



bibliotecaplural

El diseño de indumentaria y la comunicación en el cómic

Los códigos vestimentarios de las superheroínas



Gerardo Martín Pérez Gutiérrez

Gerardo Martín Pérez Gutiérrez

EL DISEÑO DE INDUMENTARIA Y LA COMUNICACIÓN EN EL CÓMIC

Los códigos vestimentarios
de las superheroínas



La publicación de este libro fue realizada con el apoyo de la Comisión Sectorial de Investigación Científica (csic) de la Universidad de la República.

Los libros publicados en la presente colección han sido evaluados por académicos de reconocida trayectoria en las temáticas respectivas.

La Subcomisión de Apoyo a Publicaciones de la csic, integrada por Luis Bértola, Carlos Carmona, Carlos Demasi, Mónica Lladó, Alejandra López, Sergio Martínez y Aníbal Parodi ha sido la encargada de recomendar los evaluadores para la convocatoria 2017.

Ilustración de tapa: Jose Luis García López

© Gerardo Martín Pérez Gutiérrez, 2017

© Universidad de la República, 2019

Ediciones Universitarias,
Unidad de Comunicación de la Universidad de la República (UCUR)

18 de Julio 1824 (Facultad de Derecho, subsuelo Eduardo Acevedo)

Montevideo, CP 11200, Uruguay

Tels.: (+598) 2408 5714 - (+598) 2408 2906

Telefax: (+598) 2409 7720

Correo electrónico: <infoed@edic.edu.uy>

<www.universidad.edu.uy/bibliotecas/>

ISBN: 978-9974-0-1693-4

CONTENIDO

| | |
|--|-----|
| PRESENTACIÓN DE LA COLECCIÓN BIBLIOTECA PLURAL, <i>Rodrigo Arim</i> | 5 |
| INTRODUCCIÓN..... | 9 |
| CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO..... | 13 |
| Recursos comunicacionales en el diseño de la indumentaria..... | 13 |
| El superhéroe como figura cultural..... | 30 |
| La vestimenta como recurso comunicacional en los cómics de superhéroes..... | 35 |
| La mujer superheroína y su «lugar» en los campos representacionales de lo superheroico..... | 47 |
| Una propuesta de clasificación superheroica..... | 53 |
| Estereotipos y clichés en el comic book..... | 57 |
| CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA..... | 63 |
| Estrategia metodológica..... | 63 |
| Criterios de recorte..... | 63 |
| Unidades de análisis..... | 63 |
| Referencias visuales..... | 64 |
| Niveles de análisis..... | 65 |
| CAPÍTULO 3. ANÁLISIS Y RESULTADOS..... | 67 |
| Wonder Woman..... | 67 |
| Storm..... | 74 |
| Supergirl..... | 80 |
| Black Widow..... | 87 |
| Catwoman..... | 92 |
| She Hulk..... | 97 |
| Big Barda..... | 103 |
| Mystique..... | 109 |
| CAPÍTULO 4. PROPUESTA DE COLECCIÓN..... | 115 |
| Colección «Superheroic»..... | 117 |
| Ilustraciones..... | 124 |
| Fotografías del prototipo «Mutant Body»..... | 131 |
| CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES..... | 135 |
| BIBLIOGRAFÍA..... | 139 |
| ANEXOS..... | 141 |
| Selección de bocetos preliminares de la Colección «Superheroic»..... | 141 |
| «Cages Superheros» de Sandra Chevrier..... | 142 |
| Guía de colores Pantone incluida en la <i>DC Style Guide</i> | 143 |

Presentación de la Colección Biblioteca Plural

Vivimos en una sociedad atravesada por tensiones y conflictos, en un mundo que se encuentra en constante cambio. Pronunciadas desigualdades ponen en duda la noción de progreso, mientras la riqueza se concentra cada vez más en menos manos y la catástrofe climática se desenvuelve cada día frente a nuestros ojos. Pero también nuevas generaciones cuestionan las formas instituidas, se abren nuevos campos de conocimiento y la ciencia y la cultura se enfrentan a sus propios dilemas.

La pluralidad de abordajes, visiones y respuestas constituye una virtud para potenciar la creación y uso socialmente valioso del conocimiento. Es por ello que hace más de una década surge la colección Biblioteca Plural.

Año tras año investigadores e investigadoras de nuestra casa de estudios trabajan en cada área de conocimiento. Para hacerlo utilizan su creatividad, disciplina y capacidad de innovación, algunos de los elementos sustantivos para las transformaciones más profundas. La difusión de los resultados de esas actividades es también parte del mandato de una institución como la nuestra: democratizar el conocimiento.

Las universidades públicas latinoamericanas tenemos una gran responsabilidad en este sentido, en tanto de nuestras instituciones emana la mayor parte del conocimiento que se produce en la región. El caso de la Universidad de la República es emblemático: aquí se genera el ochenta por ciento de la producción nacional de conocimiento científico. Esta tarea, realizada con un profundo compromiso con la sociedad de la que se es parte, es uno de los valores fundamentales de la universidad latinoamericana.

Esta colección busca condensar el trabajo riguroso de nuestros investigadores e investigadoras. Un trabajo sostenido por el esfuerzo continuo de la sociedad uruguaya, enmarcado en las funciones que ella encarga a la Universidad de la República a través de su Ley Orgánica.

De eso se trata Biblioteca Plural: investigación de calidad, generada en la universidad pública, encomendada por la ciudadanía y puesta a su disposición.

Rodrigo Arim

Rector de la Universidad de la República

A mis padres, Gloria y Ruben

Introducción

El diseño de indumentaria y los superhéroes son temas que en un principio pueden parecer distantes, sin embargo tienen en común características relevantes: ambos reflejan la realidad y sus aspectos ideológicos, sociales, políticos y sexuales; son formas de expresión de la identidad de individuos; y, por último, trabajan con el cuerpo humano, moldeando y modificando su forma, a partir de los cánones de belleza dominantes.

Personalmente, encuentro en el diseño textil y en los superhéroes un interés especial, iniciado en la infancia y desarrollado desde entonces. El gusto por el diseño de indumentaria femenina ha sido una constante en mi vida. A su vez, mi atracción por los superhéroes comenzó aproximadamente a los diez años cuando leí mi primer cómic: el número 1 de X-Men vol. 2 (publicado en 1991), escrito por Chris Claremont con la colaboración del artista Jim Lee (ver imagen). En ese momento no racionalicé el por qué de esa atracción, pero luego comprendí que se debía a la cantidad de personajes femeninos que integraban ese equipo superheroico, y principalmente a la gran variedad de trajes que ellas utilizaban. El hecho de que esos trajes se modificaban según la idiosincrasia de cada personaje, y que a su vez indicaban la pertenencia a un mismo equipo, me resulta aún fascinante.



El objetivo general de este libro es el estudio de los recursos de diseño utilizados para comunicar la identidad de las superheroínas del cómic norteamericano. Los objetivos particulares son los siguientes:

- a. La identificación de conceptos comunicacionales que sirvan como herramientas de análisis útiles al diseño de indumentaria textil.
- b. El análisis de los trajes de determinados personajes femeninos relevantes del cómic.
- c. El diseño de una colección de prendas como parte de la conclusión de este libro.

El primero de los objetivos particulares surge de la búsqueda de contribuir al desarrollo teórico del diseño textil. A partir de mi experiencia conjunta como estudiante de Diseño Textil y de Arquitectura se observan diferencias entre el manejo de los recursos de diseño entre ambas carreras. La historia académica de la Arquitectura es considerablemente mayor y presenta un desarrollo teórico más amplio que el Diseño Textil. En Arquitectura las formas, texturas, colores y materialidades componen un lenguaje comunicacional que es compartido por la amplia mayoría de los estudiantes y profesionales de esa carrera. En Diseño Textil, el análisis y descripción de los recursos utilizados en una colección no cuentan con el mismo nivel de formalidad. Se pretende entonces contribuir modestamente a la Teoría del Diseño Textil con una propuesta metodológica para la creación y análisis de una colección de indumentaria.

El marco teórico del libro comienza enfocándose en el concepto de indumentaria y fundamentando la afirmación de que la indumentaria es comunicación. Apoyándose en los trabajos de Umberto Eco, Roland Barthes y Alison Lurie, entre otros, se desarrolla la idea de la vestimenta como un sistema de signos no verbales de comunicación. Se responden a preguntas tales como: ¿qué es un signo?, ¿qué es un código? y ¿cómo se pueden trasladar sus definiciones comunicacionales al mundo de la indumentaria textil? Se presentan ejemplos de conceptos relacionados a la semiótica y a la lingüística, pero aplicados a la indumentaria. Entre ellos se encuentran los siguientes: paradigma, sintagma, trans-textualidades, figuras retóricas y tropos. Se observa una gran potencialidad en la utilización de estos conceptos como herramientas para el diseño formal de la indumentaria textil.

La segunda parte del marco teórico presenta al género superheróico del cómic. Se indica que el superhéroe es un personaje de ficción cuyas características superan las del héroe clásico; y que esta tipología de personajes fue creada a finales de los años 30 del siglo XX en la industria del *comic book* estadounidense y actualmente constituyen la mayor parte de la industria del cómic en los Estados Unidos. Además, son objeto de numerosas adaptaciones en las más variadas plataformas de comunicación masiva, incluidos el cine y la televisión. Se debe remarcar la mención de un estudio del superhéroe propuesto por Peter Coogan, director del Instituto norteamericano de Estudios sobre Cómic, en la cual se establecen tres elementos como la raíz del género: primero, la misión del personaje; segundo, el hecho de que habitan un mundo donde los superpoderes son aceptados como normales; finalmente, el tercer elemento (el más relevante a nuestro planteo) es el concepto de identidad, el cual comprende el alias y el traje o uniforme. A partir de esa definición tripartita, se puede introducir al traje como parte fundamental del superhéroe. Se señalan las características de dicho traje, usualmente representado como una segunda piel, de colores llamativos y que suele ocultar la identidad secreta del usuario, a la vez que revela su identidad superheróica.

En el apartado dedicado a las superheroínas, se presenta una breve historia, señalando cambios representacionales de imagen y carácter desde su aparición. Se afirma que la superheroína no puede definirse únicamente como la versión femenina del superhéroe, debido a que existen diferencias notorias en su representación y asignación de valores y poderes, respecto a su homólogo de género masculino. Es en el diseño de la indumentaria superheroica donde las diferencias mencionadas se hacen relevantes e interesantes de analizar. La industria del cómic norteamericano propone distintos acercamientos respecto al diseño de la indumentaria femenina en relación a la masculina. De acuerdo a su contexto social específico, las heroínas deben lucir una imagen extremadamente sexualizada y atractiva, mientras que a los superhéroes masculinos se les permite, con mayor regularidad, una vestimenta funcional y no tan sexualizada.

Posteriormente, se introduce la temática de los estereotipos y clichés, donde se presenta al ideal de la belleza femenina en el cómic como una construcción del imaginario social. No solo se presentan los aspectos negativos de los estereotipos, sino que también se introducen otras miradas que los consideran objetos de reflexión contemporánea.

En el segundo capítulo se plantea la metodología analítica a utilizar. Se comienza describiendo los siguientes puntos:

- el criterio de recorte para la selección de los personajes;
- las unidades de análisis elegidas;
- el fundamento de la elección de las referencias visuales utilizadas;
- los tres niveles de análisis propuestos: la denotación, connotación y la tipología de corporalidad del traje estudiado.

El proceso de análisis se puede sintetizar de la siguiente manera: se selecciona un personaje femenino, se hace una distinción y separación de las partes de su traje con el fin de llegar a conocer sus elementos, se enumeran dichos elementos (denotación), luego se describen los significados connotativos (connotación) y por último se clasifica al traje según 8 categorías ya establecidas de tipologías de corporalidad en el cómic.

En resumen, se observa la relevancia actual de los superhéroes en la cultura del entretenimiento occidental y la trascendencia de dichos personajes en el imaginario colectivo contemporáneo. A partir de estos intereses, se plantea un enfoque comunicativo de los trajes de superhéroes, que pone de manifiesto una veta poco investigada académicamente. Por medio del presente trabajo, se pretende un acercamiento a este tipo de productos comunicativos, explorar sus códigos vestimentarios y finalmente ponerlos en práctica. Se analiza particularmente a las superheroínas, primero para contribuir al limitado corpus teórico relacionado al estudio de la representación de la mujer en este medio y, segundo, para enumerar los recursos de diseño aplicados específicamente al cuerpo femenino.

Los siguientes cuestionamientos son sugerentes: si nos encontramos en un escenario donde las posibilidades son potencialmente infinitas, ¿cómo se representa la indumentaria de estas heroínas fantásticas?, ¿qué recursos se conservan del diseño con textiles y materiales reales?, ¿es útil diseñar sin tener en cuenta las limitantes físicas? Las respuestas a estas preguntas se encontrarán en los siguientes capítulos.

Agradezco a Richard Danta por la tutoría en la investigación que resultó en la presente publicación y a Laura Sofía Rodrigues por modelar el prototipo de indumentaria realizado.

Marco teórico

Recursos comunicacionales en el diseño de la indumentaria

La indumentaria

La indumentaria o vestimenta son términos que se refieren a un tipo de cobertura del cuerpo. Son prendas generalmente textiles, fabricadas con diversos materiales, usadas para vestirse y protegerse del clima adverso. Los atuendos pueden ser visibles o no, como en el caso de la ropa interior. En su sentido más amplio, la vestimenta incluye también a los guantes que cubren las manos, al calzado que cubre los pies, y a los gorros y sombreros que se ocupan de cubrir la cabeza. El uso de dichas prendas es una característica exclusivamente humana y se presenta en la mayoría de las sociedades. La cantidad y la tipología de indumentaria usada dependen de consideraciones geográficas, sociales y físicas. Su función primaria es optimizar el confort del usuario.

Físicamente la indumentaria generalmente satisface necesidades básicas: protección contra posibles agresiones del ambiente y regula la temperatura corporal. En el libro *Los cuerpos dóciles*¹ el texto perteneciente al profesor McLuhan² se refiere al vestido utilizado como un arma destinada a «combatir condiciones hostiles», además de considerarlo una invención humana «tan tecnológica como la rueda o la brújula» (Crocí y Vitale, 2011).

Social y culturalmente, la indumentaria cumple varias funciones, por ejemplo, la diferenciación individual, ocupacional y sexual. Según Flügel³, en muchas sociedades las normas del vestir reflejan estándares de modestia, religión

1 *Los cuerpos dóciles* es un libro recopilatorio de textos referentes a la indumentaria. Las compiladoras son Paula Crocí y Alejandra Vitale. Crocí es licenciada en Letras, escritora y docente de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Vitale es licenciada en Letras, investigadora y docente de la UBA.

2 Marshall McLuhan (1911-1980) fue profesor de Literatura inglesa en Canadá. Texto tomado de su libro *Guerra y paz en la aldea global*. Barcelona: Planeta Agostini, 1985.

3 John Carl Flügel (1874-1955) fue psicólogo y miembro prominente de la Sociedad Psicoanalítica Británica. En 1930 publicó *The Psychology of Clothes*, el primer análisis inspirado en la corriente freudiana sobre la indumentaria y la moda. En dicho trabajo se plantea que la indumentaria es una «formación de compromiso», es decir, un producto o símbolo psíquico que simultáneamente expresa y satisface a los impulsos inconscientes y a la defensa contra dichos deseos. La indumentaria surge de la mediación entre el deseo infantil de exhibir el cuerpo desnudo y la posterior prohibición de dicha exhibición, relacionada a cubrir el cuerpo por la modestia. Para Flügel la historia de la indumentaria es la historia de la fuerza relativa de ambas fuerzas.

y género (1930). Catherine Salles⁴ agrega que la indumentaria puede indicar la pertenencia de un individuo a un grupo social específico (2003).

En acuerdo con los autores anteriores, Alison Lurie⁵ afirma que, *por medio de la vestimenta, comunicamos* nuestro sexo, edad, clase social, y posiblemente también informamos (o desinformamos) acerca de nuestra profesión, procedencia, personalidad, opiniones, gustos, deseos sexuales y estado de ánimo (Crocchi y Vitale, 2011).

Códigos indumentarios y comunicación de la identidad

Identidad

Es importante distinguir entre el concepto filosófico y, el más difundido, el usado en la psicología y la sociología. La identidad⁶ en filosofía es la relación que cada entidad tiene consigo misma. La identidad propiamente se refiere a la identidad numérica, la cual se entiende distinta de la similitud exacta o identidad cualitativa⁷.

La noción sociológica, y la que nos concierne, es la que se refiere a la autoconciencia social, y más generalmente, a los aspectos que hacen a una persona única, o cualitativamente diferente de los otros (por ejemplo la identidad cultural, identidad de género, identidad nacional o identidad online).

Anthony Giddens⁸ desarrolla el concepto de identidad en su texto *Modernidad e identidad del yo*⁹. El autor señala que el yo está corporeizado; y que esta autoconciencia surge tempranamente en el ser humano a través de la diferenciación corporal. Establece que el control rutinario del cuerpo es fundamental para el mantenimiento de la coraza protectora en las situaciones de interacción diaria. Agrega que esta disciplina es parte de la naturaleza misma del ser aceptable por los demás (agente social competente). Giddens afirma que «las apariencias normales se han de tratar con inmenso cuidado, si bien uno de los rasgos clave es la aparente ausencia de tal cuidado» (1995: 76-79).

4 Catherine Salles, historiadora francesa. Doctora en Letras y profesora de Letras Clásicas.

5 Alison Lurie, escritora y profesora de lengua inglesa en la Universidad de Cornell, Estados Unidos. Escribió *El lenguaje de la moda*. Barcelona: Paidós, 2004.

6 Identidad: del latín «identitas» (igualdad).

7 Dos entidades son cualitativamente idénticas cuando son exactamente similares, es decir cuando comparten todas sus cualidades. En cambio, la identidad numérica se da cuando no hay propiamente dos entidades, sino una sola que quizás lleva dos nombres. Por ejemplo, en el caso de Superman y Clark Kent.

8 Anthony Giddens (Londres, 1938) es sociólogo, reconocido por su teoría de la estructuración y su mirada holística de las sociedades modernas.

9 Giddens, Anthony (1995). *Modernidad e identidad del yo*. Barcelona: Península. «El cuerpo y yo», pp. 76-85, y «Cuerpo y realización del yo», pp. 128-132.

En dicho texto se establecen una serie de regímenes (códigos sociales) que regulan al cuerpo, entre los cuales se encuentran los alimenticios, los sexuales e incluso *la indumentaria vista como régimen*. Estos regímenes que son en parte materia de influencia y gusto individual, a su vez responden siempre a una organización social y cultural.

Acerca de la indumentaria, el autor indica que en todas las culturas la ropa es mucho más que un simple medio de proteger el cuerpo: «es, evidentemente, un instrumento de exhibición simbólica, una manera de dar forma externa a la crónica de la identidad del yo» (1995: 83-84). Continúa diciendo que la indumentaria es un medio de autoexhibición, que se relaciona con el ocultamiento/revelación de las biografías personales: «vincula la convención con aspectos básicos de la identidad» (1995: 85).

El texto afirma que el advenimiento de la modernidad indicó que ciertos tipos de apariencia y porte corporales adquirieran una especial importancia. Anteriormente la apariencia indicaba ante todo identidad social, más que personal. Actualmente la forma de vestir sigue siendo un mecanismo indicador de género, posición de clase y categoría ocupacional, y continúa estando influenciada por presiones sociales. De todas formas, se establece que el hecho de que exista la palabra «uniforme» para referirse a un estilo de vestimenta normalizado, indica que en otros ámbitos la elección es relativamente «libre». Concluye que «la apariencia (incluida la indumentaria) se convierte en elemento fundamental del proyecto reflejo del yo» (1995: 128-129). Acerca de la realización del yo, Giddens dice: «Somos responsables del diseño de nuestros propios cuerpos y, en cierto sentido, nos vemos forzados a serlo cuanto más postradicionales sean los ámbitos sociales en que nos movamos» (1995: 132).

Específicamente, en el cómic superheróico, la *identidad secreta* es un procedimiento mediante el cual algunos superhéroes crean para sí dos identidades diferentes: una identidad como persona civil, y otra distinta como superhéroe, manteniendo en secreto la relación entre ambas. Básicamente, esto lo logran vistiendo el traje superheróico (o quitándoselo) y adoptando una identidad distinta a la que públicamente ostentan como héroes. No debe confundirse la identidad secreta con la identidad civil. La identidad secreta es apenas una relación entre la civil y la heroica. Algunos héroes como Wonder Woman o The Fantastic Four poseen identidades civiles conocidas públicamente; mientras que otros como Silver Surfer, en general personajes de naturaleza ajena a la civilización humana, el concepto de identidad civil es inaplicable. Básicamente, una identidad se considera secreta si lo es para el público en general del universo de ficción donde se desarrolla la historia.

Indumentaria y comunicación

En el libro *Historia y Sociología de la vestimenta*, el escritor Roland Barthes¹⁰, se basa en la obra de otro gran teórico, Ferdinand de Saussure¹¹, y compara criterios de análisis entre la vestimenta y el lenguaje; según Barthes, la vestimenta guarda una doble perspectiva para su interpretación: por un lado, reconoce una condición sociológica y colectiva y, por otro lado, representa una individual e independiente. Así como aparecen usos individuales del idioma dentro de un lenguaje social determinado, se puede identificar al uso selectivo de la indumentaria (Barthes, 1957).

*El vestido es comunicación*¹²; con esta afirmación, el texto de Umberto Eco¹³ compilado en *Los cuerpos dóciles*, introduce a la indumentaria como comunicación, agregando al vestido como un lenguaje articulado¹⁴ (Croci y Vitale, 2011).

Eco señala que *la indumentaria es expresiva*, y se pone de ejemplo a la corbata: es expresivo el uso o no uso de una corbata apropiada en una reunión de trabajo empresarial, así como el uso de una corbata inapropiada.

Acerca de los códigos y convenciones del vestido, y siguiendo el paralelismo con el lenguaje, el autor establece que muchos de estos códigos y convenciones son sólidos, intocables, están defendidos por sistemas de sanciones e incentivos capaces de inducir a los usuarios a «hablar de forma gramaticalmente correcta» el lenguaje del vestido, bajo penas de verse condenados por la comunidad (Croci y Vitale, 2011). El ejemplo que utiliza para ilustrar la articulación que puede alcanzar la indumentaria, sin dejar lugar a ninguna variante facultativa, es el uniforme militar.

Dentro de la temática de la indumentaria, nos encontramos con un término que debemos definir: *la moda*. La moda (derivado del latín, *modus*, modo o medida) indica en su significado más amplio una elección o, mejor dicho, un mecanismo regulador de elecciones, realizadas en función de criterios subjetivos

10 Roland Barthes (1915-1980) fue filósofo, escritor, ensayista y semiólogo francés. Barthes es parte de la escuela estructuralista.

