidad Nacional. Profesora del programa Periodismo y Opinión Pública de la Universidad del Rosario.  
[danghelly.zuniga@urosario.edu.co](mailto:danghelly.zuniga@urosario.edu.co)

## Resumen

La investigación sobre las superheroínas de las tiras cómicas se centra en tres áreas: su papel en la narrativa, las características sociales de las cuales son cristalizaciones y la relación con los héroes y antihéroes. En esta ponencia se aborda la transformación experimentada por las superheroínas de DC Comics que han dejado de ser míticas para consolidarse como “superheroínas seculares”, un tipo de superhéroe que responde a las necesidades humanas, atravesado por tres dimensiones: los problemas del bien y su contraparte, el mal; el problema de la temporalidad, y su relación con el poder. Esto se trabajará con las dos superheroínas que se han reactualizado con mayor éxito: Supergirl y Wonder Woman. Si bien se mantiene en su historia la lógica de ruptura del orden social y la búsqueda de la estabilidad y perdurabilidad de la salvación de la humanidad.

**Palabras clave:** *Supergirl, Wonder Woman, superheroínas seculares.*

## Introducción

Los superhéroes de la casa DC Comics se han transformado en estos últimos años. En enero de 1993 Superman muere derrotado por Doomsday, en 1993 Bane rompió la espalda de Batman y en 1997 el alma de Wonder Woman muere a manos de Nerón. Los tres eran personajes establecidos del universo de DC Comics, creados en 1938, 1939 y 1941 no habían tenido grandes cambios hasta la década de los 90's cuando el universo Marvel se consolidaba como la gran competencia en el mercado del comic para DC Comics.

En esta ponencia se presentará el caso de Wonder Woman y Super Girl que iniciaron su proceso de heroínas como superheroínas míticas para llegar hoy al superheroínas seculares. La superheroína mítica responde a exigencias o inspiraciones que van más allá de lo humano, mientras la superheroína secular responde a las exigencias a la que los humanos responden en la vida cotidiana. En esta ponencia además se presentará cómo estos dos modelos de superheroínas se enfrentan a los problemas del bien y su contraparte, el mal; el problema de la temporalidad y su relación con el poder.

Mientras que el problema del bien y del mal pasa por el ámbito de lo moral, el tiempo pasa a ser una construcción cultural, por lo que su noción cambia de civilización en civilización y de nación en nación, aunque hay normas que podemos llamar de uso general que nos permiten reconocer lo que está bien o no, para de esta manera dirigir nuestras acciones y en este caso entender las acciones de las superheroínas.

El tiempo, representado por las nociones de un pasado, un presente y un futuro en las historias de las superheroínas se debate entre el tiempo socialmente determinado, compartido por el grupo y la sociedad en la que se desenvuelven o pero también es establecido desde el interior del grupo, desde su hacer.

El poder es representado poder militar y político que se enfrenta con armas que pueden destruir toda la vida conocida, en estas tiras cómicas se fortalece la sensación el desarrollo científico técnico que con el proceso de racionalización nos lleva al abandono de los viejos dioses y demonios y la ciencia se presenta como el sustituto funcional de esta demanda del ser humano por creer. La ciencia es vista como dios y como demonio. La posibilidad de la salvación que llega a pensarse que la ciencia terminará por encontrarle remedio a la muerte. Pero de otra parte es también el demonio, pues puede llegar a acabar con todo en una hecatombe nuclear o en un exterminio con armas biológicas (Alexander, 1998). En DC Comics se había mantenido la tradición de crear superhéroes de otro planeta o dimensión o humanos que por alguna razón adquirirían poderes sobrenaturales que no debían aprender ni a usar sus poderes ni dudaban de las razones por las cuales debían usarlos, este estilo se mantuvo y fue durante mucho tiempo hegemónico.

Fue frecuente en DC Comics el uso de otra identidad por parte del héroe, en la siguiente tabla se resumen las identidades secretas de los principales héroes de la DC Comics.

IDENTIDADES SECRETAS HÉROES DE DC COMICS		
HÉROE	IDENTIDAD SECRETA	PROFESIÓN EN IDENTIDAD SECRETA
SUPERMAN	Clak Kent	Periodista
MUJER MARAVILLA	Diana Prince	Enfermera del Ejército Norteamericano
BATMAN	Bruno Díaz	Millonario y filántropo

La doble identidad tiene como función lograr el enganche entre la historieta y el lector, que al conocer la doble identidad del héroe aumenta su interés en el personaje, lo maravilloso es que el héroe pueda pasar por alguien absolutamente ordinario.

En la historieta tenemos que la trama se desarrolla con el mismo esquema de una novela de aventuras, se relata la perturbación del orden presentando lo que le pasa a alguien que se mezcla en algunas ocasiones con el esquema de que se depende de algo para llegar al desenlace de la historia que es la característica de la novela psicológica, al final la trama culmina con el orden restablecido.