11 Ferdinand de Saussure (1857-1913), fue un lingüista suizo, cuyas ideas sirvieron para el inicio y posterior desarrollo del estudio de la lingüística moderna en el siglo XX. Se le conoce como el padre de la lingüística del siglo XX.

12 La comunicación es el proceso mediante el cual se puede transmitir información de una entidad a otra. Los procesos de comunicación son interacciones mediadas por signos entre al menos dos agentes que comparten un mismo repertorio de signos y tienen unas reglas semióticas comunes.

13 Umberto Eco (1932-2016) es un escritor y filósofo italiano, experto en semiótica. Eco ha escrito principalmente en las áreas de semiótica, lingüística, estética y moralidad. Inestimable defensor del cómic, se declara ferviente admirador de todo lo relacionado con la cultura popular.

14 El lenguaje articulado manifiesta los grados de abstracción a que puede llegar la mente humana al plasmar las palabras, las ideas y sobre todo el pensamiento científico (citando a Condillac: la ciencia es simplemente «una lengua bien hecha») (Zecchetto, 2002). En el lenguaje articulado la estructura es lineal e irreversible, porque dos o más elementos lingüísticos no pueden ser pronunciados al mismo tiempo; el valor de cada término no depende de su relación con los que le preceden y con los que le siguen.

asociados al gusto colectivo. La moda son aquellas tendencias repetitivas, ya sea de ropa, accesorios, estilos de vida y maneras de comportarse, que marcan o modifican la conducta de las personas en una época y lugar específicos. La moda en indumentaria se refiere a aquellas tendencias y estilos en masa que la gente adopta o deja de usar.

«En cuanto la moda se establece, cambia. Su volatilidad adolescente es constante. Vive en la novedad, y por eso lo aceptado debe ser rechazado» (Stevenson, 2011: 8).

En relación a la moda, Eco establece que es uno de los casos en que el objeto pierde hasta tal punto su funcionalidad física y adquiere hasta tal punto valor comunicativo, que se convierte ante todo en signo y sigue siendo objeto solo en segunda instancia (Crocì y Vitale, 2011).

Además, Eco afirma que en la moda los códigos indumentarios existen y son débiles, debido a que cambian con rapidez, es decir que estos códigos son extremadamente fluctuantes. Pero concluye que el hecho de que sean tan inestables no quiere decir que no sean importantes (Crocì y Vitale, 2011). Estos códigos son los que crean (u ocultan) los mensajes que se introdujeron anteriormente (opiniones, gustos, estado de ánimo, etc.).

Ampliando el concepto de la indumentaria como un lenguaje de signos, la escritora Lurie lo relaciona con un sistema no verbal de comunicación y deduce que debe existir un vocabulario y una gramática como en el resto de las lenguas. Lurie señala que el hablante medio de cualquier idioma conoce más palabras de las que suele usar, y del mismo modo, nosotros somos capaces de comprender el significado de estilos de ropa que nunca vamos a usar. Acerca del vocabulario de la vestimenta, la escritora afirma la existencia de prendas (a modo de palabras) que son tabú, extranjeras, informales y hasta vulgares. El significado de estas prendas depende de la circunstancia, Lurie cita el concepto de «ropa apropiada» de Erving Goffman¹⁵, el cual indica que esta prenda actúa como un signo de implicación en una situación determinada, vestida por una persona concreta (Crocì y Vitale, 2011).

Como conclusión podemos señalar que la indumentaria, actuando como un sistema de comunicación, será capaz de comunicar la identidad del usuario, ya sea este una persona real o un personaje de ficción.

Conceptos semióticos y comunicacionales

Se introducirán brevemente los siguientes términos comunicacionales para permitir el desarrollo de la tesis. A su vez, se presentarán ejemplos referentes a la indumentaria o al cómic superheróico, según sea más ilustrativo.

15 Erving Goffman (1922-1982) fue sociólogo y escritor, considerado como el padre de la microsociología.

Un signo es todo aquello que está en lugar de otra cosa con el fin de significarla. Según Zecchetto: «Es la marca sensible de una intención de comunicar un sentido. Se origina de la situación presencia-ausencia, esto es, presencia del signo y ausencia del objeto que denota» (2002: 73).

Desde la perspectiva de la lingüística, Ferdinand de Saussure¹⁶ establece que el signo es una entidad psíquica que une dos términos: un concepto y una parte sensible (por ejemplo los sonidos de las palabras o las letras de la escritura en la lingüística). Para marcar su íntima unión y oposición (como las dos caras de una moneda) se propone reemplazar «concepto» y «parte sensible» por *significado* (*signifié* en francés, el contenido o idea) y *significante* (*signifiant*, la parte perceptible) respectivamente. Además, debemos incluir en esta definición de signo al objeto o fenómeno al cual se alude, llamado *realidad referencial* por Saussure. Por último, se incluye a la persona que capta la relación entre las distintas partes del signo y las interpreta.

Los signos lingüísticos integran un sistema que es la lengua donde todos los términos son solidarios y donde el valor de cada uno solo resulta con la presencia simultánea de los otros (Marafioti, 2002). Barthes establece que todo sistema semiológico se mezcla con el lenguaje, y esto incluye a la indumentaria. El autor señala que parece cada vez más difícil concebir un sistema de imágenes u objetos cuyos significados puedan existir fuera del lenguaje (Marafioti, 2002).

Trasladando la definición de signo a la indumentaria, se pueden establecer dos visiones:

- a. Desde la lingüística, estableciendo a las prendas como *objeto* del signo: Si tomamos una prenda femenina como ejemplo la minifalda, entonces su significante será la palabra «minifalda», escuchada o leída por una persona hispanohablante, y su significado será «falda corta que termina por encima de la rodilla». La minifalda física será el objeto del signo.
- b. Desde el ámbito de la indumentaria, y entendiéndola como un sistema semiológico: percibimos a las prendas como *signos*. En este caso la minifalda será interpretada como el *significante*. El significado dependerá del grupo de personas involucrado en este proceso. Este grupo pertenecerá a un contexto con un determinado carácter; ya sea social, histórico, cultural o de otro tipo; y será este el que relativice el significado del signo. Entonces, volviendo al ejemplo de la minifalda, su significado en la sociedad liberal occidental de fines de los 60 del siglo XX será el de liberación femenina.

16 Ferdinand de Saussure (1857-1913) fue un lingüista suizo, cuyas ideas sirvieron para el inicio y posterior desarrollo del estudio de la lingüística moderna en el siglo XX. Se le conoce como el padre de la lingüística del siglo XX. A pesar de su antigüedad, sus textos siguen vigentes, en la forma que pueden ser tomados como una referencia útil para la lingüística y la semiología.

Los *signos icónicos* son «las imágenes producidas con el propósito de servir de signos» según Zecchetto (2002: 162). Es decir, las imágenes hechas con medios técnicos como la pintura, la fotografía, el cine o la ilustración (digital o tradicional). La ilustración es parte integral del cómic. Dicho esto, se presenta la siguiente clasificación de signos icónicos, junto a ejemplos relacionados al cómic superheróico.

- *Iconos*: Signos que representan el objeto por su semejanza física. El parecido aparente del icono es independiente de interpretaciones (*relación directa* - semejanza).

Ejemplo: El isotipo de Spider-Man, representa a una araña por su forma (ver imagen 1 en la página siguiente).

- *Índices*: Signos que representan a través de la conexión entre hechos. En el índice existe una conexión, a menudo de efecto y causa, en la que no importa la semejanza física o la interpretación (*relación causal* - continuidad).

Ejemplo: En el cómic se utilizan recursos gráficos para indicar acciones. En la imagen 2, Supergirl aparece rodeada de líneas curvas y rectas que indican movimiento (incluidas las líneas sinuosas de la capa).

- *Símbolos*: Signos que dependen de cómo serán interpretados según hábitos de referencia y significados asociados en un contexto social. El símbolo no depende del parecido ni de la conexión entre hechos (*relación indirecta* - convención).

La imagen simbólica desborda los límites denotativos del signo y se alude a realidades más amplias, a veces oníricas y profundas del espíritu humano. No siempre se adecua al significado estricto del signo, sino que acumula y sugiere contenidos abstractos e indefinidos.

Ejemplo: El traje del Captain Britain (ver imagen 3) hace referencia a un símbolo: la bandera del Reino Unido. En el contexto de la sociedad contemporánea occidental este conjunto gráfico de colores y formas representan a este Estado europeo.

Código: En comunicación se llama código a un sistema de signos gobernados por reglas. Dichas reglas están constituidas por un conjunto de marcas sintácticas¹⁷, semánticas¹⁸ y pragmáticas¹⁹ destinadas a regular la construcción de los signos (su forma y su contenido) y el uso en los grupos humanos (Zecchetto, 2002). Ejemplo: En la indumentaria el código se presenta como los lineamientos de diseño de una colección de moda.

17 Sintáctica: Estudio de la relación existente entre los signos lingüísticos.

18 El término semántica (del griego *semantikos*, «lo que tiene significado») se refiere a los aspectos del significado, sentido o interpretación de signos lingüísticos

19 Subcampo de la lingüística que se interesa por el modo en que el contexto influye en la interpretación del significado.

1



2



3



Paradigma/Sintagma: En el *Diccionario de lingüística moderna* Alcaraz Varó y Martínez Linares²⁰ definen la dicotomía paradigma/sintagma. Citan a Saussure cuando establecen que «todas las unidades (fonológicas, morfológicas, semánticas, etc.) de una lengua están vinculadas entre sí formalmente por medio de dos tipos de relaciones: relaciones asociativas y relaciones sintagmáticas» (1997: 423).

Los autores denominan a las primeras *relaciones paradigmáticas* y son aquellas que unen a los signos que, por tener una función lingüística común, son equivalentes y se caracterizan por su sustituibilidad. Establecen también que estas relaciones son de tipo vertical y que son relaciones de *sustitución y oposición*.

Por el contrario, sostienen que son *relaciones sintagmáticas* las que, basándose en el carácter lineal del lenguaje, mantienen las unidades lingüísticas de un mismo nivel en la cadena hablada o escrita. Estas relaciones son complementarias de las anteriores y son de tipo horizontal, ya que necesitan de la alineación de un elemento al lado del otro. Son relaciones de *contraste y combinación*. El valor de cada unidad o elemento viene dado por el contraste con los elementos que le preceden y los que le sigue, existe un orden.

Concluyen que

un paradigma es un conjunto de unidades que pueden conmutar entre sí, es decir, que pueden manifestarse en el mismo contexto y, por tanto, las unidades de un paradigma están en oposición, o sea, rivalizan por manifestarse en el sintagma. El sintagma se define como el conjunto de unidades del mismo nivel lingüístico en relación de contraste (Alcaraz Varó y Martínez Linares, 1997: 423).

Los paradigmas y los sintagmas están sometidos a dos operaciones: la selección y la combinación respectivamente (1997).

Ejemplo:

televisión
La *radiodifusión* es un medio de comunicación masivo.
prensa escrita
historieta

En la oración anterior vemos que en el eje horizontal se dan las relaciones sintagmáticas entre las palabras «la», «radiodifusión», «es», «un», «medio», «de», «comunicación» y «masivo». Sin embargo, las relaciones paradigmáticas se dan verticalmente entre las palabras «televisión», «radiodifusión», «prensa escrita» e «historieta».

Así como las oraciones en nuestro sistema de escritura se ordenan horizontalmente, vemos que en la vestimenta los distintos signos o elementos se ordenan según el eje vertical del cuerpo. El plano principal de la combinación de elementos (relaciones sintagmáticas) será vertical y el plano de la selección (relaciones paradigmáticas) será horizontal. La imagen 4 (página 23) muestra

20 Alcaraz Varó, Enrique y Martínez Linares, María Antonia (1997) *Diccionario de lingüística moderna*, pp. 422-423. Barcelona: Editorial Ariel.

dichas relaciones, en un esquema básico y generalizado, pero que sirve como ejemplo ilustrativo.

En dicha imagen apreciamos que las filas horizontales, por ejemplo los distintos sombreros, representan las unidades de un paradigma. Según determinadas reglas sociales, determinamos que una persona puede usar solo un sombrero.

En cambio, si formamos un conjunto de prendas con una secuencia ordenada, crearemos un atuendo con un mensaje determinado (deportivo, de gala, veraniego, invernal, etc.). Estas posibles secuencias se representan por las líneas verticales que unen las unidades de los paradigmas.

Estas «reglas sociales» de las que hablamos anteriormente, luego de identificarlas y analizarlas, se pueden «romper» para generar mensajes nuevos y originales. Por ejemplo, las camisas de «Comme de Garçons» producidas en 1988 con dos cuellos y distintos tamaños de botones rompen las reglas paradigmáticas y sintagmáticas socialmente aceptadas para la vestimenta occidental de ese tiempo (Barnard, 1996)²¹.

Denotación: En el proceso de lectura e interpretación de un texto mediático la denotación corresponde al momento de la captación de los elementos constitutivos de los signos, los significantes, los significados, los datos comunicados, su cohesión referencial, en fin, todo aquello que abarca el signo en cuanto a su estructura (Zecchetto, 2002). Es el primer significado que todos los miembros de un grupo determinado le reconocen a un signo.

Por ejemplo «guante» puede denotar una prenda que cubre la mano con una funda para cada dedo.

Connotación: Es aquella lectura de los signos que desborda y va más allá de la denotación. Tiene significados agregados o símbolos añadidos. Usa metáforas, captura valoraciones personales y subjetivas. Donde termina la denotación, empieza la connotación (Zecchetto, 2002). Es el significado adicional que le reconoce un grupo o parte de un grupo a un signo denotado. Son relativos (no subjetivos), varían según diferentes factores: edad, clase social, género, subcultura, etc.

Tomando al ejemplo anterior, el guante puede connotar protección y seguridad. En cambio si se trata de un guante de seda o encaje se puede connotar sofisticación y delicadeza.

Transtextualidad: Es la trascendencia textual, el autor Genette²² señala que es «todo aquello que lo relaciona, manifiesta o secretamente, con otros textos» (1989: 10).

21 Malcom Barnard (1996) *Fashion as Communication*. Londres: Routledge, p. 91.

22 Gérard Genette (París, 1930) es un teórico francés de literatura y poética, uno de los creadores de la narratología. Texto citado de *Palimpsestos* (1989) Madrid, España: Taurus.



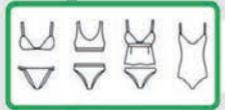
PARADIGMAS
ITEMS QUE NO PUEDEN SER USADOS AL MISMO TIEMPO Y EN LA MISMA PARTE DEL CUERPO (PLANO DE LA SELECCIÓN)



PARADIGMAS



PARADIGMAS



SINTAGMA
Yuxtaposición de los elementos (plano de la combinación)

PARADIGMAS



PARADIGMAS



PARADIGMAS

Reconoce cinco tipos de relaciones transtextuales. A continuación se presentan sus definiciones acompañadas por ejemplos relativos a la indumentaria, y así justificar su inclusión en la presente tesis.

- a. *Intertextualidad*: Relación de copresencia entre dos o más textos. Su forma más explícita y literal es la *cita*, pero se incluyen el *plagio* y la *alusión*.

Ejemplo: Vestido «Mondrian» (otoño-1965) de Yves Saint Laurent, donde el diseñador «cita» al pintor que da nombre al vestido utilizando sus recursos gráficos en la definición del vestido (ver imagen 5).

- b. *Paratextualidad*: Relación que el texto mantiene con su *paratexto*: títulos, subtítulos, prólogos, epílogos, notas, ilustraciones, etc. También pueden funcionar como paratexto los *pretextos*: borradores, esquemas, proyectos de autor.

Ejemplo: En este caso se opta por trasladar este concepto a la relación de una prenda con sus componentes menores, por ejemplo sus accesorios (botones, broches, cinturón) o sus apliques (bordados, estampas, tachas).

- c. *Metatextualidad*: Relación de comentario que une un texto a otro del cual habla y al cual incluso puede llegar a no citar. La crítica es la expresión más acabada de esta relación.

Ejemplo: La imagen 6 nos muestra el «shoe hat» diseñado por Elsa Schiaparelli y Salvador Dalí (otoño-invierno 1937-1938). Esta prenda habla de otra prenda, se puede establecer una crítica al aspecto decorativo del tacón del zapato al cual hacer referencia.

- d. *Hipertextualidad*: Relación de un texto con otro anterior del cual deriva por *transformación* (el Ulises de Joyce respecto de la Odisea) o por *imitación* (la Eneida respecto a la Odisea). La imitación exige la constitución previa de un modelo de competencia genérica (en este caso épico). Para transformar un texto puede bastar un gesto simple y mecánico, como arrancar unas hojas: *transformación reductora*.

Ejemplos: En la imagen 7 vemos un conjunto original de cóctel de Gabrielle «Coco» Chanel (1964). La hipertextualidad se presenta en la imagen 8: se trata de una reformulación o transformación del conjunto perteneciente a Karl Lagerfeld (1991-1992).

- e. *Arquitextualidad*: Relación del texto con el conjunto de categorías generales a las que pertenece, como tipos de discurso, modo de enunciación, o géneros literarios (Marafioti, 2002).

Ejemplo: En la indumentaria se aplica a la relación de una prenda con su clasificación según distintos parámetros. Se presentan las siguientes categorías a modo ilustrativo:

- Tipología de la prenda.
- Formal/Informal.
- Otoño-invierno/Primavera-verano.

5



6



7



8



La *retórica* es la disciplina transversal a distintos campos de conocimiento (ciencia de la literatura, ciencia política, publicidad, periodismo, ciencias de la educación, ciencias sociales, etc.) que se ocupa de estudiar y de sistematizar procedimientos y técnicas de utilización del lenguaje, puestos al servicio de una finalidad persuasiva o estética o investigativa, añadida a su finalidad comunicativa.

Las *figuras retóricas* son formas no convencionales de utilizar las palabras, de manera que, aunque se emplean con sus acepciones habituales (aspecto que las diferencia de los tropos), se acompañan de algunas particularidades fónicas, gramaticales o semánticas, que las alejan de ese uso habitual, por lo que terminan por resultar especialmente expresivas.

El autor Victorino Zecchetto nos propone como definición de figuras retóricas a las expresiones creativas que estructuran los textos y que atañen al manejo formal y semántico del discurso. Agrega que estas figuras sirven para darle pertinencia al paradigma que sostiene un discurso (2002).

- a. *Antítesis*: Es un recurso retórico que refiere a la oposición entre dos términos contrarios o complementarios.

Ejemplo: Vestido de novia «Maria Luisa (dite Coré)» por John Galliano para House of Dior (primavera-verano 1998).

Se presenta una antítesis entre la tipología de la prenda y el color utilizado, completamente opuesto al convencional en la sociedad occidental (ver imagen 9).

- b. *Símil o comparación*: Es una figura retórica que consiste en establecer una relación explícita entre un término real y uno imaginario de cualidades análogas.

Ejemplo: Chaqueta Martin Margiela (primavera-verano 1997) realizada con lino beige utilizado para maniqués. Esta prenda, presente en la imagen 10, establece una relación explícita entre el cuerpo de la usuaria y un maniquí. Literalmente expresaría «tu cuerpo como un maniquí».

- c. *Paradoja*: Es una figura retórica que consiste en la unión de dos ideas que aparentemente, en un principio parecen imposibles de concordar. Su función es invitar a la reflexión.

Ejemplo: En este caso se presenta un ejemplo perteneciente a los cómics, debido a su relevancia en la temática de la superheroína. En la imagen 11 se observa una cubierta del cómic Catwoman. Existe una paradoja referente a su indumentaria y a su representación corporal hipersexualizada. Al presentar esta imagen sexualizada de manera flagrante en un contexto no relacionado directamente con el sexo (el cómic superheroico), su naturaleza erótica se reduce y domestica. La paradoja surge de la relación simultánea de entrega/negación sexual.

9



10



11



- d. *La reduplicación o geminación* es un recurso literario que consiste en la repetición de una palabra o grupo de palabras en contacto dentro de una oración o cláusula. Si los elementos se repiten dos veces, se suele considerar reduplicación; si se repiten tres o más veces, se habla de geminación.

Ejemplo: En la indumentaria la repetición de recursos es muy común, especialmente la reduplicación asociada a la simetría del cuerpo humano (los guantes, pendientes, calzado, etc.).

Tropos: Un tropo es la sustitución de una expresión por otra cuyo sentido es figurado. El tropo es el cambio de dirección de una expresión que se desvía de su contenido original para adoptar otro contenido.

El número y la identidad de los tropos han variado a lo largo de la historia de la retórica; entre los más contemplados están la metáfora, la alegoría, la hipérbole y la metonimia.

- a. *Metáfora*: Consiste en la identificación entre dos términos, de tal manera que para referirse a uno de ellos se nombra al otro. Consiste en denominar, describir o calificar algo a través de su semejanza o analogía con algo más. Consta de tres elementos: *el tenor o término real* es aquello a lo que se refiere; *el vehículo o término imaginario* que se asemeja al término real y *el fundamento* que es la semejanza entre el tenor y el vehículo. Según Zecchetto «en la metáfora se amplían los significados de los enunciados, de manera que aumentan los valores contenidos en ella» (2002: 154).

Ejemplo: El vestido de carne utilizado por Lady Gaga en los MTV Video Music Awards (2010), diseñado por Franc Fernández funciona como una metáfora ya que pretende hacer reflexionar acerca de la visión del cuerpo femenino como un objeto sexual, calificándolo como carne cruda (ver imagen 12).

- b. *Alegoría* es un tropo o tema artístico que pretende representar una idea valiéndose de formas humanas, animales o de objetos cotidianos. La alegoría pretende dar una imagen a lo que no tiene imagen para que pueda ser mejor entendido por la generalidad. Así, una mujer ciega con una balanza, es alegoría de la justicia, y un esqueleto provisto de guadaña es alegoría de la muerte.

Ejemplo: En la imagen 13 vemos un vestido de Alexander McQueen perteneciente a la colección *The Horn of Plenty* (otoño-invierno 2009-2010) que funciona como una alegoría a la muerte, utilizando el recurso de plumas negras y una silueta anti-natural.



- c. *La hipérbole* es una forma de enfatizar algo mediante la exageración intencionada o aumentando las propiedades de un objeto, una acción o un estado. La hipérbole tiene como fin conseguir una mayor expresividad. Ejemplo: El barroco (siglo XVII) y el rococó (principios del siglo XVIII) son períodos artísticos donde se identifica el recurso de la hipérbole en la indumentaria suntuosa francesa. El exceso es parte fundamental de los diseños, en las imágenes adjuntas aparecen Luis XIV «El Rey Sol» (barroco - imagen 14) y María Antonieta (rococó - imagen 15).
- d. *La metonimia o trasnominación*, es un fenómeno de cambio semántico por el cual se designa una cosa o idea con el nombre de otra, sirviéndose de alguna relación semántica existente entre ambas. Son casos frecuentes las relaciones semánticas del tipo causa-efecto, de sucesión o de tiempo.
- Ejemplos:
- Al designar un vestido como «un Valentino» nos estamos refiriendo a que fue diseñado por Valentino Garabani.
 - El cuello de la camisa es otro ejemplo, en realidad nos referimos a la tira de tela unida a la parte superior de algunas prendas que rodea el cuello.

El superhéroe como figura cultural

El cómic

Se denomina cómic a una serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo, y al medio de comunicación en su conjunto, según el diccionario de la RAE (Alcázar, 2009).

Durante buena parte de su historia en el mundo occidental fue considerado un subproducto cultural, apenas digno de otro análisis que no fuera el sociológico, hasta que en los años 60 del pasado siglo se asiste a su reivindicación artística, de tal forma que Morris²³ y luego Lacassin²⁴ han propuesto considerarlo como el noveno arte, aunque en realidad sea anterior a aquellas disciplinas a las que habitualmente se les atribuyen las condiciones de octavo (la fotografía, de 1825) y séptimo (el cine, de 1886).

23 Maurice De Bevere (1923-2001), mejor conocido como Morris, fue un artista e ilustrador belga y el creador de Lucky Luke. Morris definió al cómic como noveno arte en su serie de artículos «Neuvième Art, musée de la bande dessinée» (1964-1967) dentro del periódico *Le Journal de Spirou*.

24 Francis Lacassin (1931-2008) fue un periodista y escritor francés. Especialista en cultura popular, contribuyó al reconocimiento del cómic y defensor de la fórmula «novenno arte» con que se designa al medio. Esta definición aparece en su publicación *Pour un neuvième art, la bande dessinée* (1971). Editions Slatkine. Bélgica.

El comic book

Un comic book es un formato de publicación de historietas, el más utilizado para los cómics estadounidenses y sus versiones en otros países.

En su forma más común, un comic book es una revista, de periodicidad mensual, de unos 17 x 26 cm. El contenido de la historia publicada oscila entre 24 y 32 páginas a color o monocromo, además de cubiertas, publicidad y textos autorreferenciales intercalados.

Desde el 1897, de la mano del magnate y editor W. R. Hearst, las tiras de prensa se recopilaron, apareciendo al menos 70 recopilaciones solo entre 1900 y 1909. En los Estados Unidos alcanzaron una gran popularidad como lectura de los soldados durante la primera (1914-1918) y segunda (1939-1945) guerras mundiales.

A mediados de la década de los 30 surgen pequeñas compañías como All Star Comics, Action Comics o Detective Comics (DC Comics) y sus historias comienzan a aumentar en calidad.

En el libro *Gente de Cómic*²⁵ se afirma que los que «levantaron a pulso la industria del cómic» fueron los superhéroes (Aguilera y Díaz, 1989), el primero de los cuales fue Superman, creado por Joe Shuster y Jerry Siegel en 1938 (ver imagen 16) y al que siguen otros como Batman en 1939 o el Captain America y Wonder Woman, ambos en 1941.

El superhéroe

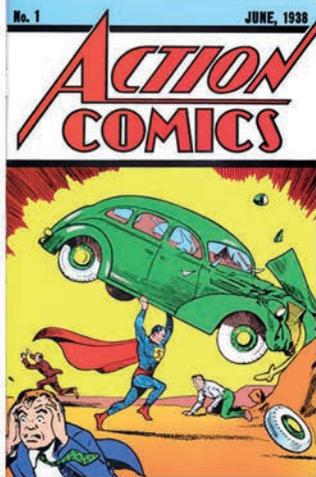
Un superhéroe es un personaje de ficción cuyas características superan las del héroe clásico, generalmente con poderes sobrehumanos. Generados a finales de los años 30 del siglo XX en la industria del comic book estadounidense, han gozado de multitud de adaptaciones a otros medios, especialmente el cine. Legalmente, solo los personajes pertenecientes a Marvel Comics (imagen 17) o DC Comics (imagen 18) pueden hacerse llamar «superhéroes», ya que es una marca registrada en Estados Unidos.

Características del superhéroe

Como género puede considerarse la reproducción moderna de «varios estilos ancestralmente populares: los relatos mitológicos, los cuentos guerreros y las sagas familiares» (Aguilera y Díaz, 1989: 35) con la diferencia de que el elemento religioso ha sido sustituido por factores seculares, como la magia o la ciencia ficción.

25 *Gente de Cómic* es un libro teórico sobre temáticas y géneros del cómic escrito por Ricardo Aguilera y Lorenzo F. Díaz, que fue publicado entre 1989 y 1990 en forma de 21 fascículos coleccionables dentro de *Gente*, un suplemento dominical de *Diario 16*, Madrid.

16



17



18



Otras características típicas de los superhéroes son:

1. Un origen o momento en el que se convierte en superhéroe, ya sea por ser el momento en que obtuvo sus capacidades especiales o el momento del trauma que le obligó a ello. Los más frecuentes son:
 - *Origen no humano*: extraterrestres, dioses mitológicos, razas ficticias apartadas de la humanidad, robots, fantasmas, demonios, etc. Ejemplos: Superman, Thor, The Inhumans, The Vision y Spawn.
 - *Origen natural*: mutantes. Ejemplos: Wolverine y Cyclops.
 - *Experimentos científicos*. El origen del superhéroe puede ser una consecuencia accidental de un experimento. Ejemplos: Spider-Man, Flash, Hulk o The Fantastic Four. También pueden ser incluidos experimentos con un fin buscado deliberadamente (como el Captain America).
 - *Obtención de tecnología avanzada o artefactos místicos*, como el anillo de Green Lantern, la armadura de Iron Man.
 - *Traumas*. Por ejemplo, aquellos superhéroes cuyas familias fueron asesinadas. Suelen carecer de superpoderes pero disponen de sofisticadas armas, herramientas y habilidades que les permiten hacer justicia: Batman, The Punisher, Daredevil, etc.
2. Una o varias capacidades especiales:
 - *Superpoderes*: capacidades superiores a las de los humanos corrientes, como volar, fuerza sobrehumana, invulnerabilidad, telepatía, telequinesis, etc.
 - *Tecnología muy por delante de su época*, por ejemplo Iron Man.
 - *Poderes místicos*, como Doctor Strange, Zatanna o Doctor Fate. Por lo general no aparecen como poderes «propios» del personaje, sino como técnicas ocultas de invocación de poderes o entidades sobrenaturales que podrían ser aprendidas y dominadas por cualquiera que también las estudiase.
 - *Conocimientos de artes marciales, científicos, o de otro tipo*, como Iron Fist.
 - *Habilidades atléticas*, como el Captain America o Robin.
 - *Gran inteligencia*, como Mr. Fantastic y Batman.
3. Su lucha desinteresada en defensa del inocente, ya sea combatiendo el crimen, catástrofes, invasiones extraterrestres, o cualquier otra amenaza, con frecuencia al margen de la ley. Se puede hablar así de su estructura de valores morales: generosidad, sacrificio, autocontrol, piedad, etc., que convierten a los superhéroes en verdaderos «santos» modernos («salvadores del mundo» dentro de la más auténtica tradición cristiana), en un mundo que carece de fe en los antiguos. En cualquier caso, no modifican de forma importante la vida en la Tierra, dedicándose a asuntos de poca trascendencia (no acaban con la guerra ni el hambre, por ejemplo). También puede relacionarse con el triunfo del

individualismo, atemperado con la idea de servicio a la comunidad y el trabajo en equipo.

4. Su perfección anatómica suele seguir cánones basados en los greco-romanos.
5. Esta característica hace referencia al héroe clásico, anteriormente nombrado, y vincula al personaje con las imágenes mitológicas y religiosas. Esta representación idealizada ha sido utilizada en numerosas corrientes (y en las principales manifestaciones) del arte occidental.
6. Una identidad secreta (doble identidad o álter ego): una «civil», aparentando ser una persona corriente, y otra identidad bajo la que actúa como superhéroe. Se pueden tomar como ejemplos a Clark Kent (Superman) o Peter Parker (Spider-Man), aunque hay excepciones como The Fantastic Four.
7. Un traje o uniforme, el cual se asocia directamente con la identidad del personaje, hasta tal punto de convertirse en parte inseparable de él. El traje hace reconocible el personaje al lector y al público en general. Para algunos teóricos, este «traje ajustado que parece una exhibición de ropa interior» (Aguilera y Díaz, 1989: 36) es el verdadero rasgo que los distingue de otros personajes con poderes sobrehumanos. Debido a que esta característica es fundamental en el desarrollo de la tesis; se analizará más adelante de forma independiente y en profundidad.
8. Una galería de villanos, personajes con características similares a las de los superhéroes excepto en las referidas a su motivación y sus métodos, por lo general opuestos a los de este. Las historias sobre superhéroes casi siempre involucran en algún grado un conflicto del héroe con un villano o grupo de villanos: Green Goblin (Spider-Man), Joker (Batman), The Mandarin (Iron Man), Lex Luthor (Superman) o Red Skull (Captain América).
9. Otra diferencia fundamental con la mitología clásica radica en que los superhéroes no suelen morir, y sus narraciones se extienden de un comic book a otro, mientras las ventas aguanten. Umberto Eco establece en *Apocalípticos e Integrados*²⁶ que sus aventuras tienden así a estancarse en una cierta *atemporalidad* mítica, en la que el personaje ya no puede envejecer, y todo regresa: los villanos reaparecen, los muertos no están muertos o renacen.

26 Eco, Umberto (1984). *Apocalípticos e Integrados*. Barcelona: Lumen.

La vestimenta como recurso comunicacional en los cómics de superhéroes

Como sabes, soy bastante aficionado a los cómics. Especialmente a los de superhéroes. Encuentro fascinante toda la mitología que envuelve a los superhéroes. Elijamos a mi superhéroe favorito, Superman. No es un gran cómic. No está especialmente bien dibujado. Pero la mitología; la mitología no es solamente grandiosa, es única. Uno de los elementos principales de la mitología del superhéroe es que hay un superhéroe y hay un alter ego. Batman es en realidad Bruce Wayne, Spiderman es en realidad Peter Parker. Cuando ese personaje se levanta por la mañana, es Peter Parker. Tiene que ponerse un disfraz [‘costume’ en el original] para convertirse en Spiderman. Y es ahí, en esa característica, donde Superman es único. Superman no se convirtió en Superman. Superman nació Superman. Cuando Superman se levanta por la mañana, él es Superman. Su alter ego es Clark Kent. Su traje con la gran «S» roja es la manta que le envolvía siendo un bebé cuando los Kent le encontraron. Esa es su ropa. Lo que lleva Kent —las gafas, el traje de negocios— es el disfraz. Es el disfraz que Superman lleva para integrarse entre nosotros. Clark Kent es tal como Superman nos ve a nosotros. ¿Y cuáles son las características de Clark Kent? Es débil... es inseguro... es un cobarde. Clark Kent es la crítica de Superman a toda la raza humana.

TARANTINO, 2004.

Extracto del guión de *Kill Bill* vol. 2

Definición del superhéroe. Relación entre el traje y la identidad

En el libro *Superhéroes, el origen secreto del género* de Peter Coogan²⁷ (2006), el autor formula su definición a partir de una demanda judicial de la empresa DC Comics²⁸. El juez Learned Hand identificó tres características que definen al

27 Peter M. Coogan es el director del Institute for Comics Studies y cofundador de la Comic Arts Conference que opera durante las convenciones de cómics de San Diego (SD Comic-Con International) y San Francisco (SF Wonder Con).

28 DC Comics demandó a Victor Fox, quien publicó un personaje que imitaba a Superman, llamado Wonder Man. Wonder Man (un superhéroe de traje rojo y poderes iguales a Superman) tuvo su primer y última aparición en «Wonder Comics» #1, publicado en mayo de 1939. El famoso juez y filósofo judicial Learned Hand (1872-1961) reconoció tempranamente a la tríada misión-poder-identidad como los elementos necesarios para definir al superhéroe.

superhéroe: la misión, los poderes y la identidad. Posteriormente Sanderson²⁹ amplió la definición de dichas características en su artículo *Comics in Context*. Coogan establece que estos tres elementos son la raíz del género (2006: 39).

El primer elemento definitorio es la misión del personaje. Hand dijo que en este género del cómic, los protagonistas son «campeones de los oprimidos» y «luchan contra el mal y la injusticia» (2006: 30). Además, Coogan afirma que la misión debe ser «prosocial y desinteresada» y «no debe estar intencionada a beneficiar sus planes personales» (2006: 31). También establece que el superhéroe tiene una «misión generalizada» de proteger a todas las personas del peligro y combatir a todos los villanos, y «hacer el bien por la razón de hacer el bien» (2006: 254). Sanderson agrega que de esta manera el superhéroe persigue una misión que no tiene fin.

El siguiente elemento que Coogan describe son los superpoderes, y aunque no todos los personajes necesitan tenerlos, viven en un mundo donde estos poderes son aceptados como normales³⁰. El comentario fundamental que Coogan hace se refiere a «la exageración inherente del género» y a las «leyes físicas superheroicas» (2006: 31). Además el lector debe aceptar estos preceptos del género, al igual que un aficionado a la ópera acepta la premisa que las personas cantan y no hablan.

La tercera característica es el concepto de identidad, el cual «comprende el alias o pseudónimo [*codename* en inglés, *nom de guerre* en francés] y el traje o uniforme, siendo la identidad secreta el complemento mandatorio del alias» (2006: 32). Sanderson agrega que esto indica que el superhéroe debe tener una identidad heroica y otra normal o cotidiana.

Coogan dice que la identidad heroica debe expresarse a través del alias y del traje, ambos deben «externalizar firmemente la personalidad interna o la biografía de su álgter ego» (2006: 33).

En el libro se establece la distinción de los superhéroes con los héroes pulp a partir del análisis de dos héroes pulp: *The Shadow* y *Doc Savage*. El autor afirma que sus nombres expresan sus personalidades o biografías (*La Sombra* y *Doctor Salvaje*), sin embargo, sus trajes no representan sus identidades (2006).

En la década del 60 del siglo XX Stan Lee y Jack Kirby decidieron no otorgar uniformes a *The Fantastic Four* en sus primeros números, a modo de acercar a los personajes a la realidad. Coogan cita a Lee cuando dice, «si nuestros héroes van a vivir en el mundo real, permitamos que vistan como gente real» (2006: 43).

Fuente: Sanderson, P. (2007) Recuperado el 30 de marzo de 2012, de <<http://www.asite-calledfred.com/2007/01/29/comics-in-context-162-the-superhero-defined/>>

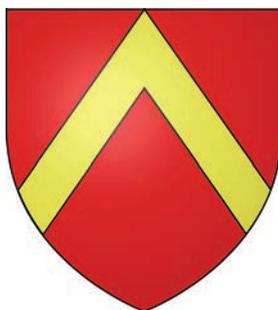
29 Peter John Sanderson, Jr. (1952-) es un crítico e historiador del comic book norteamericano. Es reconocido por su trabajo como investigador en DC y Marvel, donde ayudó a catalogar a los personajes ficticiales y sus respectivas continuidades.

30 Los personajes que no tienen poderes poseen una perfección física o psíquica (ya sea a nivel de apariencia, inteligencia, fuerza, velocidad y resistencia) que solo pocas personas pueden alcanzar. En ese sentido, también existe una exageración de las «virtudes y capacidades» del cuerpo y la mente humana.

Luego Lee y Kirby cedieron a lo que ellos denominaron como la presión de las cartas de los lectores, y The Fantastic Four recibieron sus trajes en el ejemplar número 3 de la colección. De todas formas, Coogan ilustra que Lee estaba determinado en demostrar la funcionalidad y coherencia del traje de sus nuevos héroes con los ejemplos de Iron Man (su traje es la fuente de sus poderes), The X-Men originales (todos visten uniformes similares, ya que concurren al mismo instituto educativo) y Spider-Man (quien originalmente utiliza el traje para participar en espectáculos de lucha libre).

Como Coogan declara, Superman y Batman tienen un alias y un traje que expresa su identidad. Superman (súper-hombre en inglés) es de hecho un ser superhumano, y la «S» en el pecho de su traje simboliza dicha característica. «De forma similar, el traje de Batman [hombre murciélago en inglés] lo proclama como un hombre murciélago, al igual que el traje con telarañas de Spider-Man [hombre araña en inglés] lo proclama como un hombre araña. Estos trajes son *representaciones icónicas* de la identidad del superhéroe». (2006: 33)

Tomando prestado un término de Jim Steranko³¹, Coogan se refiere a la insignia en el traje de un superhéroe como un *chevrón*³² e insiste en su importancia. «El chevrón enfatiza especialmente el alias del personaje y es una afirmación de la identidad en sí mismo» (2006: 33).



Coogan se refiere a una aseveración del libro de Scott McCloud³³, *Understanding Comics*, en la cual se establece que las caricaturas son abstracciones de imágenes fotorrealistas. «El traje del superhéroe remueve los detalles específicos de la apariencia del personaje, dejando únicamente *una idea simplificada representada*

31 James Steranko (1938-) un dibujante de cómic estadounidense, ha sido un innovador de la Edad de Plata del Cómic.

32 Un chevrón, también llamado cabrío o cheurón, es un símbolo usado en heráldica y que tiene la forma de un compás. Habitualmente el vértice de este compás suele situarse hacia arriba. Su significado era el de protección, constancia o de inspiración a aquellos que hacían grandes obras por la fe.

Actualmente, ya sea en su representación original o invertida, es un símbolo muy utilizado en los uniformes de la milicia y de la policía para indicar rango o longevidad en servicio.

33 Scott McCloud es un autor, ensayista y teórico de cómics. Conocido como uno de los más importantes impulsores de la historieta como medio artístico.

por los colores y el diseño del traje» (Coogan, 2006: 33). Respecto a esto se cita a McCloud directamente: «Debido a que los colores del traje se mantienen inalterados de viñeta a viñeta, pasan a ser *símbolos*³⁴ del personaje en la mente del lector» (McCloud, 1993: 188).

Finalmente, Coogan agrega que si el cuerpo del superhéroe es lo suficientemente distintivo, también funciona de la misma manera que lo haría el traje, poniendo como ejemplo a Hulk, The Thing, Beast y Silver Surfer.

El traje o uniforme del superhéroe. Características

El traje del superhéroe ayuda a hacer que el personaje sea reconocible para el lector y al público en general. Debido a la continuidad serial del cómic, el estilo y la apariencia de los personajes cambian con la introducción de un nuevo artista. Para que el personaje principal sea inmediatamente reconocible entre otros personajes de la misma compañía o de personajes de la competencia, normalmente se aplica la regla de que cuanto más llamativo sea el traje, más icónico será el personaje. La imagen 19 muestra la relación entre las dos identidades de algunos superhéroes, además se puede apreciar la diferencia entre la indumentaria superheroica y la civil.

Como se dijo anteriormente, este «traje ajustado que parece una exhibición de ropa interior» (Aguilera y Díaz, 1989: 36) es el verdadero rasgo que los distingue de otros personajes con poderes sobrehumanos.

Las siguientes características del traje superheroico son recurrentes:

- Los superhéroes que mantienen una identidad secreta usan una *máscara*, variando desde el antifaz (*domino-mask*) de Green Lantern y Ms. Marvel a las máscaras que cubren la totalidad de la cabeza de Spider-Man y Black Panther, pasando por las máscaras que cubren la parte superior de la cara, dejando la boca expuesta. Algunos personajes utilizan yelmos o cascos, como el Doctor Fate o Magneto. Una excepción notable es Superman, que no utiliza ningún tipo para cubrirse en su identidad heroica, pero usa grandes lentes en su vida civil como Clark Kent. La imagen del superhéroe utilizando una máscara o antifaz, frecuentemente sin pupilas visibles, y unitarios ajustados fueron originados en el personaje The Phantom, creado por Lee Falk en 1936.
- La utilización de un *símbolo*, ya sea una letra estilizada o un ícono visual (*isotipo*), usualmente en el pecho. Se pueden tomar como ejemplos la «S» mayúscula de Superman, el emblema «murciélago» de Batman, la araña en el traje de Spider-Man o la gran calavera blanca como emblema de «The Punisher». En el caso de equipos, el símbolo es usado por todos sus integrantes para indicar su pertenencia al equipo, como el número «4» de The Fantastic Four o la «X» mayúscula de los X-Men (ver imagen 20).

34 Símbolos: en este caso se refiere a los signos que sustituyen al personaje de forma irreflexiva.

19



20



- Vestimenta representada como una segunda piel (para llevarla bajo la ropa civil), denominada frecuentemente «Spandex», aunque el material no es usualmente identificable. Dicho material permite exhibir sin obstáculos el *cuero atlético* del personaje, lo que a su vez conlleva un *carácter sexual* implícito; también permite un diseño simple y fácil de reproducir.
- Aunque una gran mayoría no utiliza *capas*, dicha prenda está íntimamente relacionada con el superhéroe, probablemente porque dos de los más reconocidos personajes la utilizan: Batman y Superman. De hecho, en el cómic de Batman, los oficiales de policía de Gotham City utilizan la palabra «capa» para referirse a todos los superhéroes locales. En la novela gráfica *Watchmen* y en la película animada *The Incredibles* se parodia la inviabilidad de las capas.
- Esta prenda era común en la Europa Medieval, y se asocia a la nobleza, los guerreros y figuras religiosas de esa época de la civilización occidental.
- En la imagen 21 (página siguiente) vemos una secuencia del comic «Captain America vol. 1 #180» (diciembre 1974), donde el personaje principal tropieza con la capa de su nuevo traje y los villanos logran escaparse.
- El aspecto funcional del traje se repite en muchos ejemplos: el cinturón multiuso de Batman y especialmente la armadura de Iron Man.
- El traje del superhéroe suele incluir *guantes* o *botas*, usualmente de dimensiones mayores a las reales (ya sea en el largo o ancho). Dichos accesorios acentúan las acciones o posturas realizadas por las extremidades del personaje. Un recurso de diseño que se repite con frecuencia es utilizar un mismo color para ambos accesorios, contrastando con el color del traje.
- Cuando es apropiado al personaje, en algunos casos se recrean trajes de distintas profesiones o subculturas. Zatanna, quien posee poderes mágicos, se viste como una ilusionista, Ghost Rider de la empresa Marvel y Lobo de DC conducen poderosas motocicletas y visten las correspondientes prendas de cuero negro.
- Muchos héroes de la década del 90 descartaron el traje tradicional del género y utilizaron otros que aparentaban ser más funcionales y bélicos, con elementos provenientes de la milicia. Aparecen numerosos chalecos antibalas, grandes hombreras, placas de metal, rodilleras, coderas, enormes cinturones y cananas (cinturón para cartuchos de balas).
- Algunos personajes optan por un traje de «civil», generalmente una gabardina, como The Punisher, The Question o Rorschach. De todas formas, estos trajes «civiles» se repiten en todas las apariciones de esos personajes, convirtiéndose así en «uniformes» distintivos.