De igual manera, en la historieta se utilizan dos recursos que materializó la novela de aventuras para mantener al lector atrapado en sus líneas, el primero es el uso del suspenso dentro de la estructura narrativa. La historia permanentemente juega con el suspenso como un recurso narrativo, en la historia general del héroe la historieta que leímos hoy es sólo una batalla en la guerra, ¿queremos saber cómo se desenvuelve la vida del héroe si alcanzara su meta? debemos leer la siguiente historieta. Por eso es necesario crear personajes con una compleja estructura vital, que nos permita explotar los pequeños aspectos haciéndolos relevantes de vez en cuando. El segundo recurso es la identificación con el héroe que es elaborado para el lector, si es sencillo en principio podemos no apartarnos de él, si es complejo no podríamos parecernos a él.

A diferencia de la novela de aventuras (Tadié, 1989), la aventura en la historieta en sí misma es divertida. La presunción de que al héroe no le ocurrirá nada, ni a su equipo fue junto con el miedo una de las reglas de la novela de aventuras que sólo trasgredió Alejandro Dumas, pero aún sin héroe el lector tiene la sensación de que todo se resolverá para bien.

En la novela de aventuras ya existían héroes que cambiaban a lo largo de la historia, algo que se presenta en las historietas con elementos como el matrimonio, por ejemplo Dick Tracy se casó con Tess Trueheart; en 1951 nace su primer hijo y el segundo en 1979. También los héroes incluyen en sus historias elementos que ya son cotidianos para sus lectores, por ejemplo Dick Tracy, luego de estar en un largo proceso de separación, se reconcilia con su esposa Tess el 7 de febrero de 1994 y se evita la separación.

## De las superheroínas míticas a las superheroínas seculares

En el inicio narrativo de las historietas y los dibujos animados tuvimos héroes y superhéroes perfectos, que como los describe Rojas (1997: p.11) tenían una vocación salvadora que bien siendo humanos o extraterrestres o de otra dimensión utilizaban todo sus poderes (generalmente sobrehumanos) para salvar al mundo. Entre 1938 y 1944 se pueden contabilizar más de 400 héroes en las historietas norteamericanas (Coronado, 1988) y con la producción japonesa podríamos estar hablando de mil.

Las dos superheroínas que se trabajan en esta ponencia fueron creadas antes de 1960. Wonder Woman apareció por primera vez en 1941 en la publicación All-Star Comics #8 (Beatty et al, 2009: p. 376). Es una de las superheroínas más fuertes del universo DC Comics puede volar a gran velocidad, es fuerte y puede resistir daños corporales, puede comunicarse psíquicamente con los animales, es experta en todas las formas de combate armado y desarmado clásico, maestra de la espada, hacha y arco y flecha, hábil estratega y diplomática, su arsenal incluye un lazo mágico que obliga a cualquiera a decir la verdad absoluta, sus brazaletes pueden desviar balas.

Super Girl apareció por primera vez en Action Comic #252 en 1959 (Beatty et al, 2009: p. 338) Gracias a la radiación solar absorbe la energía que le permite volar, tiene superfuerza, supervelocidad, es invulnerable, tiene audición aguda, tiene un rango de visión que cubre los rayos X y rayos de calor.

Las dos responden a situaciones históricas diferentes pero las dos ejemplificaron en el mundo de las producciones culturales la participación de la mujer en escenarios de conflicto., mientras que Wonder Woman debe salvar al mundo de la destrucción en la Segunda Guerra Mundial, Super Girl aparece como la versión femenina de Superman en un momento de ascenso de la lucha por los derechos de las mujeres. Las dos comenzaron su recorrido siendo superheroínas míticas y llegaron a la representación de hoy como superheroínas seculares.

En su faceta de superheroínas míticas, en su momento de creación hasta los años 90's, las dos comparten las siguientes características:

1. Su valor como superheroínas dependía de su procedencia, Wonder Woman de Olimpia y Super Girl de Kriptón. Hay una referencia a la mitología pero ella ha sufrido variaciones dentro de la historia, de modo que se sobreponen figuras y formas más no valores.
2. Sus esfuerzos están centrados en salvar a la humanidad de la destrucción, reconocen y aceptan la existencia de un orden social y de valores sociales que se evidencian. Wonder Woman comenzó en la Segunda Guerra Mundial y Super Girl en los 60's. Los héroes luchan por la humanidad, sin embargo no esperan de ella su reconocimiento. El reconocimiento proviene de los mismos dioses. La existencia humana en esos momentos se encontraba amenazada, los personajes son figuras que encarnan las concepciones de lo que es la existencia humana Responden así a la demanda de héroes y superhéroes en momentos de transición. Muestran que existe un orden universal jerárquico incuestionable, lo que le da su validez atemporal. El mundo por el cual se lucha no es un mundo distinto al actual: se lucha porque perdure el mundo conocido. La existencia humana se encuentra en peligro, los combatientes del bien son sus salvadores, ellos son figuras que ejemplarizan los más altos valores humanos.
3. Reconocen la existencia del tiempo como un elemento imponderable, en sus historias el futuro es difuso y en formación, el pasado ha culminado pero es cercano y recordable.
4. Reconocen y se mueven en un mundo total con una realidad moral, social, material acabada e inamovible que dirige su acción. Las superheroínas están irremediamente atadas al destino y deben seguir adelante en su empresa pase lo que pase. La capacidad de lucha es parte de esa predestinación. Todos deben seguir adelante y el único final posible es el triunfo o la muerte. No hay campo para las vacilaciones o las negociaciones. No son personajes individuales asimilables como reales (aunque tengan una identidad secreta), son representantes de temperamentos y cosmovisiones, por ello no hay una descripción de la vida cotidiana sino de las acciones épicas. Sus rasgos característicos son cualidades humanas esenciales, presentes y necesarias en cualquier época, que son invariables, estáticas aunque esto no impide que dentro de la Epopeya se alcance un nuevo conocimiento. Tanto Wonder Woman como Super Girl son figuras ejemplarizantes de valores, virtudes o males. Por ello hay una escisión entre su vida como combatientes y su vida cotidiana, que desaparece. Estas dos superheroínas representan los valores que la humanidad ha establecido como altos valores que pertenecen a cualquier época y que son difíciles de alcanzar.
5. Los vínculos entre los que participan de la epopeya son muy importantes. Hay una clara diferencia de vínculos entre los hombres, enemigos y amigos; entre los hombres y los dioses; entre los hombres y la naturaleza. Esto indica un apoyo importante en la tradición y las costumbres.