En la conferencia «Chicos encapuchados: el justiciero disfrazado de dandi urbano» S. Bukatman³⁵ hace referencia a la obra del arquitecto Rem Koolhaas, *Delirio en Nueva York*, donde se describe a la ciudad contemporánea como un baile de disfraces permanente (Koolhaas, 2004). Bukatman dice que los superhéroes tienen los mejores disfraces, debido a que son el resultado aerodinámico de la mezcla de elementos históricos, orgánicos e industriales, siempre acentuado por los atributos físicos que cubren.

Como ejemplo toma al personaje femenino Girl One de la serie Top 10 de Alan Moore (ver imagen 22 en la página anterior), ella no utiliza ningún traje, simplemente ajusta la coloración de su piel para asemejarla al diseño de un traje superheróico; esencialmente ella está desnuda, alarmando a todos los que se enteran de este hecho. El profesor establece este pequeño chiste, donde el aspecto sexual, normalmente atenuado o negado en los cómics, se hace polémicamente presente no solo para sus «inocentes» colegas, sino también para los lectores.

Es decir que nos subraya el hecho de que en muchos casos el cuerpo del superhéroe es una figura desnuda coloreada, aunque muchos lectores no sean totalmente conscientes de esto.

Continúa su charla diciendo que los superhéroes son acróbatas, atletas, y su indumentaria colorida tiene como una de sus fuentes de inspiración la utilizada en las actuaciones del circo. Mike Madrid³⁶ agrega en su libro *Supergirls* respecto a este punto:

Superman y Batman, al igual que otros héroes del cómic usan variaciones del traje de acróbata circense, el unitardo y un pantaloncillo superpuesto. Wonder Woman, Storm y la mayoría de las heroínas se visten con variaciones del traje de baño femenino. Al igual que los prototipos de hombre y mujer ejecutivos o empresarios, la mujer debe lucir hiperfemenina para realizar su trabajo (Madrid, 2009: 289).

Bukatman toma como referencia al libro *Sex and Suits* de Anne Hollander, y describe ciertos cambios en la historia de la indumentaria, diciendo que en cierto punto la ropa comenzó a marcar diferencias de género y no simplemente de clase social; fue el movimiento neoclásico que puso el punto final a la ropa colorida asociada al hombre urbano.

La ropa masculina de Occidente se alejó progresivamente de colores vistosos y excesivamente adornada, estableciendo al traje de vestir masculino sobrio como norma. En la secuencia de imágenes 23-24-25 se aprecian ejemplos de la indumentaria del Rococó (1720-1740), el Neoclasicismo (1750-1800) y el Dandismo (1830-1890) correspondientemente.

35 Scott Bukatman es profesor adjunto del Departamento de Arte e Historia del Arte de la Universidad de Stanford. La conferencia citada fue dictada el 22 de junio del 2008 en el MET de Nueva York. Dicha conferencia se realizó en el marco de la exhibición «Superhéroes, Moda y Fantasía».

36 Mike Madrid es un escritor canadiense establecido en San Francisco, creador de www.heaven4heroes.com y editor de Exterminating Angel Press.

El traje superheróico, según Bukatman, marca claramente un retorno a los modos de vestir antiguos del género masculino, a partir de una combinación Rococó³⁷ de colores vibrantes, capas fluidas y talismanes.

Este retorno se une con la idea clásica de que el héroe no utiliza nada más que su perfecta desnudez. Nuevamente citando a Hollander, establece que el «traje nudista» era el más sugerente del virtuosismo, la honestidad y la fuerza masculina, asociado además a conceptos de independencia y racionalidad. La belleza armoniosa del desnudo era la expresión visual de sus capacidades mentales y morales. Esto se repite en el traje del superhéroe, aunque nos relata distintas características del personaje, nunca interfiere con lo que el cuerpo desnudo representa. Dicho traje combina de forma única la pureza y la extravagancia. La pureza clásica de la imagen idealizada del cuerpo se une a la expresión de la extravagancia teatral, una fantasía reprimida por el pragmatismo y la identidad masculina impuesta por la cultura moderna (ver imágenes 26-27).

De forma irónica, Bukatman establece que los superhéroes no visten trajes para protegerse en su lucha contra el crimen, sino que luchan contra el crimen para poder utilizar los trajes. Una lectura extrema se refiere a la visión homoerótica del género, en la cual los héroes escapan de lo mundano para unirse secretamente a villanos, aliados o *doppelgängers*, igual de extravagantes que ellos.

El profesor Bukatman asocia esta particular lectura al deseo del hombre urbano de ofrecer una actuación anónima pero abiertamente pública, con la ciudad como escenario.

37 El Rococó fue un movimiento artístico nacido en Francia, que se desarrolló de forma progresiva entre los años 1720 y 1740. El Rococó es definido como un arte individualista, antiformalista y cortesano. Se caracteriza por el gusto por los colores luminosos, suaves y claros. Es un arte básicamente mundano, sin influencias religiosas. Se caracterizaba por la búsqueda del placer personal, en este placer se incluía naturalmente la indumentaria. Aunque Francia ya había sido líder reconocido de la moda durante el reinado de Luis XIV, el período Rococó confirmó la reputación del país como líder de la moda en todo el mundo. El traje del hombre sigue la línea que se promovió en el último período del Barroco. Se continúa usando la casaca con chaleco y calzas. El cambio está en la cantidad de bordado y adorno que se le agrega a las prendas superiores. Los zapatos siguen teniendo taco y adornos en la punta como moños y rosetones. El uso de peluca prolifera dando lugar a distintos tipos de peluca según su uso. Se completa el conjunto con un sombrero tricornio y el bastón como un símbolo de elegancia y pereza del hombre adinerado.

23



24



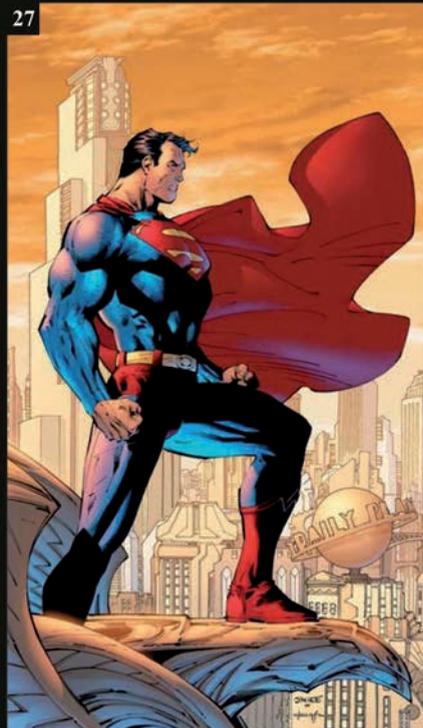
25



26



27



Según el conferencista, se puede referir de esta manera a este justiciero como un dandi³⁸, un hombre urbano extravagante y poderoso, que aprovecha la oportunidad de luchar contra el crimen para expresar dicha fantasía oculta. El concepto de dandismo trae asociado a los conceptos de autodominio, ingenio, elegancia y refinamiento; pero también a la desgana, el aplomo y la diferenciación con lo mundano. Todos estos conceptos se pueden transferir sin problemas al superhéroe. Bukatman ilustra su punto de vista al mostrar una imagen de la Liga de la Justicia junto a una frase de Oscar Wilde: «Los demás son completamente horrorosos. La única sociedad posible es la de uno mismo». Baudelaire se refería al dandismo como una institución fuera de la ley, lo mismo ocurre con los superhéroes; en su mayoría operan según el modelo de Nietzsche del *Übermensch*, siguiendo su propia autoridad y voluntad, porque sus poderes sobrehumanos se lo facilitan. La charla concluye con otro concepto de Nietzsche; la necesidad de la gaya ciencia, una ciencia poética de espíritu leve; que se traduce en el superhéroe en la respuesta lúdica, extrovertida y teatral que propone al grave contexto social y político en el que se origina. Dicha respuesta se materializa paradigmáticamente en el traje del superhéroe.

Chabon³⁹ propone ciertos conceptos en relación al traje, en la obra *Secret Skin, an Essay in Unitard Theory* (Hacia un tratado de la teoría del unitardo). El autor coincide con Coogan y Madrid respecto a los orígenes circenses del diseño del traje, aunque agrega otros elementos a considerar:

[...] al construir una etiología del traje del superhéroe, se debe hacer referencia a: la vestimenta de principios del siglo XX utilizada por *artistas circenses, levantadores de pesas y luchadores profesionales*; los conjuntos de capa, calzas y botas de los *espadachines clásicos*; la vestimenta deportiva contemporánea compuesta por el unitardo y los pantaloncillos superpuestos sujetos por un cinturón. Podemos citar además a la influencia del *art déco*, específicamente la rama artística conocida como aerodinamismo⁴⁰, la cual tiene sus raíces en los deseos de poder, velocidad y vuelo. A partir de esta estética, se puede establecer

38 Un dandi (del inglés *dandy*) es un hombre que se considera elegante y refinado, y cuya actitud ante la vida se caracteriza por la desgana y el desprecio por los gustos del vulgo. La corriente asociada al dandi se denomina «dandismo» y tuvo su origen en la sociedad inglesa de finales del siglo XVIII. Es una doctrina de la elegancia, la finura y la originalidad. Su estilo afecta sobre todo al lenguaje y la vestimenta. El dandismo es concebido por sus practicantes, sobre todo en el siglo XIX, como una ascesis y una disciplina extremadamente rígida y exigente. Baudelaire identifica el dandismo como la última hazaña posible, una búsqueda de distinción y de nobleza, de una aristeia de la apariencia. Aristeia proviene del griego, es una batalla épica y dramática en la cual el héroe clásico alcanza su excelencia.

39 Michael Chabon (1963-) es un escritor estadounidense. La obra citada fue publicada en el catálogo de la exhibición «Superheroes, Fashion and Fantasy» del MET. Su novela *Las asombrosas aventuras de Kavalier y Clay* fue galardonada con el Premio Pulitzer en 2001.

40 El aerodinamismo o *stream line moderne* fue una rama del estilo Art Decó tardío que tuvo su apogeo en el año 1937. El estilo se caracterizaba por el uso de formas curvas, líneas horizontales largas, motivos náuticos o referentes a otros medios de transporte como el ferrocarril y el automóvil.

al traje superheroico como la oposición de la vestimenta masculina pesada y estructurada de esa época (Chabon, 2008: 16).

El autor establece que se debe proponer, o confrontar, una verdad esencial: al igual que la persona que lo utiliza, el traje del superhéroe es, por definición, un objeto imposible. No puede existir (Chabon, 2008). Dicho esto, agrega que el traje del superhéroe no está construido con tela, cuero o plástico, sino que está compuesto por una trama de puntos de semitono, valores de colores Pantone, líneas de tinta y la habilidad del artista correspondiente. Chabon plantea que este dibujo del traje se diferencia de la relación entre boceto y el diseño final del ámbito de la moda, principalmente porque no sugiere materiales reales, no tiene como finalidad un producto y sobre todo no considera el efecto de un textil sobre el cuerpo humano. Es decir, si este traje se fabricara, sería una réplica sin original, un prototipo de algo inexistente. La pureza gráfica del traje significará una pérdida de tiempo y recursos en el proceso de su construcción (2008).

El autor establece que no solo este traje no tiene referente en el mundo de los textiles, sino que además, en su propio contexto fantástico no existe, no quiere existir, sino que denota y revela su estatus conceptual. Esta característica ilusoria del traje dibujado aparece tempranamente al realizar su análisis, y tratar de delimitar los elementos mínimos de la vestimenta superheroica (2008).

En relación a la vinculación entre la indumentaria y el origen del personaje, de modo similar a lo que plantea Coogan, Chabon agrega que, en teoría, el traje forma parte de la estrategia de encubrimiento del origen del superhéroe. Sin embargo, en los hechos, el traje funciona como una pantalla en la cual el personaje proyecta la narrativa de su origen reprimido. El autor puntualiza que no importa que tanto él o ella esconda sus raíces o huellas que lo transformaron en un ser superpoderoso, el traje siempre lo revela⁴¹. Aún más, frecuentemente, la secreta narrativa se devela de forma obvia en la insignia obligada de cada superhéroe, normalmente presente en su pecho o en la hebilla de su cinturón⁴² (2008).

Finalmente, el tratado concluye con la siguiente reflexión:

[...] el traje no encubre nada y revela todo, es una *piel secreta*, que expone el todo del supehéroe al público. El superheroísmo es un tipo de travestismo, debido a que esconde la identidad pública del personaje y revela la historia del nacimiento o transformación del héroe o heroína, la verdadera personalidad del personaje (Chabon, 2008: 22).

41 Como ejemplos, establece que a veces el secreto se descubre por la forma o el estilo, en el caso de Robin, su uniforme es un recordatorio del asesinato de sus padres, quienes eran acróbatas de circo. La armadura de Iron Man tiene como función principal el apoyo al funcionamiento de su corazón.

42 El escudo en forma de S de Superman, no se refiere a la primera letra de su nombre, en realidad es el escudo de armas de su familia, la Casa de El. Un murciélago estilizado alude al animal que selló el destino de Clark Kent y lo convirtió en Batman; un rayo amarillo encapsula la historia secreta de Captain Marvel; el glifo en forma de araña ubicado en el pecho de Spider-Man alude al insecto que otorgó los poderes arácnidos a Peter Parker.

La mujer superheroína y su «lugar» en los campos representacionales de lo superheróico

Las superheroínas o mujeres superhéroes

*Existen muchos hombres (men en inglés)
en los comics books: Superman, Batman,
Spider-Man. Además de Wonder Woman
(Mujer Maravilla), no existen muchas más
mujeres (women), pero sí muchas chicas (girls):
Supergirl, Batgirl, Spider-Girl, Marvel Girl, etc.
Los poderes de estas mujeres muchas veces
se encuentran eclipsados por su imagen
sexualizada al extremo, pero a su vez,
esa imagen puede ser vista como una fuente
de poder en sí misma.*

MADRID, 2009: 6



En las primeras dos décadas del género en los comics books, los personajes representados seguían el modelo popular de ficción del tiempo, un hombre caucásico de 20 a 35 años, trabajador, heterosexual y perteneciente a la clase media-alta.

Actualmente, este modelo sigue siendo el más representado, pero muchos personajes comenzaron a romper el molde en la década del 60.

Respecto al origen de las superheroínas, y el papel que cumplían en las primeras décadas de la aparición del género, Mike Madrid establece que aquellos escritores usualmente sugerían que las superheroínas no se dedicaban de la misma manera a luchar contra el crimen como el género masculino porque su necesidad por el amor es de igual o mayor importancia que su búsqueda de justicia. Se implicaba entonces que no importa qué tan poderosa sea una mujer, ella siempre necesitará del amor de un hombre para sentirse completa. Se establece entonces que los superhéroes recibieron sus compañeras femeninas por dos razones: proveían una atracción para los lectores masculinos e historias románticas para atraer niñas (2009).

La primera superheroína es Fantomah (imagen 28), un personaje creado por Fletcher Hanks en 1940, una mujer del antiguo Egipto viviendo en el mundo moderno que combate el crimen como una criatura con cara de cráneo. Otro ejemplo del mismo año es Invisible Scarlet O'Neil, creada por Russell Stamm, un personaje sin un traje especial que lucha contra el crimen utilizando su poder de invisibilidad. La primera antiheroína⁴³ con poderes y uniforme es Black Widow de Timely Comics, empresa predecesora de Marvel también de 1940 (ver imagen 29).

Existen muchos ejemplos tempranos de mujeres justicieras pero sin poderes superhumanos: The Woman in Red de Standard Comics (marzo de 1940); Lady Luck creada por Will Eisner (junio de 1940); el personaje cómico Red Tornado de All-American Comics (noviembre de 1940); Miss Fury creada por la artista Tarpé Mills (abril de 1941), Phantom Lady originalmente de Quality Comics y actualmente de DC (agosto de 1941, ver imagen 30) y Black Cat de Harvey Comics (agosto de 1941).

La primera superheroína ampliamente reconocida es Wonder Woman (ver imágenes 31-32), de All-American Publications, una de las dos compañías que luego formarían DC Comics. Fue creada por el psicólogo William Moulton Marston con la ayuda e inspiración de su esposa Elizabeth. Wonder Woman debutó en All Stars Comics #8, en enero de 1942.

De todas formas, aunque este personaje femenino es el más reconocido popularmente, las diferencias en popularidad entre sus «colegas» masculinos son grandes. Madrid lo señala de la siguiente manera:

La mayoría de las personas pueden describir fácilmente la esencia de ambos héroes masculinos. Superman es más rápido que una bala, emisario de la verdad y la justicia. Aunque nunca hayan leído un comic, conocerán que Superman es el último sobreviviente de Krypton, probablemente a partir de sus películas y series de televisión. [...] ¿Pero cuál es la historia de Wonder Woman? ¿De dónde viene y cuál es su misión? Superman protege a Metropolis, Batman patrulla en Gotham. Wonder Woman vive en... ¿Washington DC? ¿Nueva York? ¿Chicago? ¿Por qué sus homólogos masculinos son tan fáciles de definir mientras ella es solo conocida por su traje? (Madrid, 2009: 185).

43 La antiheroína es un personaje de características antiéticas comparadas con las de la heroína tradicional, pero tampoco se identifica totalmente con las características negativas de los villanos.

28

MYSTERY WOMAN OF THE JUNGLE
FANTOMAH



FANTOMAH THEN RETURNS TO HER NATURAL FORM



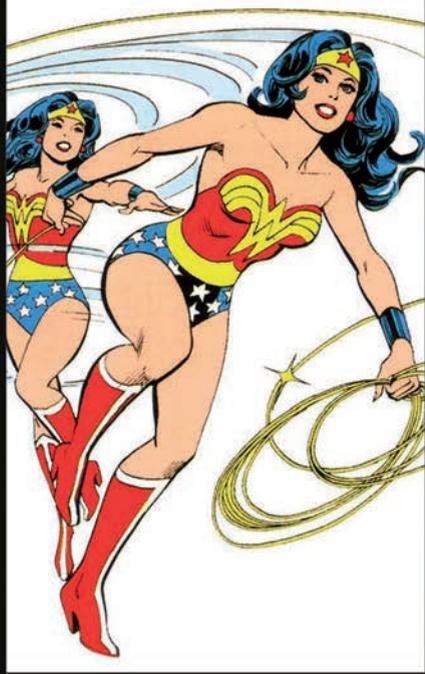
29



30



31



32



Respecto al período posguerra, el autor señala que el centro de atención era la apariencia y no las habilidades. Los días en los que personajes femeninos audaces como Lady Luck o Black Angel mantenían una vida secreta, para vivir de esa forma con el mismo grado de libertad que sus pares masculinos, estaban llegando a su fin. Al terminar la guerra y con la victoria de los estadounidenses, las mujeres cumplieron con su parte y ahora podían volver «a ser mujeres». En la moda, el New Look de Christian Dior de 1947 (ver imagen 33) cambió la cara de la industria, regresaron los vestidos femeninos y recargados, utilizando nuevamente los corsets restrictivos y enormes faldas que distorsionaron, y aprisionaron, el cuerpo de esas mujeres (Madrid, 2009).

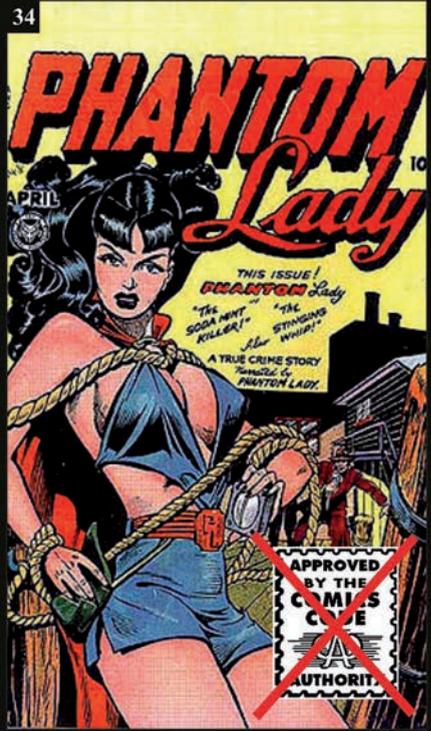
A mediados de los años 50, el psiquiatra Fredric Wertham en su libro *La seducción del inocente*⁴⁴, afirmaba que los superhéroes creaban una distorsión de la realidad. Citaba, entre otros ejemplos, que el hecho de que Superman pudiera volar generaba falsas esperanzas y que Batman y Robin tenían una relación pedófila. Además Wertham afirmó que la fuerza e independencia de Wonder Woman eran indicios de que era una lesbiana, aunque su representación tradicional era la de mujer heterosexual y virgen (1954).

En relación a la representación de la vestimenta, Wertham hace referencia a la cubierta del cómic Phantom Lady vol. 1, #17 (abril, 1948), denunciando el efecto moralmente corruptor de los cómics en los niños. En la imagen 34 se puede observar dicha cubierta, la cual ilustra a la protagonista tratando de desatarse de cuerdas que aprisionan su cuerpo, las connotaciones sexuales son evidentes. Wertham presentó la cubierta con una nota en la cual se lee: «Estimulación sexual a partir de la combinación de titulares y la fantasía sádica del atamiento femenino».

Además afirmaba que todos estos ejemplos eran una mezcla volátil que daba como resultado conductas agresivas y el desencadenamiento de la violencia juvenil.

En respuesta a esto, en 1954 se creó The Comics Code Authority para regular el contenido de los comics books estadounidenses. Respecto a las mujeres y su representación estableció: «La desnudez en cualquiera de sus formas está prohibida, así como la exposición indecente o inapropiada. Son inaceptables las ilustraciones sugestivas y salaces. Las mujeres deben ser dibujadas de forma fiel a la realidad sin exageración de ninguna de sus cualidades físicas».

44 *Seduction of the innocent* (en español: La seducción de los inocentes) es un ensayo escrito por el psiquiatra Fredric Wertham, publicado en 1954. En su tesis principal se describe a los cómics como una forma inferior de literatura popular que corrompe a la infancia y una de las principales causas de la delincuencia juvenil. El libro fue un pequeño éxito editorial en Estados Unidos que alarmó a muchos padres y los animó a lanzar campañas pidiendo la censura de los cómics. Su publicación coincidió con una investigación del Congreso de Estados Unidos sobre la delincuencia juvenil en la que se involucró a la industria del cómic, que induciría posteriormente a los principales editores del cómic estadounidense a instituir la Comics Code Authority (Autoridad del código de cómics) para autocensurarse.



A partir de finales de los 50, DC introdujo a Supergirl, Batwoman y luego a Batgirl, todas versiones femeninas de sus superhéroes más comerciales, pero en su mayoría con la categoría de «niñas» (o girls en inglés).

En la década del 60 la compañía Marvel Comics, al igual que el equipo de la Liga de la Justicia y su único miembro femenino Wonder Woman, los equipos de Marvel repetían dicha fórmula: The Wasp (The Avengers), Marvel Girl (The X-Men) e Invisible Girl (The Fantastic Four). En la imagen 35 se destaca su presencia con un círculo magenta. Respecto al papel de dichas mujeres en dicho proyecto, Madrid establece:

[Invisible Girl, The Wasp y Marvel Girl] son las únicas integrantes de cada equipo, ellas son la mujer simbólica (the token woman), en equipos donde los hombres son la amplia mayoría y se representan sustancialmente más poderosos (Madrid, 2009: 109).

Respecto a la heroína de la década de los 70, Madrid indica que por primera vez se la representa insatisfecha siendo la novia o asistente devota del héroe, la era de la emancipación femenina había llegado, aunque el feminismo demostró ser desde un principio un tema delicado en los comics (Madrid, 2009). En las décadas siguientes, Elektra, Catwoman, Witchblade y Spider-Girl se convirtieron en estrellas de sus propios títulos.

En los años 80 las heroínas convertidas en villanas representaron el mayor miedo que los hombres podían sentir respecto al poder femenino. A pesar de los avances que las mujeres realizaron, persistía el mensaje de que una mujer no podía manipular el poder tan bien como un hombre (Madrid, 2009). Un ejemplo en el cual se trata esta temática es la historia titulada The Dark Phoenix Saga, donde el personaje femenino protagónico se transforma accidentalmente en un ser todopoderoso, para luego perder el control de ese poder y llegar a ser uno de los villanos principales de la franquicia X-Men⁴⁵.

Las villanas del género superheroico generalmente se presentan como la oposición de las heroínas, y según Madrid esta característica se aprecia claramente en la indumentaria: Invisible Girl y Marvel Girl eran buenas y virginales chicas en trajes unisex, iguales a los de sus compañeros de equipo, mientras que a sus versiones malvadas como Black Queen o Malice respectivamente se les permitía utilizar trajes arriesgados y provocativos (ver imagen 36), mostrar su lado sexual, inevitablemente ligado a su naturaleza maligna (Madrid, 2009).

45 The Dark Phoenix Saga es una historia de la franquicia de cómics de los X-Men de la empresa Marvel. Se focaliza en Jean Grey y la Fuerza Fénix, culminando con la muerte de la protagonista. Fue escrita por Chris Claremont y contó con el arte de Dave Cockrum y John Byrne. Se presenta dividida en dos partes, la primera llamada «Phoenix Saga» (The X-Men #101-108, 1976-1977) referente a la ascensión de Jean Grey al poder cósmico de Fénix y la reparación del Cristal M'Kraan, y la segunda parte titulada «Dark Phoenix Saga» (The X-Men #129-138, 1980) referente a su posterior corrupción y caída. Es una de las historias más populares y más referenciadas en el género superheroico comercial norteamericano, y ampliamente considerada un clásico del género.

Madrid continúa señalando que en el mundo del entretenimiento norteamericano mujeres como Mae West, Madonna o Sharon Stone, han proyectado una imagen de deseo sexual agresivo y son percibidas como amenazadoras o incluso castradoras. El autor concluye que esto se puede atribuir a que su apetito sexual es mostrado tan fuerte como el mostrado habitualmente en el hombre (Madrid, 2009).

Haciendo referencia nuevamente a *The X-Men*, Madrid demuestra el nuevo cambio que protagonizó la década de los años 90, donde las integrantes femeninas del grupo pasaron de ser modelos provocadores; outsiders como sus compañeros masculinos; a ser representadas visualmente no como superheroínas, sino que como supermodelos. La ironía de dicha situación, para el autor, era que finalmente existían más títulos que nunca protagonizados por mujeres, pero contenían una carga sexual tan fuerte que suprimía cualquier tipo de avance igualitario (Madrid, 2009).

Madrid concluye su libro señalando que el hecho de que muchas superheroínas sean personajes poderosos y fuertes puede ser negado por la manera en que estas mujeres son ilustradas y vestidas. Sin embargo, establece que de la misma manera que artistas como Madonna revolucionaron conceptos a través de su imagen sexualizada, la superheroína puede utilizar su figura en su beneficio:

Quizás en el sentido más básico, los superhéroes son los descendientes contemporáneos de los dioses de la antigüedad. Las primeras diosas poseían el poder de la vida y la muerte en sus manos. Gobernaban el destino del mundo porque guardaban el secreto de la reproducción. Comparadas con sus colegas masculinos, las superheroínas pueden no ser tan poderosas, pero guardan un secreto que las mantiene en el mundo del cómic desde su comienzo, el atractivo sexual. La única diferencia con las diosas de la antigüedad es que la Venus de Willendorf nunca debió ejercer su magia utilizando botas de tacón alto (Madrid, 2009: 299).

Una propuesta de clasificación superheroica

En la exhibición «Superheroes: Fashion and Fantasy (Superhéroes: Moda y Fantasía)» realizada en el Museo Metropolitano de Arte de Nueva York en el 2008 se propuso una clasificación de los personajes superheroicos basada en el aspecto corporal. El curador de la muestra Andrew Bolton establece (retomando el concepto de Anthony Giddens citado anteriormente) que «el cuerpo demuestra y denuncia todo, y es a través de él que podemos actuar y demostrar quiénes somos» (Bolton, 2008: 9)⁴⁶.

46 Andrew Bolton en el catálogo de la exhibición: Metropolitan Museum of Art (2008). *Superheroes: Fashion and Fantasy*. Nueva York: Yale University Press.

Las 8 categorías siguientes son las establecidas en el catálogo de la exhibición:

- a. *El cuerpo patriótico* está representado en Wonder Woman y Captain America (imagen 37). Estos superhéroes encarnan los valores e ideales de la sociedad norteamericana; son avatares de la ley y el orden de su nación. Durante la segunda guerra mundial la mayoría de los superhéroes fueron utilizados para aumentar el espíritu patriótico del país, en el caso de Wonder Woman ella se vistió literalmente con la bandera norteamericana.
- b. The Flash es el personaje representativo de la categoría *del cuerpo dinámico* (imagen 38), donde se explora la fantasía de desafiar las leyes de la física. Según el catálogo, este personaje es el primero en contar con un único poder: la supervelocidad. Este hecho se atribuye a que la velocidad era una de las principales necesidades a satisfacer del siglo XX, necesidad convertida en arte a través de la corriente futurista y su Manifiesto Futurista (1909) escrito por Marinetti. Se nombran otros futuristas que se enfocan en la vestimenta: por un lado, Giacomo Balla, en su Manifiesto Futurista de Indumentaria Masculina (1913) donde dice «queremos prendas que sean cómodas y prácticas... dinámicas... enérgicas... que vuelen»; por otro, Vincenzo «Volt» Fani, en su Manifiesto de la Moda Femenina Futurista⁴⁷ proclama: «A través de la mujer podemos idealizar las más fascinantes conquistas de la vida moderna. Así tendremos... la mujer-aeroplano, la mujer-submarino y la mujer-barco» (Volt, 1920: 1). El unitario de diseño purista y líneas estilizadas es el arquetipo de esta categoría.
- c. *El cuerpo gráfico* está representado por Superman. Superman no tiene nombre, tiene dimensión, es el súper, y basta eso para ser identificado, su escudo es lo que fueran los antiguos escudos de armas, monolítico, sólido, «S»⁴⁸. Los logos e isotipos han llegado a definir los cómics y la moda debido a que sirven para asegurar el pasaje del cuerpo al campo simbólico, además, promocionan el reconocimiento y la identificación de la marca.

La imagen 39 hace referencia a esta categoría, además incluye la serigrafía de Andy Warhol titulada «Superman» (1981) hace referencia a la mayor virtud y cualidad de los superhéroes: su poder icónico, al reconocimiento instantáneo e indeleble de su imaginaria y a la doble dimensión del personaje (denotación y connotación).

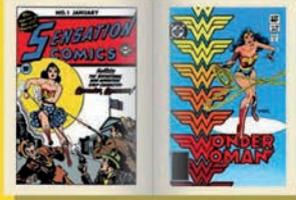
47 Vincenzo «Volt» Fani (1920) «Futurist Manifesto of Women's Fashion». Roma, Italia: Roma Futurista.

48 Avelina Lesper (2012) *Super Heroes Fashion and Fantasy*. Recuperado el 2 de febrero del 2012 de <http://www.avelinalesper.com/2008/12/super-heroes-fashion-and-fantasy_10.html>.

37

SUPERHEROES

FASHION AND FANTASY



38

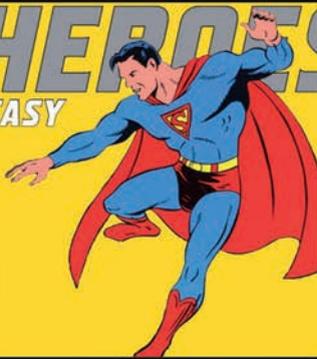
SUPERHEROES



39

SUPERHEROES

FASHION AND FANTASY



40

SUPERHEROES

FASHION AND FANTASY



- d. *El cuerpo posmoderno* tiene sus raíces en la década del 80 del siglo XX, en la Edad de Hierro del cómic norteamericano. Se aplican estrategias posmodernas, como la deconstrucción, la parodia, la autoconciencia y la autorreflexión del género. The Punisher y Ghost Rider (imagen 40) son los personajes representativos, ambos son antihéroes, violentos y vengativos. El diseño de sus trajes se caracteriza por un fuerte enfoque en la muerte.
- e. *El cuerpo paradójico*. El catálogo menciona que mientras los trajes de los superhéroes masculinos pueden contener un atenuado atractivo sexual, aquellos utilizados por las superheroínas rayan en lo pornográfico. El traje de Catwoman es quizás el más fetichista (imagen 41). En la exhibición dicho traje (catsuit) refleja a la gata alfa y se apropia de la iconografía de la mujer dominatrix (incluyendo el látigo, corset, guantes y botas con tacón de aguja). El diseño del traje del personaje para la película *Batman Returns* de Tim Burton (1992) toma como referente la imagen de la antes mencionada dominatrix para reflejar una sexualidad femenina liberada y reprimida al mismo tiempo, una división radical entre la chica buena y la chica mala que el personaje de Catwoman tipifica. Al presentar estos elementos del fetichismo sexual de manera flagrante en un ambiente ajeno al original, ya sea el del cómic o la moda, su naturaleza erótica se reduce y domestica. La paradoja surge de esta simultánea entrega/negación sexual.
- f. *El cuerpo viril*. La imagen de Hulk y The Thing (imagen 42) es la exacerbación de la virilidad, la corporeización de la «masculinidad hegemónica»⁴⁹. Alan M. Klein observa que «la representación de la masculinidad en el cómic está tan exagerada porque es doblemente ficcional: como género literario y como género sexual [as genre and as gender en el original]» (Klein, 1993)⁵⁰.
- g. Iron Man representa *el cuerpo armado*, y efectivamente sirve como una metáfora de la paranoia defensiva y los miedos a las debilidades, limitaciones y vulnerabilidades humanas (imagen 43). Su usuario es un ser humano sin poderes sobre-humanos. Esta categoría también actúa como una metáfora de la realidad social, en la cual la distancia entre el cuerpo y la tecnología es cada vez menor. En esta categoría el traje es un avanzado

49 La masculinidad hegemónica está asociada directamente con el patriarcado como lógica de relación y de comprensión del mundo, donde el varón es el género predominante en la condición humana. Esta postura antropológica es, desde hace varias décadas, cuestionada a partir de los estudios antipatriarcales, en particular los estudios feministas. Según esta postura los «valores masculinos» son socialmente más valorizados que los «valores femeninos», muchas veces los varones tienden a confundir más fácilmente identidad personal con identidad de género que las mujeres, o sea, lo que se espera de ellos según el estereotipo social, con lo que realmente son.

50 Alan M. Klein (1993). *Little Big Men: Bodybuilding Subculture and Gender Construction*. Nueva York: State University of New York Press.

trabajo tecnológico en el que están resueltas todas las necesidades para vencer a los enemigos. Sin embargo, aun cuando el personaje esté bajo toneladas de un material resistente, el cuerpo nunca es negado.

- h. *El cuerpo mutante*. Mientras que los superhéroes en general representan los placeres de la metamorfosis, los mutantes encarnan las agonías de la transformación. Personificados por The X-Men (en la imagen 44 vemos al personaje de piel azul Mystique), el catálogo presenta a estos personajes que aquellos que hacen visible la tendencia humana de temer y odiar a lo diferente. En su caso el cuerpo mutante se convierte en una peligrosa arma que deben aprender a controlar, y ellos concurren a una institución educativa especialmente diseñada para ese propósito llamada Xavier Institute for Higher Learning. Aquí encontramos una conexión directa con el texto *Modernidad e identidad del yo* de Giddens. En esta categoría el cuerpo adolescente, errático y eruptivo de la pubertad, se toma como base para crear cuerpos diferentes a la norma, muy alejados de los regímenes sociales que se indicaron con el texto Giddens.

Estereotipos y clichés en el comic book

En el siglo XX el arte y la publicidad tienen una importancia innegable en el mundo occidental. En el libro *El cuerpo en venta* de Pérez Gaulí⁵¹, se analizan las imágenes visuales⁵² en el arte y la publicidad, sus aspectos iconológicos⁵³ y simbólicos, y además se introduce al estereotipo como ejemplo de representación cultural cargada de significado. El comic book es una de las tantas manifestaciones artísticas de la cultura contemporánea en las cuales se utilizan modelos estereotipados. Dicho esto, la definición y presentación de estas imágenes son relevantes para el desarrollo del presente trabajo.

51 Juan Carlos Pérez Gaulí es doctor en Ciencias de la Información y dirige un departamento creativo y de comunicación en una multinacional.

52 Imagen visual: Es todo signo que posee una naturaleza icónica. Como tal la imagen visual tiene un referente o nexos con la cosa que pretende representar, aunque ella no sea real. Texto-imagen: es la imagen considerada como una estructura compuesta por varios elementos visuales interrelacionados. Sobre ellos es posible hacer un discurso verbal y emitir juicios interpretativos. Vista como texto la imagen puede ser «léida» y estar sujeta a un «análisis textual» con el fin de ver sus relaciones con otros materiales significantes y con interpretaciones de carácter social (Zecchetto, 2002).

53 Iconología: Se llama iconología a la rama de la simbología y de la semiología que estudia las denominaciones visuales del arte, por ejemplo la representación de las virtudes y vicios con la figura o apariencia de personas.

Por extensión, se trata de la ciencia que estudia las imágenes, emblemas, alegorías y monumentos con que los artistas han representado a los personajes mitológicos, religiosos o históricos, y se diferencia de la iconografía en que esta tiene por fin la simple descripción de imágenes, mientras que la iconología las estudia en todos sus aspectos, las compara y las clasifica, llegando incluso a formular leyes o reglas para conocer su antigüedad y diversos significados e interpretaciones.

41

SUPERHEROES

FASHION AND FANTASY



42

SUPERHEROES

FASHION AND FANTASY



43

SUPERHEROES

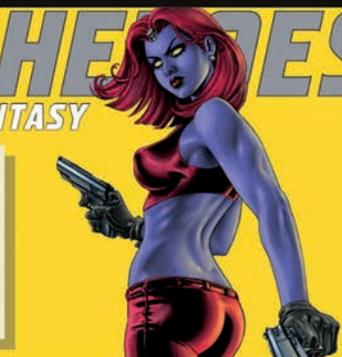
FASHION AND FANTASY



44

SUPERHEROES

FASHION AND FANTASY



Pérez Gaulí señala que las imágenes corporales no son, en casi ningún caso, meramente denotativas, sino que casi todas están cargadas de importantes *connotaciones* que devienen de la ideología del autor de la obra y de las referencias socioculturales e históricas que circundan su labor creativa (2000).

En primer lugar se presentan las premisas sobre las cuales se construyen los *estereotipos*. Al definir tres características esenciales de los estereotipos icónicos, el autor cita a Gubern⁵⁴:

1. La rigidez o fijeza de sus elementos.
2. Su no verificación por la experiencia.
3. Su vigencia en áreas culturales y épocas precisas.

En el texto se habla de la representación del cuerpo femenino a través de la historia, y cómo se ha producido una deformación perversa por motivos socioculturales. Dicho ejemplo está relacionado directamente con el objeto de estudio de la tesis: la comunicación de la identidad de la superheroína.

El autor establece que difundir un estereotipo es difundir una mentira, y coincide con Durandin⁵⁵ cuando dice que la mentira consiste en dar voluntariamente al interlocutor una visión de la realidad diferente de la verdadera. Para ilustrar dicha afirmación se introducen los dos modelos de identificación utilizados en el arte grecorromano clásico para la representación ideal de la belleza: el atleta (hombre) y la Venus (mujer). Estos estereotipos, ampliados mediante el uso de la mitología, se mantendrán hasta nuestros días en la mayoría de las representaciones corporales del arte y la publicidad (Pérez Gaulí, 2000), señalando específicamente para nuestro caso, a los superhéroes (y superheroínas) del comic book norteamericano.

Una mirada complementaria, y más específica, la presenta el libro *Estereotipos y clichés* de Amossy⁵⁶ y Herschberg Pierrot⁵⁷. En dicho trabajo, los estereotipos aparecen como objetos de la reflexión contemporánea, y no son considerados únicamente en su aspecto negativo (2001).

Se definen a los estereotipos como representaciones cristalizadas, esquemas culturales preexistentes, a través de los cuales cada uno de nosotros filtra la realidad del entorno. Además, se hace referencia a Lippmann⁵⁸, para decir que estas imágenes son indispensables para la vida en sociedad, ya que sin ellas

54 Román Gubern Garriga-Nogués (1934-) es escritor e historiador de medios de comunicación de masas español, singularmente de cine y cómic. Es también catedrático de comunicación audiovisual de la Facultad de Ciencias de la Comunicación en la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB), de la que ha sido decano.

55 Guy Durandin (1916-) fue profesor del Instituto Francés de Prensa y de las Ciencias de la Información, adscrito a la Universidad París II. Profesor honorario de psicología social de la Universidad Université René Descartes-París V, sus trabajos en materia de desinformación y propaganda se han convertido en una referencia en Europa.

56 Ruth Amossy es profesora emérita en el Departamento de Francés de la Universidad de Tel-Aviv.

57 Anne Herschberg Pierrot es profesora de literatura de la Universidad Paris-VIII.

58 Walter Lippmann (1889-1974) fue un intelectual estadounidense. Como periodista, comentarista político, crítico de medios y filósofo.

el individuo estaría sumido en el flujo y el reflujo de la sensación pura; le sería imposible comprender lo real, categorizarlo o actuar sobre ello. Ampliando lo anteriormente señalado por Pérez Gaulí y Durandin, se agrega que estas imágenes son ficticias, no porque sean mentirosas, sino porque expresan un imaginario social (Amossy y Herschberg Pierrot, 2001).

Estas apreciaciones nos conducen a hablar de la bivalencia constitutiva de la noción de estereotipo en el pensamiento contemporáneo (Amossy y Herschberg Pierrot, 2001). En otras palabras, el estereotipo aparece no solo como esquema reductor que hay que denunciar, sino también como elemento positivo, cuyas funciones constructivas y productivas podemos analizar (2001).

En *Estereotipos y clichés* se indica que la propagación del estereotipo, visto como una construcción imaginaria, se ve favorecida por los medios de comunicación, la prensa y la literatura masiva, incluidas las historietas. La visión que nos hacemos de un grupo (por ejemplo la imagen de la mujer) es el resultado del contacto repetido con representaciones construidas o bien filtradas por el discurso de los medios (siendo el cómic uno de estos medios). En relación a la importancia sociológica del estereotipo se establece además que este sería principalmente resultado de un aprendizaje social (2001) y que interviene necesariamente en la construcción de la identidad social (2001).

Respecto al papel fundamental que juegan los estereotipos y clichés en la literatura, las autoras indican que actúan como «mediadores entre individuos y sociedad, y como filtros y rastros en el texto literario, de lo social» y que además «los clichés se utilizan para construir un mundo de lugares y de personajes verosímiles» (2001: 72). A partir de estas afirmaciones se comienza a develar la necesidad de la existencia del cliché en el comic book norteamericano. La verosimilitud de ese mundo fantástico depende de la existencia de esas figuras cristalizadas.

Amossy señala que la intervención del lector es determinante para abordar al cliché y al estereotipo. Por un lado, nos dice que el cliché emerge directamente del texto: «una dulzura angelical», «blanco como un papel». Por otro, señala que el estereotipo no siempre se deja detectar en la superficie del texto y que es tarea del lector reconstruir el esquema abstracto. Se pone como ejemplo a la imagen familiar de la mujer dulce, frágil y pura, que no se construye necesariamente con fórmulas cristalizadas y que además admite una multiplicidad de variantes. Los textos pueden presentar la misma visión estereotipada de la mujer sin que por eso haya repeticiones literales (2001).

En el caso de la imagen de la superheroína, las repeticiones literales se dan en la elección de una misma tipología corporal para la mayoría de los personajes femeninos, acercándola en este aspecto al recurso del *cliché*. Lo que varía es el «styling», es decir los diseños de su indumentaria; los estilos de peinado; los colores de su piel, cabello y ojos; pero la base anatómica utilizada se repite en casi todos los personajes. Pero una segunda lectura, en la cual se incluya no solo la representación gráfica, sino también el desarrollo de la personalidad e historia

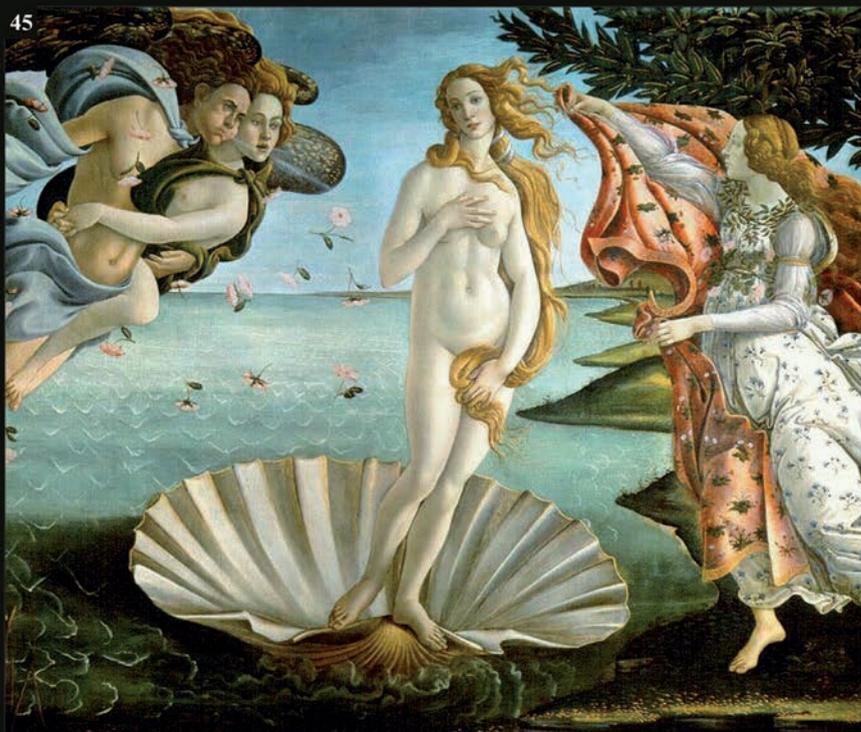
del personaje, será la que determine si se está recurriendo a un estereotipo negativo, positivo o a ninguno de ellos.