6. La acción central es el combate entre el bien y el mal, dividido en diversas luchas que son protagonizadas por actores que son figuras instrumentales de un bien supremo. La redención se da al negar el mal que gobierna al espíritu y a la mente y, por tanto, al morir por el bien.

La transformación hacia otro tipo de superheroína, la superheroína secular en 1987 para Wonder Woman y en 2004 para Super Girl. En 1987 Wonder Woman (2ND Series #1-6) se actualiza su historia, se le asigna el papel de embajadora de la paz y se le construye un mundo similar a la vida cotidiana de los humanos a los que desea proteger. En 2004 Super Girl llega a la tierra en el Universo DC Comics lo que le permite tener interacción con Batman y otros superhéroes. Las características que comparten las dos superheroínas como superheroínas seculares son:

1. Reconocen que hay un pasado histórico de donde provienen las normas establecidas en el mundo actual. Si bien en algún momento de la narración puede haber una transformación
2. El mundo social se encuentra en permanente peligro de rompimiento porque hay una lucha entre dos órdenes enfrentados por consolidarse en el mundo actual.

### **b. Composición**

1. La historia central es la historia de las hazañas de un gran héroe con algunos guerreros importantes, que luchan con honor y justicia por un noble ideal: consolidar una nación.
2. La amenaza está dirigida hacia su mundo de origen.

### **c. Personajes**

1. El gran héroe que tiene todas las cualidades de la antigua caballería: honor, justicia, humildad, gallardía, valentía, fuerza.
2. Personajes reales que se mueven en un mundo real con todas las inclemencias de la naturaleza, que vencen.

### **d. Espacio y Tiempo**

1. Un mundo pasado real, que es la fuente del hoy.
2. El pasado común a todos.

Los X-Men creados en los 60's, conservaron sus características generales en los 90's. Su relación con la gesta se manifiesta así:

### **a. Mundo que crea**

1. Un mundo pasado cuyo equilibrio y orden ha sido modificado por la aparición de nuevos actores que chocan con el mundo conocido.
2. El mundo social se encuentra en peligro de rompimiento por la lucha entre tres órdenes que buscan consolidarse de manera excluyente.

## **b. Composición**

1. La historia está a cargo de un grupo de héroes que luchan por no permitir que la humanidad se destruya, pero que no pretenden de ella ni su salvación, en el sentido moral, ni su redención, sino su perdurabilidad.
2. La amenaza que se cierne es contra el mundo y la historia conocida.

## **c. Personajes**

1. Héroes que tienen las cualidades de la antigua caballería pero con la actualización al presente, es decir el respeto a las normas de la guerra. La racionalización de la guerra es el elemento que prevalece.
2. Personajes reales, comunes, conocidos por el espectador; él mismo se puede identificar con los sufrimientos y sentimientos del personaje. No son héroes inmortales ni protegidos por dioses; son seres vulnerables, a pesar de sus poderes, que luchan contra sus propias limitaciones.

## **d. Espacio y Tiempo**

1. El mundo que importa y sobre el que se actúa es el mundo en el tiempo presente.
2. El Tiempo es también el presente, donde los héroes aprenden a desenvolverse y donde dan respuestas accesibles a problemas cotidianos que comparten con el espectador.

## **Referencias**

Alexander, J. (1998). *Sociología Cultural*. Barcelona: Antropos.

Beatty, S., Greenberger, R., Jiménez, P., y Wallace, D. (2009). *The DC Comics Encyclopedia. The definitive guide to the characters of the DC Universe updated and expanded*. China: DK

Coronado, S. (1988). *Los monos no son como los pintan. De Superman a los transformers. Evolución de los "super-héroes"*. Lecturas Dominicales.

Rojas, M. (1997). Los héroes están fatigados. El cómic 100 años después. *Revista Casa de las Américas*, (37), 207.

Tadié, J. (1989). *La novela de aventuras*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.