Una sección de *Estereotipos y clichés* que se aplica directamente al tema desarrollado en la presente tesis se titula «La cuestión de la paraliteratura». En esta sección, se trata a la literatura de masas, literatura que se nutre de las formas estereotipadas. Las autoras señalan que de ese modo se ajusta a la demanda del gran público, que busca modos de expresión y efectos estéticos inmediatamente accesibles. También se agrega que no es de extrañar que el análisis de las obras de gran difusión se realice con frecuencia como un emprendimiento de desmitificación, denunciando los falsos valores que apuntala esa lectura (2001).

Como una de las conclusiones del texto, se plantea que «cliché» está reservado a la figura de estilo gastada, a la huella de lo trivial en el plano de la expresión; mientras tanto que «estereotipo» designa por lo general al esquema colectivo fijado, la imagen o la representación común (2001). A partir de estas definiciones, se puede establecer como un cliché a la elección del modelo grecorromano clásico para representar el cuerpo de los superhéroes. Una de las razones de la utilización de dicho cliché es el hecho que establece una imagen corporal atractiva ya conocida y aceptada socialmente; que además hace referencia a las antiguas historias heroicas y a las numerosas manifestaciones artísticas que se han utilizado desde la época clásica. Las imágenes 45-46 reflejan el paralelismo entre *El nacimiento de Venus* de Sandro Botticelli (1483-1484) y una cubierta alternativa del cómic *Fantastic Four #17* (2012) donde se representa a Black Widow como a la diosa.

En el cómic superheroico los estereotipos aparecen en distintos personajes, ya sean héroes o villanos, y en una infinidad de variantes; característica anteriormente señalada de la paraliteratura. Estos esquemas colectivos cristalizados no se asocian directamente a los prejuicios, sino que se utiliza como una base sobre la cual crear nuevos personajes y nuevas historias, que sustenta un mundo ficcional y que además le proporciona verosimilitud.

45



46



Metodología

Estrategia metodológica

El fin principal de este capítulo es explicar la metodología que se llevó a cabo para obtener y luego analizar los datos obtenidos. Con «analizar» nos referimos a hacer una distinción y separación de las partes de un todo con el fin de llegar a conocer sus principios o elementos.

La elección de la estrategia metodológica a utilizar se basa en la pregunta-objetivo que se planteó al inicio del trabajo: ¿Cómo se utilizan los distintos recursos de diseño en la indumentaria de las superheroínas de Marvel y DC para comunicar su identidad heroica?

A partir de esa interrogante se reconocen los siguientes puntos:

- Comunicación.
- Diseño de Indumentaria.
- Superheroínas de Marvel y DC.
- Variedad de Recursos.
- Identidad heroica.

Criterios de recorte

Se propone el siguiente criterio de recorte para la selección de los personajes a analizar.

- Personaje perteneciente a la empresa Marvel o DC.
- Femenino.
- Representada en más de un medio de comunicación (recurrencia en varias plataformas).
- Protagonismo destacado en dichas plataformas.

Unidades de análisis

Como base se toma el listado «Top 100 Comic Book Heroes» de ign.com en el cual los personajes son seleccionados por el grado de protagonismo, impacto cultural, desarrollo del personaje, relevancia social e importancia de sus historias⁵⁹. Mediante esta selección se puede analizar una amplia gama de recursos de diseño y que sean representativos del objeto de estudio.

59 Fuente: <<http://www.ign.com/top/comic-book-heroes>>.

| | |
|--------------|-------------|
| DC | Marvel |
| Wonder Woman | Storm |
| Supergirl | She Hulk |
| Catwoman | Black Widow |
| Big Barda | Mystique |

Referencias visuales

Como referencia visual, en todos los casos que se considere oportuno, se utilizarán imágenes pertenecientes a las siguientes publicaciones, variando según el personaje sea de DC Comics o Marvel Comics:

DC Comics: Se selecciona la publicación *DC Style Guide*⁶⁰. Se trata de un catálogo creado en el año 1982 para unificar el estilo de ilustraciones de DC, con el fin de utilizarse como una guía de imágenes para todo el merchandising oficial de DC, apareciendo aún en productos actuales.

Marvel Comics: Las imágenes son obtenidas de *Official Handbook of Marvel Comics - Master Edition* (1991). Es un manual publicado por la empresa, en el cual aparecen fichas de cada personaje. Estas fichas están compuestas por una biografía ficticia del personaje, descripción de sus habilidades y ‘*model sheets*’; imágenes de frente, perfil y espalda de cada personaje. Se seleccionan estas ‘*model sheets*’ debido a la gran visibilidad de la indumentaria y porque el personaje no aparece realizando ninguna acción que influya en el estudio. Está ilustrado por Keith Pollard.

Se presentaron 3 excepciones:

- *Catwoman*: Este personaje ha contado con numerosos trajes a lo largo de su historia. El traje presente en la *DC Style Guide* (compuesto por capa y vestido largo) es característico de un período temporal no apropiado para su análisis, ya que no corresponde con la imagen actual y más difundida de Catwoman: el unitardo. Se selecciona entonces para su análisis el traje representado en la publicación «Catwoman #1 (2nd series)» de 1993, ilustrado por Jim Balent. Este traje representa un punto de inflexión entre los primeros trajes (de color verde o violeta) y los trajes más actuales en los que predominan la tipología del unitardo y los colores más oscuros.
- *Black Widow*: El traje presente en el *Official Handbook of Marvel Comics - Master Edition* no coincide con el traje más distintivo y característico del personaje. Su primera aparición fue en «Amazing Spider-Man» #86 (1970). Se analiza una ilustración de Terry Beatty, artista

60 Recuperado el 13 de febrero del 2013 de <<http://thedorkreview.blogspot.com/2009/07/dc-style-guide-part-1-group-shots.html>>.

reconocido por su estilo limpio y simple, similar al estilo de las publicaciones utilizadas para los demás personajes.

- *Big Barda*: En este caso, el personaje seleccionado no aparece en la publicación de DC de 1982, por esto se seleccionó una ilustración del artista Terry Beatty.

Las imágenes serán manipuladas digitalmente para destacar el elemento al que se está refiriendo. Se opta por dejar el resto de la figura en color negro que funcione como referencia de ubicación y tamaño relativo al conjunto total.

Niveles de análisis

Como se dijo anteriormente, se procederá a hacer una distinción y separación de las partes con el fin de llegar a conocer sus principios o elementos.

En el caso de la indumentaria superheroica, los principales elementos a enumerar/describir incluyen a los siguientes:

- a. Tipología del traje (unitardo, bikini, etc.).
- b. Emblema (Chevrón).
- c. Máscara.
- d. Capa.
- e. Styling/Accesorios (guantes, calzado, cinturón, joyería, etc.). Se relacionan a las paratextualidades descriptas en el marco teórico.

Primer nivel: Denotativo

En este primer nivel, desde la perspectiva del análisis, se enumeran y describen cada uno de los elementos que componen el traje del personaje seleccionado sin incorporar ninguna proyección valorativa de este. En este nivel de lectura se pretende ajustarse de manera literal a lo que nos es mostrado, a lo que se percibe objetivamente, es descriptivo.

Segundo nivel: Connotativo

El segundo nivel es de carácter relativo, en él se describen los significados adicionales dados por un grupo social en un contexto determinado. En este nivel se interpretan los elementos leídos en el nivel denotativo. Entran en juego los valores, las normas, los convencionalismos y pautas sociales, combinándose para conformar una interpretación única y subjetiva. Un mismo elemento puede tener muchas interpretaciones.

Se enumeran además las siguientes referencias:

- Referencias transtextuales (subculturas, actividades, etc.).
- Esterotipos y clichés.

Tercer nivel: Tipología de corporalidades

Según los datos obtenidos, los personajes se organizarán dentro de las siguientes categorías. Se consideran las 8 categorías descritas en el marco teórico; y que fueran presentadas en la exhibición «Superhéroes y Fantasía» del Metropolitan Museum de Nueva York:

1. el cuerpo gráfico,
2. el cuerpo patriótico,
3. el cuerpo viril,
4. el cuerpo paradójico,
5. el cuerpo armado,
6. el cuerpo dinámico,
7. el cuerpo mutante,
8. el cuerpo posmoderno.

Análisis y resultados

Wonder Woman

Ni las niñas aspirarán a ser niñas mientras nuestro arquetipo femenino carezca de energía, fuerza y poder. Esto ha llevado a que no quieran ser tiernas, sumisas y pacíficas. Las cualidades femeninas se rechazaron porque estaban asociadas con la debilidad. La solución obvia es crear un personaje femenino que sume toda la fuerza de Superman y el encanto de una mujer bella y buena.

William MOULTON MARSTON, 1943

Wonder Woman es una superheroína de la empresa DC Comics, creada por William Moulton Marston en 1941. Su historia comienza en Themyscira, conocida como «Paradise Island» habitada por Las Amazonas.

Suprema, el nombre inicial que le pone Moulton a superheroína, tiene su origen en la mitología griega.

La reina de las Amazonas, Hippolyta, crea a su hija a partir de arcilla y le pide a Afrodita que le dé vida. Así nace la princesa Diana de las Amazonas, concebida por una diosa y poseedora de poderes superiores: «bella como Afrodita, sabia como Atenea, ágil como Hermes y fuerte como Hércules»⁶¹.

Diana viaja al Mundo Patriarcal para combatir el mal y proteger a su hogar, bajo el nombre de Wonder Woman.

En la página siguiente se presenta el conjunto de imágenes (imagen 47), el cual incluye la imagen de referencia⁶² y su correspondiente desglose sobre fondo blanco.

Traje

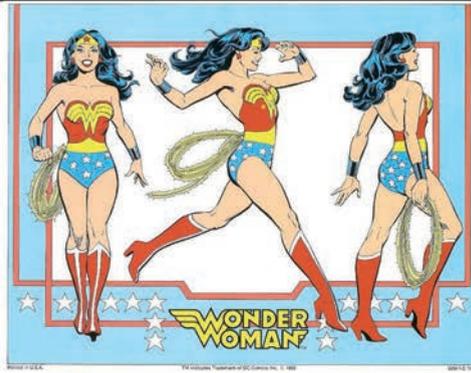
Denotación: Traje de baño strapless de 3 colores.

Color rojo (Process Red) en la parte superior, azul (Process Cyan) y estrellas blancas en la parte inferior.

61 Wonder Woman vol. 1 #105 (1959).

62 Se selecciona para el análisis la ficha del personaje correspondiente, obtenida de la publicación *DC Style Guide*.

IMAGEN DE REFERENCIA



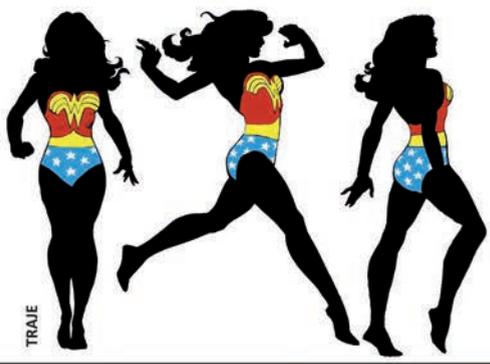
PERSONAJE Y
TRAJE COMPLETO



SILUETA



TRAJE



El rojo, azul y el amarillo de los accesorios forman la tríada de colores primarios del Modelo de color RGB (del inglés Red, Yellow, Blue), un modelo tradicional de síntesis sustractiva de color.

Materialidad: En los cómics se hace referencia al «Spandex», nombre comercial para los tejidos de punto con un porcentaje de elastano en su composición. El tejido se podría describir como supertejido, ya que presenta una elasticidad, resiliencia, adaptabilidad y resistencia mucho mayor a cualquier tejido real conocido.

En la realidad, los tejidos asociados a prendas muy ajustadas (trajes deportivos, de baño o de surf) incluyen la licra y el neopreno, siendo las marcas comerciales de las fibras con elastano y policloropreno correspondientemente.

Connotación: Patriotismo, feminidad, desnudez clásica, atletismo y cuerpo atlético.

Los colores base del traje son el rojo y el azul (imagen 48) y se relacionan con los colores de la bandera, *símbolo* de los Estados Unidos.

En la historia del personaje, el país originario de Wonder Woman es Grecia, pero el país en el cual debe cumplir su misión es Estados Unidos.

Figuras retóricas: Geminación, metáfora.

Emblema

Como todo producto mediático, Wonder Woman tiene una marca, y la doble «w» alada es su logo (imagen 49). En el marco teórico del presente trabajo se habla de este tipo de emblema como un chevrón, es decir un símbolo heráldico, representativo del portador.

Se necesita solo de su silueta y su emblema para identificar al personaje. Es el signo más importante de todos los que componen a su traje. En los comics books, en situaciones muy dramáticas o cuando se quiere dejar en evidencia la importancia del personaje en una determinada situación, se suele utilizar el recurso de la silueta del personaje en negro y destacando únicamente el logo.

Denotación: Doble «w» alada.

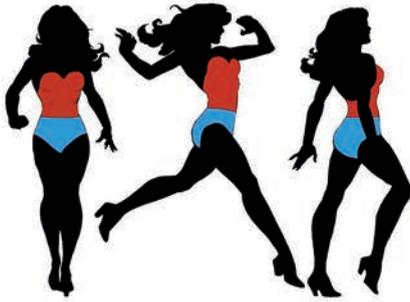
Connotación: Las dos letras representan las primeras letras de su nombre de guerra: Wonder Woman.

Las alas representan libertad, rapidez, vuelo.

El emblema en su conjunto se relaciona con la silueta de un águila (ver imagen), uno de los símbolos principales de Estados Unidos y símbolo de Zeus, rey de los dioses mitológicos griegos. Estas asociaciones conllevan los siguientes conceptos: patriotismo, autoridad, poder.

Figuras retóricas: Reduplicación, metáfora, alegoría.

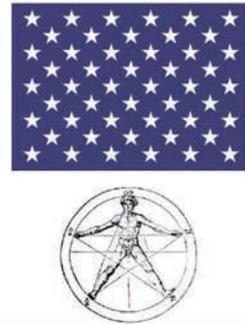
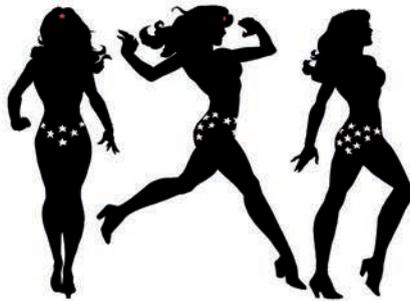
48



49



50



51



Estrellas

Denotación: Estrellas de 5 puntas. Se ubican de la siguiente forma: 1 estrella en la frente y 17 estrellas en la parte inferior del traje (imagen 50). La distribución en la parte inferior se organiza mediante una cuadrícula girada 45 grados, al igual que en la bandera de los Estados Unidos.

Connotación: Naturaleza, magia, verdad, sabiduría, dios, perfección, poder militar, estrellato.

En el Renacimiento la estrella de 5 puntas con la punta central hacia arriba fue un símbolo positivo, representando al hombre (o mujer) en control de los 4 elementos naturales (fuego, tierra, agua y aire), el ser humano como reflejo y correspondencia de la estructura del Universo. El mismo símbolo invertido se relacionaba a lo maligno.

En un célebre texto artúrico, el romance ‘Sir Gawain y el Caballero Verde’, el héroe porta en su escudo este símbolo, y se le relaciona con las heridas de Jesús crucificado, los cinco dedos de la mano y las cinco virtudes: generosidad, compañerismo, pureza, cortesía y misericordia.

La estrella de 5 puntas también se asocia a la proporción o número áureo, ya que su forma se basa en esta relación de medidas. Se trata de un número algebraico irracional que fue descubierto en la antigüedad como relación o proporción entre dos segmentos de una recta. Esta proporción se encuentra tanto en algunas figuras geométricas como en la naturaleza: en ciertas proporciones del cuerpo humano, en las nervaduras de las hojas de algunos árboles, en el caparazón de un caracol, etc.

Figuras retóricas: Metáfora, geminación.

Accesorios

Los accesorios se relacionarán con el conjunto indumentario principal por medio del concepto de *paratextualidad*, como se señaló en el marco teórico. Se reitera su definición: la relación de una prenda con sus componentes menores (accesorios y apliques).

DIADEMA, PETO Y CINTURÓN

Denotación: Los elementos de color amarillo, denotan accesorios de un metal dorado (imagen 51).

Connotación: Riqueza, suntuosidad, realeza, antigüedad, divinidad.

Diadema: Palabra derivada del griego, que significa «atar alrededor». Se asocia a la autoridad real, especialmente a princesas y reinas.

Peto: Parte del armadura que cubre el pecho. Se asocia a la batalla y la guerra.

Cinturón: En este caso se alude al objeto mitológico conocido como Cinturón de Hippolyta (madre de Wonder Woman en el cómic, ver imagen correspondiente). En la mitología griega era un cinturón mágico que representaba la autoridad de Hippolyta como reina de Las Amazonas.

Figuras retóricas: Metáfora.

Transtextualidad: Paratextualidad.

BRAZALETES

Denotación: 2 brazaletes de un metal plateado, en cada una de las muñecas (imagen 52).

Connotación: Esclavitud, feminismo.

Estos brazaletes son descriptos en el primer cómic del personaje como un símbolo de la esclavitud que habían sufrido las Amazonas antes de volverse independientes de sus captores masculinos.

Figuras retóricas: Metáfora, reduplicación.

Transtextualidad: Paratextualidad.

BOTAS

Denotación: Botas de caña alta, altura debajo de la rodilla, abertura superior con punta triangular al frente y tacones altos. Las botas son de color rojo, con líneas blancas en el frente y en todo el borde de la abertura superior de la caña (a modo de ribete, ver imagen 53).

Connotación: Feminidad, fetichismo, patriotismo.

Estas botas de tacón alto son el recurso más relacionado a la feminidad de todo el conjunto. Aun cuando el personaje es una guerrera, utiliza un calzado completamente alejado de la funcionalidad y practicidad.

Las líneas blancas hacen referencia a las líneas blancas y rojas de la bandera de los Estados Unidos.

Figuras retóricas: Paradoja, reduplicación.

Transtextualidad: Paratextualidad.

PENDIENTES

Denotación: 2 pendientes circulares de color rojo (imagen 54).

Connotación: Feminidad.

En el contexto social que se originó (Estados Unidos, década del 40 del siglo XX), los pendientes eran exclusivamente femeninos.

Figuras retóricas: Reduplicación.

Transtextualidad: Paratextualidad.

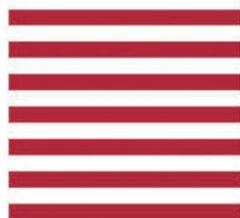
LAZO DE LA VERDAD

Definición: El lazo de la verdad (imagen 55) es un arma ficticia perteneciente a Wonder Woman, la superheroína de DC Comics. Fue forjado por el dios Hefestos del Cinturón Dorado de Gea que alguna vez llevó Antíope, y luego su hermana: la reina Hippolyta (madre de Wonder Woman). El lazo es irrompible y capaz de sujetar incluso a seres tan poderosos físicamente como Superman o Captain Marvel. Con el poder concedido por el fuego de Hestia, el lazo obliga a que cualquier persona sujeta a él diga la verdad.

52



53



54



55



Denotación: Lazo dorado de gran longitud (esta dimensión varía según la acción que el personaje realiza). Se representa con líneas exteriores irregulares a lo largo de todo su perímetro.

Connotación: Divinidad, magia, Western⁶³, feminismo.

El lazo se asocia directamente al género Western, y a partir de esa relación se asocia indirectamente a la masculinidad.

Las líneas exteriores irregulares son índices del brillo de una energía mágica propia del objeto.

Figuras retóricas: El hecho de que sea una mujer la que porta un objeto relacionado a un género cinematográfico tan machista como el Western estadounidense clásico lo convierte en una metáfora del feminismo.

Figuras retóricas: Metáfora.

Transtextualidad: Paratextualidad.

Tipología de corporalidad: cuerpo patriótico

A partir del análisis anterior se concluye que Wonder Woman pertenece a la categoría tipológica de cuerpo patriótico.

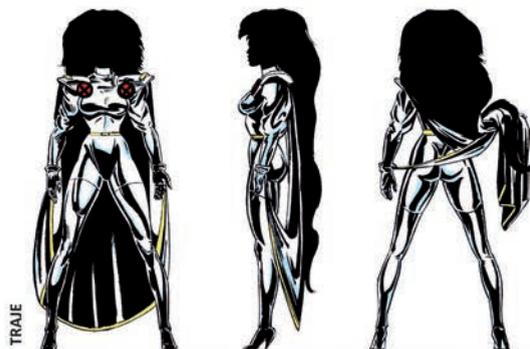
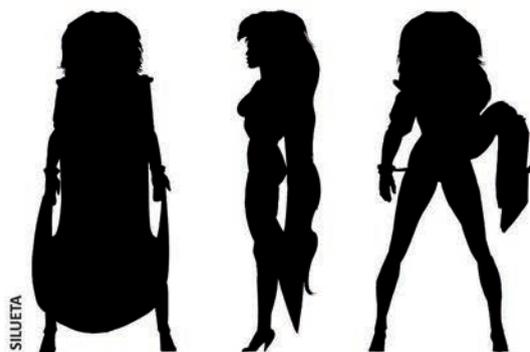
El contexto histórico de la creación del personaje influyó notablemente en su tipología de corporalidad. La Segunda Guerra Mundial (1939-1945) influyó en la creación de Wonder Woman y en su misión: proteger la utopía norteamericana del nazismo y el fascismo. Dejando de lado estos datos de la historia del personaje, y enfocándonos únicamente en lo que comunica la indumentaria, se puede afirmar que el cuerpo patriótico se fundamenta literalmente con el uso de todas las formas y colores de la bandera estadounidense en el diseño del traje.

Storm

Storm (Ororo Iqadi T'Challa Munroe) es un personaje ficticio de la empresa Marvel Comics. Este personaje apareció por primera vez en *Giant-Size X-Men # 1* (mayo de 1975) y fue creado por el escritor Len Wein y el artista Dave Cockrum. Es una mutante⁶⁴ afroamericana, integrante del equipo X-Men, del que ha sido su líder en numerosas ocasiones. Su poder es la manipulación del clima.

63 Género cinematográfico norteamericano popular de mediados del siglo XX.

64 En el Universo Marvel, los mutantes u Homo Sapiens Superior (nombre científico ficticio) son humanos que poseen un gen conocido como «Gen-X» que les otorga superpoderes de forma natural. Debido a que los poderes de los mutantes se pueden presentar de improviso generando graves accidentes (generalmente en la pubertad), unido al hecho de que existen villanos que son mutantes, la mayoría de los humanos temen y odian a este grupo marginado de personas.



En la página anterior se presenta el conjunto de imágenes (imagen 56), el cual incluye la imagen de referencia⁶⁵ y su correspondiente desglose sobre fondo blanco.

Unitardo

Denotación: Unitardo blanco con zonas negras, ajustado al cuerpo. Mangas largas abullonadas en la parte superior (tipología manga «jamón»). El unitardo cubre todo el cuerpo a modo de una segunda piel (ver imagen 57). Las botas no dejan apreciar si el unitardo se extiende hasta las rodillas o hasta los pies.

Materialidad: En los cómics se hace referencia al Spandex, nombre comercial para los tejidos de punto con un porcentaje de elastano en su composición. En el *Marvel Handbook* se describe como tela elástica sintética («synthetic stretch fabric» en el original).

En la realidad, los tejidos asociados a prendas muy ajustadas (trajes deportivos, de baño o de surf) incluyen la licra y el neopreno, siendo las marcas comerciales de las fibras con elastano y policloropreno correspondientemente.

Connotación: Desnudez clásica, cuerpo atlético, atletismo, pureza. En el marco teórico se relacionó la desnudez simulada del superhéroe (o superheroína) con la desnudez real del héroe de la antigüedad grecorromana. Se establece entonces la asociación de dicha desnudez clásica con el virtuosismo, la honestidad, la independencia y la racionalidad.

El traje ajustado en la sociedad occidental contemporánea se asocia a la indumentaria deportiva y a los acróbatas de circo. Se pueden mencionar entonces los conceptos de cuerpo atlético y atletismo.

El color blanco se asocia a la bondad y pureza.

Las mangas abullonadas se relacionan a las hombreras que se describirán más adelante.

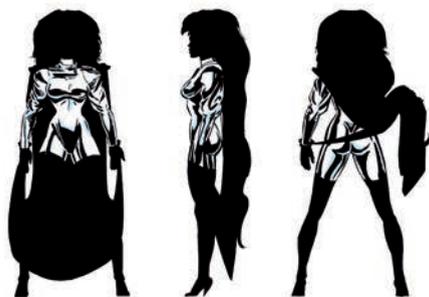
Las zonas negras del unitardo son índices de que se trata de un material textil con un acabado satinado, asociado al deslizamiento.

Figuras retóricas: Basándonos nuevamente en los conceptos grecorromanos, la belleza armoniosa del desnudo es una *metáfora* de la armonía de sus capacidades mentales y morales del personaje.

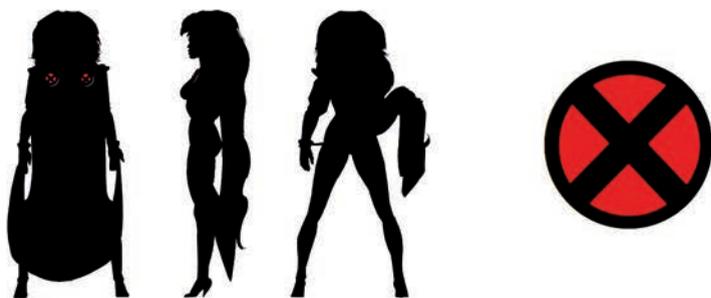
Encontramos a la *paradoja* referente a la indumentaria de la superheroína y a su representación corporal hipersexualizada. Al presentar esta imagen sexualizada de manera flagrante en un contexto no relacionado directamente con el sexo (el cómic superheroico), su naturaleza erótica se reduce y domestica. La paradoja surge de la relación simultánea de entrega/negación sexual.

65 Se selecciona para el análisis la ficha del personaje correspondiente, obtenida de *Official Handbook of Marvel Comics - Master Edition* (1991).

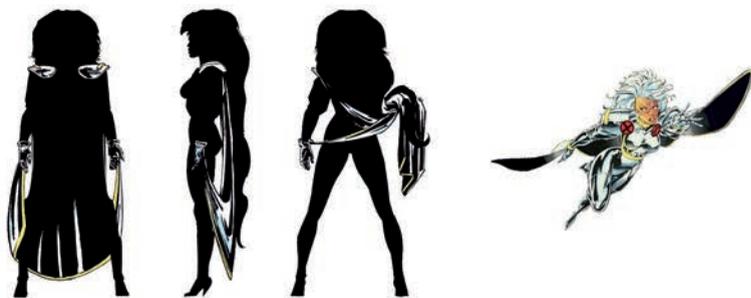
57



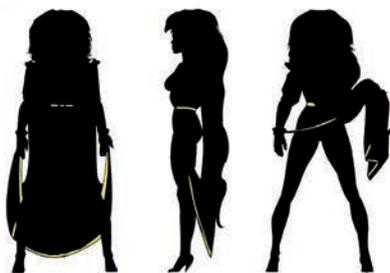
58



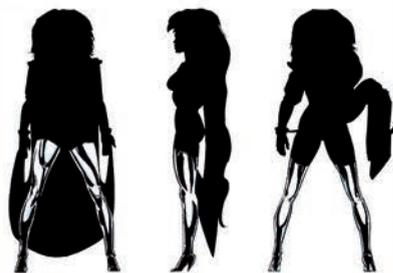
59



60



61



Emblemas

Denotación: Dos insignias o pins circulares sobre el pecho (imagen 58). Una «x» negra rodeada por un círculo negro sobre un fondo rojo. Dicha insignia, utilizada por la mayoría de los integrantes del equipo X-Men, denota la pertenencia a dicho grupo.

En el marco teórico del presente trabajo se habla de este tipo de emblema como un chevrón, es decir un símbolo heráldico, representativo del portador.

Connotación: Autoridad, liderazgo.

Dentro de la historia ficticia del cómic, dicha insignia es el logo de los X-Men.

La posición y cantidad de los pins es muy particular; lo más común dentro de los miembros de los X-Men es utilizar solo una insignia ubicada en la hebilla del cinturón. La posición superior y la simetría generada por ambos elementos pueden significar el liderazgo y autoridad del personaje dentro del equipo.

Figuras retóricas: Reduplicación, metáfora.

Accesorios

Como se dijo anteriormente, los accesorios se relacionarán con el conjunto indumentario principal por medio del concepto de *paratextualidad*.

MANTO, HOMBRERAS Y GUANTES

Denotación: Manto de forma elíptica, unido a hombreras rígidas y guantes (imagen 59). El color utilizado es el mismo del unitardo: blanco con zonas negras. El manto y las hombreras tienen detalles de color amarillo o dorado. Los guantes se extienden hasta las muñecas y tienen una abertura de un diámetro mayor a la muñeca.

Connotación:

Manto: Libertad, rapidez, vuelo, medioevo (nobleza - espiritualidad - guerra).

El manto se representa como dos alas elípticas en los momentos que el personaje vuela o controla al viento (ver imagen).

Por último, el manto (siendo una variación de la capa) se asocia a la Edad Media europea. Se profundiza sobre esta relación en los personajes con capa propiamente dicha.

Hombreras: Autoridad, milicia, alto rango, masculinidad.

Las hombreras rígidas se asocian a lo militar y a la masculinidad. El detalle en amarillo recuerda a las insignias o condecoraciones militares que hacen referencia a un alto rango.

Guantes: Protección, elegancia, feminidad.

La asociación más directa al guante es la protección, pero también se pueden referir a la elegancia y la feminidad, conceptos traídos del romanticismo de la moda (siglo XIX).

Las zonas negras del manto, hombreras y guantes son índices de que se trata de un material con un acabado satinado, asociado al deslizamiento.

El color blanco se asocia a la bondad y pureza.

Figuras retóricas: Reduplicación (hombreras y guantes), *metáfora* (manto, hombreras y guantes).

Transtextualidad: Paratextualidad.

CINTURÓN - RIBETES - DETALLE DE HOMBRERA

Denotación: Cinturón fino ubicado en la cintura de color amarillo o dorado. Ribetes del mismo color que cubren todo el perímetro del manto (imagen 60).

Connotación: Delicadeza, feminidad, riqueza, autoridad.

Las finas líneas doradas funcionan como un acento de la esbelta cintura, las delicadas curvas del manto (feminidad) y el detalle de las hombreras (autoridad).

El color dorado usualmente representa a la riqueza.

Figuras retóricas: Metáfora, reduplicación (detalles en hombreras).

Transtextualidad: Paratextualidad.

BOTAS

Denotación: Botas de caña alta, altura por encima de la rodilla, abertura superior curvilínea y tacones altos. Las botas son de color blanco con zonas negras (imagen 61).

Connotación: Feminidad, fetichismo, pureza.

Las botas de tacón alto son el recurso más relacionado a la feminidad de todo el conjunto. Aun cuando el personaje se encuentra normalmente en batallas, utiliza un calzado completamente alejado de la funcionalidad y practicidad.

Las zonas negras del manto, hombreras y guantes son índices de que se trata de un material con un acabado satinado.

El color blanco se asocia a la bondad y pureza.

Figuras retóricas: Paradoja, reduplicación.

Transtextualidad: Paratextualidad.

Tipología de corporalidad: cuerpo dinámico

A partir del análisis anterior se concluye que Storm pertenece a la categoría tipológica de cuerpo dinámico.

La mayoría de los elementos del traje señalan una clara dirección hacia una representación estilizada del aerodinamismo y la velocidad:

- Unitario a modo de segunda piel que permite representar al cuerpo con una desnudez simulada.
- Color del conjunto que insinúa un material textil con un acabado satinado, asociado al fácil deslizamiento.
- Manto curvilíneo a modo de alas elípticas.
- Líneas finas y doradas que acentúan las curvas del manto.

Supergirl

Supergirl (Kara Zor-El) es un personaje ficticio de la empresa DC Comics. Este personaje apareció por primera vez en *Action Comics* #252 (1959) y fue creado por Otto Binder y Al Plastino. Es una alienígena nativa del planeta Krypton, superviviente de la destrucción de dicho planeta junto a su primo Kal-El (Superman). Sus poderes incluyen vuelo, superfuerza, invulnerabilidad, supervelocidad, poderes de visión (rayos-x, calorífica, infrarroja y microscópica), superoído y superaliento (el cual le permite soplar a temperaturas congelantes o vientos huracanados).

En la página siguiente se presenta el conjunto de imágenes (imagen 62), el cual incluye la imagen de referencia⁶⁶ y su correspondiente desglose sobre fondo blanco.

Traje base

Denotación: En la imagen 64 se aprecian los elementos del traje base de Supergirl:

- a. Parte superior: Prenda azul de manga larga, ajustada al cuerpo.
Materialidad: En los cómics se hace referencia generalmente al Spandex, nombre comercial para los tejidos de punto con un porcentaje de elastano en su composición.
- b. Parte inferior: Minifalda de color rojo. Presenta una cintura en forma de «V» (también llamada cintura vasca). El ruedo de la falda repite esta forma en el frente y espalda de la prenda.

Materialidad: En los cómics se hace referencia al «Spandex», nombre comercial para los tejidos de punto con un porcentaje de elastano en su composición. El tejido se podría describir como supertejido, ya que presenta una elasticidad, resiliencia, adaptabilidad y resistencia mucho mayor a cualquier tejido real conocido.

En la realidad, los tejidos asociados a prendas muy ajustadas (trajes deportivos, de baño o de surf) incluyen la licra y el neopreno; son las marcas comerciales de las fibras con elastano y policloropreno correspondientemente.

Connotación:

- a. Desnudez clásica, cuerpo atlético, atletismo.
- b. Juventud, feminidad, sensualidad. Desde su popularización en la década del 60 del siglo XX, esta tipología de prenda se ha asociado a la juventud, la feminidad y la sensualidad.

Figuras retóricas: Metáfora.

66 Se selecciona para el análisis la ficha del personaje correspondiente, obtenida de la publicación *DC Style Guide*.

IMAGEN DE REFERENCIA



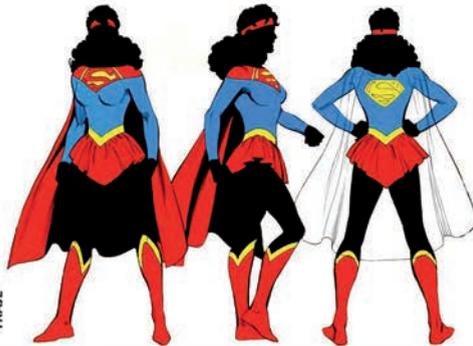
PERSONAJE Y
TRAJE COMPLETO



SILUETA



TRAJE



Emblema

Denotación: Figura en forma de diamante con la punta hacia abajo, con una letra «S» interior de color rojo, bordes negros y fondo amarillo. Está ubicada en el pecho del personaje (ver imagen 65).

Aparece una segunda figura en la espalda, en la parte central-superior de la capa. Tiene iguales características que la frontal, a excepción del color del diamante y la letra «S», son de color amarillo al igual que el fondo.

Connotación: Esta figura se asocia directamente con Superman (ver imagen 63). Este hecho se debe a la popularidad del personaje y su amplia reconocibilidad en el contexto actual (cultura occidental y parte de la oriental). Se debe tener presente que este emblema se ha convertido en el logo de una marca comercial. En este caso actúa como un índice de que Supergirl es una «franquicia» de Superman, es decir su homóloga femenina: super-mujer.

En el marco teórico del presente trabajo se denomina al emblema en el pecho de un superhéroe como un chevrón, es decir un símbolo heráldico del Medioevo representativo de un individuo o entidad moral (principalmente linajes nobles). En este caso en particular, la forma del emblema lo relaciona directamente a un escudo de armas («escutcheon» en inglés), acercándolo aún más a la temática heráldica.

Inicialmente, el emblema de Superman tenía un único significado: «S» por Superman. Una de las primeras alternativas a su significado se presentó en el primer largometraje: *Superman: The Movie* (1978), en donde la figura no representaba una «S» sino que, efectivamente, era el escudo de armas de la Casa de El. La Casa de El es el nombre de la familia de Superman (Kal-El) y Supergirl (Kara Zor-El).

Otra alternativa nos presenta al emblema como derivado de un símbolo de uno de los pueblos nativos de Norteamérica. En este caso representa a una serpiente, animal que, según ese origen, se asocia con la medicina y los poderes curativos, similar a la vara de Esculapio⁶⁷ romana.

Finalmente, en la serie de cómics «Superman: Birthright» (2004) se presenta al emblema como un símbolo kryptoniano que significa «esperanza». Este significado se repite en la película *Man of Steel* (2013).

Se concluye que los conceptos asociados más significativos son los siguientes: medioevo, protección, defensa, reconocibilidad, nobleza, guerra.

Figuras retóricas: Metáfora, intertextualidad (alusión a Superman).

67 El báculo o vara de Esculapio (Asclepio para los griegos) es un antiguo símbolo asociado con la curación de enfermos mediante la medicina. Proviene de la mitología grecorromana y consiste en una serpiente entrelazada alrededor de una vara larga. La vara es el símbolo de la profesión médica y la serpiente simboliza el rejuvenecimiento (por su muda periódica de piel).

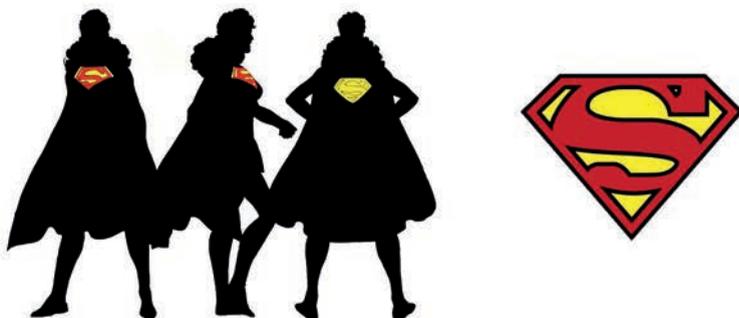
63



64



65



66



Capa

Denotación: Capa de color rojo, larga hasta las rodillas y moldería de base rectangular (imagen 66). Presenta una continuidad hacia los hombros, sin indicar un método de cierre aparente. El cerramiento frontal se logra mediante un cuello «bote» y un escote cubierto en forma de «V» sobre el pecho. Es el soporte para los dos emblemas ya estudiados del traje (en frente y espalda).

Materialidad: La ilustración indica una buena caída de la tela utilizada (corte al bias). Si la materialidad se corresponde a las utilizadas en capas medievales de la nobleza se puede intuir que el material utilizado sea terciopelo o fieltro de lana.

Connotación: Como se señaló en el marco teórico, esta prenda fue muy utilizada en la Edad Media de la civilización occidental, principalmente en la región europea. Se asocia entonces a la nobleza, los guerreros y las figuras religiosas medievales. Se puede concluir que la capa connota los siguientes conceptos: medioevo (nobleza-espiritualidad-guerra).

El movimiento aparente y la simetría de la capa se pueden relacionar con alas, haciendo referencia al concepto de vuelo.

La acentuación de los hombros connota masculinidad y autoridad.

A su vez, la acentuación del escote mediante la forma de «V» de la capa indica feminidad y sensualidad.

Figuras retóricas: *Metáfora, paradoja (conceptos de masculinidad y feminidad simultáneos).*

Transtextualidad: *Hipertextualidad* (imitación de un recurso indumentario de otro contexto histórico).

Accesorios

Como se dijo anteriormente, los accesorios se relacionarán con el conjunto indumentario principal por medio del concepto de *paratextualidad*.

VINCHA O CINTA PARA EL CABELLO

Denotación: Vincha para el cabello de color rojo, utilizada en la frente, sin ninguna atadura aparente (imagen 67). Se puede presumir que la materialidad es un tejido elástico, como el Spandex antes mencionado.

Connotación: Atletismo, deporte, los 80.

La vincha hace referencia al look «deportivo» popularizado en la década del 80 del siglo XX en la cultura norteamericana. Junto al estilo de peinado (permanente u ondulado) se hace referencia a artistas como Olivia Newton John y Jennifer Beals en la película *Flashdance* (ver la imagen 67).

Figuras retóricas: *Símil o comparación.*

Transtextualidad: *Intertextualidad (alusión a otras obras mediáticas contemporáneas), Paratextualidad.*

CINTURÓN

Denotación: Cinturón amarillo, ubicado en la cintura, en forma de «V» al frente y en la espalda (ver imagen 68).

Connotación: Funciona como un acento de la cintura vasca de la falda, haciendo énfasis a esta parte del cuerpo femenino. Femenidad, delicadeza.

Figuras retóricas: *Metáfora.*

Transtextualidad: *Paratextualidad.*

BOTAS

Denotación: Botas de caña alta, altura por debajo de la rodilla, abertura superior curvilínea (ver imagen 69), sin tacones. Color: rojo con vivos superiores amarillos.

Connotación: Femenidad, delicadeza (vivos amarillos).

Las botas rojas con vivos amarillos y abertura superior curvilínea se asocian a la feminidad.

Figuras retóricas: *Reduplicación.*

Transtextualidad: *Paratextualidad.*

Tipología de corporalidad: cuerpo gráfico

El personaje y traje de Supergirl se generan como variantes de Superman; ambos comparten las siguientes características:

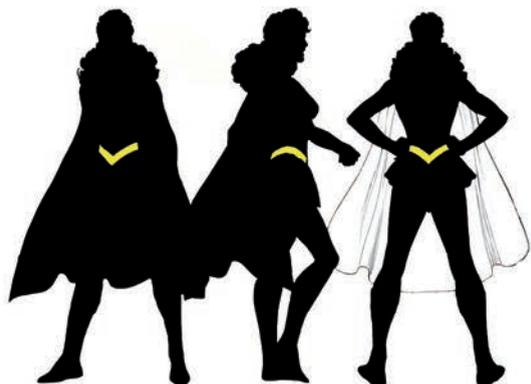
- Presencia de un emblema o chevrón, símbolo de la identidad del personaje y su linaje.
- Colores icónicos, fácilmente asociables al personaje.
- El conjunto emblema + colores genera el reconocimiento y la identificación de la superheroína.

Se concluye que el traje de Supergirl pertenece a la categoría tipológica de cuerpo gráfico.

67



68



69



Black Widow

El personaje a analizar es conocido como Black Widow y como Natalia «Natasha» Alianovna Romanova. Tuvo su primera aparición en 1964, en el cómic *Tales of Suspense #52* de Marvel Comics. Stan Lee, Don Rico y Don Heck la crearon: una espía rusa que trabajaba contra Iron Man. Pasó de trabajar con la KGB (agencia de inteligencia de la Unión Soviética) a ser una de las agentes de SHIELD (agencia de inteligencia y antiterrorismo del universo Marvel) más valoradas, formando parte del equipo *The Avengers* (llegando a ocupar el cargo de líder del equipo por unos años). Natasha cuenta con una condición física extraordinaria debido a la versión rusa del «Suero del Super Soldado» norteamericano (suero responsable de los superpoderes de Captain America).

A partir de su biografía ficticia podemos identificar:

Estereotipos y clichés: Se presenta el estereotipo de la joven espía rusa misteriosa y seductora, popularizado en el principio de la segunda mitad del siglo XX (también presente en otras publicaciones literarias como la serie de James Bond).

Traje seleccionado

El unitardo negro del personaje aparece en 1970 en «*Amazing Spider-Man*» #86.

Este traje ha variado muy poco desde su introducción, los cambios se presentan principalmente en los accesorios (cinturón y brazaletes) convirtiéndose así en el traje «trademark» del personaje y en el elegido para su análisis en la presente tesis.

Se agregan algunas viñetas de «*Amazing Spider-Man*» #86 para complementar la imagen de referencia⁶⁸ seleccionada para su desglose y posterior análisis (ver imágenes 70-71-72 en la página siguiente).

Unitardo

Descripción en el «Marvel Handbook»: El traje que lleva Natasha en sus múltiples versiones está hecho de un tejido elástico sintético de alta tecnología, que es altamente resistente al daño, incluso contra armas de fuego pequeñas y altas temperaturas. Microscópicos vasos de succión en su traje le permiten escalar paredes y aferrarse a los techos, lo que le da habilidades como la del arácnido del cual toma su nombre.

Denotación: Unitardo completo de colores azul oscuro y negro, sin ninguna costura aparente, de mangas largas y sin ninguna división entre la prenda y el calzado (con tacones). Únicamente se presenta un pequeño círculo de color amarillo en el cuello de la prenda (ver imagen 73).

68 Se selecciona para el análisis una ilustración de Terry Beatty, donde se representa el traje más distintivo y característico del personaje, diseñado en el año 1970.

70

IMAGEN DE REFERENCIA



71

PERSONAJE Y
TRAJE COMPLETO



SILUETA



TRAJE



72



Materialidad: Nuevamente se habla de tejido elástico sintético, lo que lleva a suponer la existencia (ficticia) de fibras de elastano. Se introduce la resistencia al daño y armas de fuego a modo de chalecos antibalas blando. A mediados de la década del 70 del siglo XX el innovador material utilizado en esas prendas fue el «cuero» Kevlar⁶⁹.

Connotación: Desnudez clásica, cuerpo atlético, atletismo, feminidad.

Los colores azul oscuro y negro indican misterio, espionaje y oscuridad.

El color negro se relaciona directamente con el nombre Black Widow.

El círculo amarillo representa un aro metálico de color dorado, e indica la existencia de un cierre invisible: funcionalidad, practicidad, fetichismo.

Los tacones representan feminidad y fetichismo.

Figuras retóricas: *Metáfora (unitardo). Paradoja y reduplicación (tacones).*

Emblema

Denotación: Reloj de arena de color rojo. El color de fondo en el caso estudiado es amarillo (imagen 74), aunque en otras variantes del traje aparece con fondo negro.

Connotación: Araña viuda negra, peligro, letalidad, veneno, muerte.

El reloj de arena rojo sobre fondo negro se asocia a la marca en el abdomen de las arañas conocidas como viudas negras (*black widows* en inglés).

Figuras retóricas: *Metáfora, metonimia* (por la presencia de una figura de características similares a la marca de una especie de araña, se relaciona al personaje con esa araña).

Accesorios

Como se dijo anteriormente, los accesorios se relacionarán con el conjunto indumentario principal por medio del concepto de *paratextualidad*.

Descripción en el Marvel Handbook: Los cartuchos que Natasha lleva en sus muñecas contienen varias herramientas para su oficio de espía: cables y explosivos. Además los utiliza para disparar el «Widow Kiss» (beso de la viuda en inglés) un aerosol que instantáneamente puede noquear a una persona y el «Widow Bite» (mordedura de la viuda) que consiste en potentes descargas eléctricas. Cuenta además con el «Widow Line» (línea de la viuda): un gancho con una línea retráctil, para balancearse a lo largo de los tejados.

69 El Kevlar o poliparafenileno tereftalamida es una poliamida sintetizada por primera vez en 1965 por la química Stephanie Kwolek para la empresa DuPont. Esta fibra sintética Kevlar es tejida y aplicada en capas para ser empleada en neumáticos, velas náuticas o en chalecos antibalas.

BRAZALETES Y CINTURÓN

Denotación: Brazaletes con cartuchos en ambas muñecas y cinturón de discos circulares en la cadera (ver imagen 75). Color amarillo/dorado, en las primeras apariciones también se representaba en color gris/plateado.

Materialidad: Metal, muchas veces representado con zonas negras a modo de brillo metálico.

Connotación: El contraste de los brazaletes dorados con el color oscuro del traje acentúa sus antebrazos y manos, indicando que estos son las armas principales de Black Widow, entrenada como un soldado. Los cartuchos indican armamento, guerra.

En el caso del cinturón, ubicado en la cadera, indica otra arma del personaje: su sensualidad y seducción. La acentuación de la cadera también representa la femineidad.

Figuras retóricas: *Metáfora*, *reduplicación* (brazaletes), *Geminación* (discos y cartuchos).

Transtextualidad: *Paratextualidad*.

Tipología de corporalidad: cuerpo posmoderno

La mayoría de los elementos del traje (y características del personaje) se asocian a la tipología corporal posmodernista:

- La relación del personaje (desde su origen) con la muerte, la venganza y la violencia.
- La bimoralidad del personaje, comenzando como una villana y para luego convertirse en una antiheroína.
- Uso de colores oscuros, principalmente el color negro, y materiales fetichistas como el cuero (Kevlar), el Spandex y los cierres metálicos.
- El estereotipo de espía rusa seductora, generalmente utilizado en novelas o películas orientadas a un público adulto.

Se concluye entonces que pertenece a la categoría tipológica de cuerpo posmoderno.

73



74



75



Catwoman

Catwoman (Selina Kyle) es la primera supervillana del universo de Batman y una de las primeras del cómic norteamericano. Actualmente es uno de los personajes femeninos más importantes del cómic norteamericano de superhéroes, por su influencia y longevidad.

Su primera aparición es en *Batman #1* (1940) y fue creada por Bob Kane y Bill Finger (también creadores de Batman). Su primer nombre fue The Cat y surge, según sus creadores, como un enemigo natural para el murciélago: el gato. La inspiración se basa también en el concepto de misterio que une a los felinos con las mujeres.

Es una antiheroína y se presenta desde su origen como objeto amoroso de Batman.

Esteretipos y clichés: Femme fatale. Significa «mujer fatal» en el idioma francés. Es un arquetipo de la literatura y el arte, asociado a una mujer cuyos encantos femeninos engañan a sus víctimas (principalmente masculinas), llevándolas a situaciones peligrosas e incluso letales.

Se asocia a las mujeres de ficción como las hechiceras, brujas y vampiresas. Generalmente son villanas, aunque se pueden encontrar heroínas y antiheroínas (como Catwoman) que utilizan sus poderes contra los personajes malvados.

La *femme fatale* se hizo omnipresente en la cultura occidental a finales del siglo XIX y principios del XX, apareciendo en las obras de Oscar Wilde, Edvard Munch y Gustav Klimt entre otros. Esta popularización se considera como una reacción a los movimientos feministas y el cambio de roles de la mujer de ese período temporal.

En la página siguiente se presenta el conjunto de imágenes (imágenes 76-77-78), el cual incluye la imagen de referencia⁷⁰, su correspondiente desglose sobre fondo blanco y una página interior de la publicación mencionada que complementa a la de referencia, ya que presenta la parte trasera del traje.

Unitardo

Denotación: Unitardo de color púrpura (imagen 79). El largo de mangas y de piernas de la prenda no se puede establecer por los guantes y botas.

Se presentan zonas de color negro, amarillo y azul.

Materialidad: Spandex.

70 Se selecciona para el análisis el traje representado en la publicación «Catwoman #1 (2nd series)» de 1993, ilustrado por Jim Balent.

Connotación: La desnudez clásica se presenta en este ejemplo con mayor fuerza, debido a la falta de accesorios (cintos, emblemas, costuras, etc.). Este personaje es reconocido por su sensualidad, seducción, erotismo e hipersexualidad, conceptos que crean la «paradoja eterna de las superheroínas» (Bolton, 2008: 81)⁷¹. Dicha paradoja, explicada en el marco teórico, surge de la relación simultánea de entrega/negación sexual.

Se asocia asimismo al cuerpo atlético y al atletismo.

Color púrpura: Este color se relaciona con la realeza y nobleza desde la Roma Imperial, debido al alto valor de las tintas utilizadas para lograr este color en tejidos (tintas solo encontradas en algunas especies de caracoles marinos). Coincide con la imagen que Catwoman tiene de sí misma: en sus primeras aventuras ella se autodenomina como «Alta Princesa de los Ladrones» y «Reina de los Gatos».

Zonas negras: Oscuridad del color principal; furtividad, misterio, oscuridad.

Zonas amarillas y azules: Índices de brillos y reflejos de luces del ambiente. Se asocian a un material sintético brillante o satinado, se asocia al fetichismo.

Figuras retóricas: *Paradoja, metáfora.*

Máscara (aparentemente unida al unitardo)

La máscara, aunque se ilustra sin separación aparente con el unitardo, se estudiará separadamente.

Denotación: Máscara que cubre la cabeza, con recortes en forma de ojos felinos para los ojos, la mitad inferior de la cara y recorte posterior que deja el cabello suelto. Presenta dos orejas superiores (imagen 81).

Connotación: Máscara: Se puede asociar al álter ego, encubrimiento de identidad, delito y a los practicantes de «Lucha Libre».

Recortes en forma de ojos felinos: Estos recortes suelen representarse en color blanco junto a la silueta en negro del personaje (a modo de los ojos de los gatos al reflejar la luz). Este recurso recuerda al uso del emblema o chevrón para representar a un personaje en momentos específicos de una historia (dramáticos, nocturnos, etc.).

Se asocia al gato. Si se toma en el conjunto total se asocia a la mujer-gato (en clara correspondencia con su identidad y su nombre en inglés).

Orejas: Gato, mujer-gato.

Styling: El cabello suelto y ondulado representa salvajismo y feminidad.

Figuras retóricas: *Metáfora* (mujer-gato), *metonimia* y *reduplicación* (ojos y orejas de gato).

71 Andrew Bolton en el catálogo de la exhibición: Metropolitan Museum of Art (2008). *Superheroes: Fashion and Fantasy*. Nueva York: Yale University Press.

Emblemas

No presenta. Los recortes en forma de ojos de gato, orejas y garras del traje actúan como características suficientes y necesarias para representar al personaje.

Accesorios

Como se dijo anteriormente, los accesorios se relacionarán con el conjunto indumentario principal por medio del concepto de *paratextualidad*.

GUANTES Y BOTAS

Denotación: Guantes largos (llamados «guantes de ópera»), abertura superior recta, de color negro.

Botas de caña alta, altura por encima de la rodilla cubriendo casi totalmente los muslos, abertura superior recta de color negro (ver imagen 80).

Materialidad: Posiblemente cuero o tejido sintético elástico, debido a los brillos ilustrados.

Connotación: Los guantes largos o «*guantes de ópera*» fueron notablemente populares en Occidente durante 3 períodos: el Napoleónico, aproximadamente del 1800 al 1825 (emperatriz Josefina de Bonaparte); entre fines del siglo XIX y principios del XX (Sarah Bernhardt); y por último en las décadas del 40 y 60 del siglo XX (New Look de Dior, Marilyn Monroe y Rita Hayworth). Se destaca el concepto de elegancia asociado a este accesorio.

Las garras se asocian a un gato o felino, armamento, agresividad, salvajismo.

Las botas extremadamente altas de cuero negro o Spandex negro se relacionan a la feminidad, sensualidad y fetichismo.

Figuras retóricas: *Paradoja, reduplicación, metonimia* (garras).

Transtextualidad: *Paratextualidad, hipertextualidad* (imitación de un recurso indumentario de otro contexto).

LÁTIGO

Denotación: Látigo de color marrón, con 3 puntas que indican que es un látigo trenzado (ver imagen 82).

Material: Posiblemente cuero.

Connotación: El látigo, además de ser su arma, se asocia con la cola de un gato cuando vemos la silueta del personaje. En el plano sexual, es un elemento asociado al sadomasoquismo, vinculando aún más al personaje con el arquetipo de *Dominatrix*.

Conceptos asociados: Dominación, agresividad, mujer-gato, erotismo, fetichismo.

Figuras retóricas: *Paradoja*.

Transtextualidad: *Paratextualidad hipertextualidad* (imitación de un recurso indumentario de otro contexto).

79



80



81



82



Tipología de corporalidad: cuerpo paradójico

A partir de la descripción de la tipología «cuerpo paradójico» presentada en el marco teórico y del análisis realizado se reafirma que Catwoman pertenece a esta categoría.

El conjunto indumentario refleja la personalidad del personaje: una bipolaridad entre la chica buena y la chica mala, una sexualidad femenina liberada y reprimida al mismo tiempo.

Como se dijo anteriormente, se utilizan recursos relacionados al fetichismo sexual de manera flagrante (guantes y botas de cuero, prendas ajustadas al cuerpo, máscara y látigo) en un ambiente ajeno al original, donde la naturaleza erótica se reduce y domestica.

La paradoja surge de la simultánea entrega/negación sexual.

She Hulk

She-Hulk es un personaje perteneciente a Marvel Comics. Fue creada por Stan Lee y John Buscema y apareció por primera vez en la historieta *Savage She Hulk #1* (febrero de 1980). Así como Supergirl es la prima y la tardía versión femenina de Superman, She-Hulk comparte ese parentesco y relación con Hulk.

En su biografía ficticia, su nombre civil es Jennifer «Jen» Walters y recibió sus habilidades y piel verde de una transfusión de sangre de su primo. Es una abogada e integrante del equipo de superhéroes *The Avengers*.

A diferencia de Hulk, ella puede controlar su transformación y no depende de sus emociones (furia o frustración), además de no perder su inteligencia al transformarse.

Esta diferencia se puede relacionar con los conceptos occidentales de sexualidad femenina y masculina. Por un lado tenemos la transformación de Hulk que es usualmente descripta como un símbolo fálico y se presenta sin control, poderosa y agresiva. En cambio la transformación femenina se presenta deliberada y controlada. A su vez, She-Hulk se representa como un objeto de carácter sexual, acentuando la imagen hipersexualizada de la mujer en el cómic. En las imágenes de la página siguiente⁷² se aprecia la gran diferencia entre las representaciones de She-Hulk y Hulk.

El conjunto de imágenes siguiente (imagen 86) incluye la imagen de referencia⁷³ y su correspondiente desglose sobre fondo blanco.

72 Imágenes de izquierda a derecha y de arriba abajo: *Sensational She-Hulk* vol. 1 #34 (1991); *Pin-up de Marvel Swimsuit* (1994); *She-Hulk* vol. 2 #6 (2006), *Incredible Hulk King Size Special #1* (1968); *Incredible Hulk* vol. 2 #60 (2003); *Ultimate Wolverine vs. Hulk #6* (2009).

73 Se selecciona para el análisis la ficha del personaje correspondiente, obtenida de *Official Handbook of Marvel Comics - Master Edition* (1991).

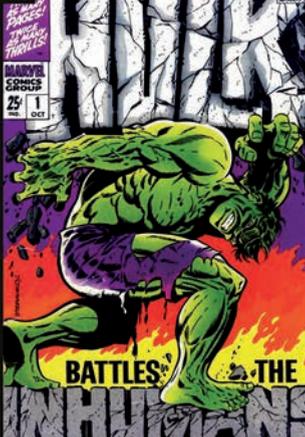
83

THE SENSATIONAL SHE-HULK

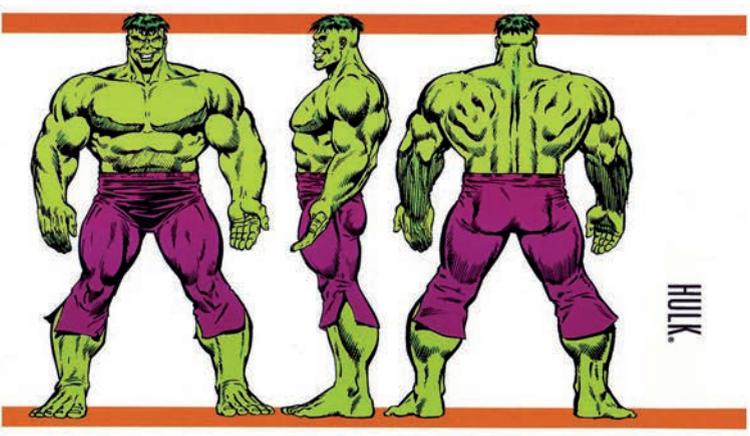


84

KING-SIZE SPECIAL!



85



Piel y cabello

El primer recurso a analizar en este caso es el color de piel del personaje. Como se señaló en la página 38 de la presente tesis: Coogan afirma que si el cuerpo del superhéroe es lo suficientemente distintivo, entonces funciona de la misma manera que lo haría el traje.

Denotación: Piel y cabello en distintos tonos de verde (imagen 87).

Este personaje presenta músculos definidos, hombros anchos y rasgos faciales (mandíbula, pómulos) definidos.

Connotación: Los tonos de verde son índices de anomalía y mutación, así como también son un vínculo con el personaje Hulk.

Músculos definidos, hombros anchos, rasgos definidos indican masculinidad, virilidad.

Styling: El cabello suelto y ondulado representa salvajismo y feminidad.

Figuras retóricas: *Metáfora*, *hipérbole* (músculos), *paradoja* (relación masculinidad/feminidad).

Transtextualidad: *Hipertextualidad* (versión femenina de Hulk, construcción a partir de Hulk), *Intertextualidad* (alusión a Hulk).

Unitardo

Denotación: Traje de baño de una pieza de color púrpura con zonas negras (imagen 88).

Materialidad: En el *Marvel Handbook* se describe como tela elástica sintética.

Connotación: Desnudez clásica, feminidad, atletismo, cuerpo atlético.

El traje de baño (fuera de un contexto acuático) se asocia al ámbito deportivo.

Como se dijo en el marco teórico, los trajes de los superhéroes tienen como uno de sus orígenes a los trajes de los levantadores de pesas y luchadores profesionales de principios del siglo XX, vinculando al traje aún más con el deporte. El pionero del levantamiento de pesas fue Eugen Sandow⁷⁴ (en imagen), su indumentaria aparece como una inspiración directa para el traje de She-Hulk.

En el contexto del cómic, el color púrpura se relaciona a los pantalones de Hulk (ver imagen 85), creando un vínculo entre ambos personajes.

Las zonas negras se pueden asociar al brillo de la tela.

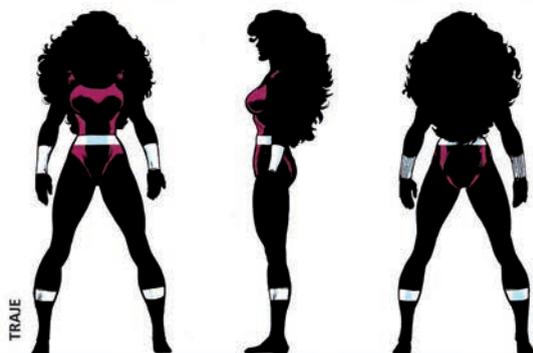
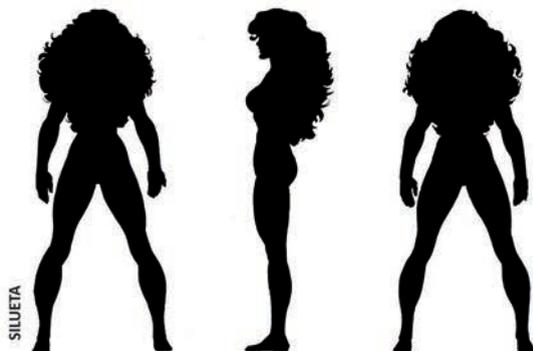
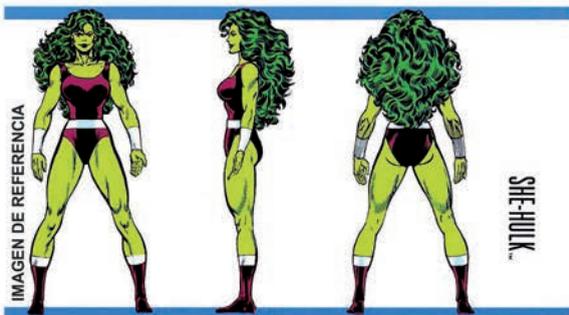
Figuras retóricas: *Metáfora*.

Transtextualidad: *Hipertextualidad e intertextualidad* (relación con Hulk).

Emblemas

No presenta. El signo más característico del personaje es su *piel y cabello verde*.

74 Eugen Sandow, nacido como Friederich Wilhem Müller (1867-1925), fue un atleta de origen prusiano, se considera el padre del culturismo moderno, pues fue el primero en realizar exhibiciones en las que mostraba su musculatura. Sandow se inspiró y difundió el «ideal griego» referente a las proporciones de las diferentes partes del cuerpo.



Accesorios

Como se dijo anteriormente, los accesorios se relacionarán con el conjunto indumentario principal por medio del concepto de *paratextualidad*.

BOTAS

Denotación: Calzado de altura por debajo de la rodilla, abertura superior recta y sin tacones. Color púrpura y blanco (ver imagen 89).

Materialidad: En el *Marvel Handbook* se describe como tela elástica sintética.

Connotación: Feminidad.

El calzado sin tacones y de una materialidad igual a la del traje se asocia al deporte, la practicidad y comodidad.

Figuras retóricas: *Paradoja, reduplicación.*

Transtextualidad: *Paratextualidad.*

BRAZALETES, CINTURÓN Y VIVOS DEL CALZADO

Denotación: Brazaletes en ambas muñecas, cinturón por debajo de la cintura y vivos del calzado ubicados en las pantorrillas. Color blanco (ver imagen 90).

Materialidad: En el *Marvel Handbook* se describe como tela elástica sintética.

Connotación: El contraste del color blanco con el púrpura y verdes del personaje acentúa sus extremidades superiores e inferiores, así como su cintura.

El ancho, color y ubicación de los brazaletes y vivos se pueden asociar a los vendajes utilizados por deportistas en las articulaciones principales del cuerpo: deporte.

La acentuación de la pequeña cintura representa feminidad.

Figuras retóricas: *Metáfora, reduplicación* (brazaletes).

Transtextualidad: *Paratextualidad.*

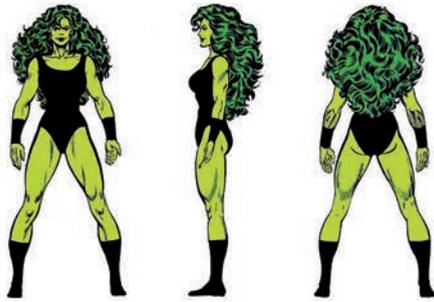
Tipología de corporalidad: cuerpo viril

La imagen de She-Hulk, tan vinculada a la de Hulk comparte sus características y tipología corporal:

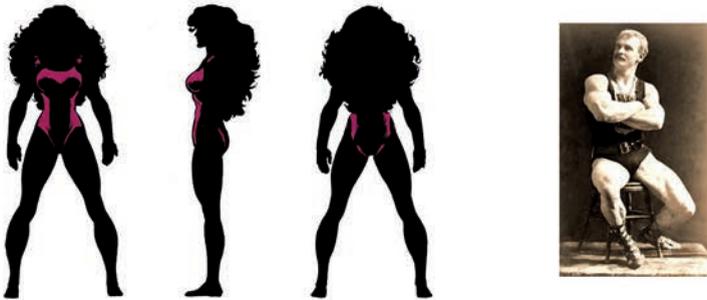
- Exacerbación de la virilidad.
- Representación simbólica de los cambios en la pubertad (buscando un cierto grado de identificación con el público objetivo: los adolescentes).
- Transformación como símbolo fálico.
- Paradoja de poder masculino en un cuerpo femenino.

Se concluye entonces que She-Hulk pertenece a la tipología de cuerpo viril.

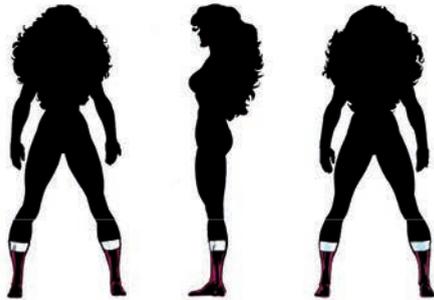
87



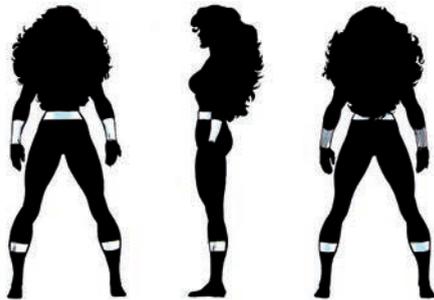
88



89



90



Big Barda

Big Barda es una superheroína que aparece regularmente en cómics de la empresa DC Comics. Su primera aparición fue en *Mister Miracle* vol. 1 #4 (octubre 1971) y fue creada por Jack Kirby. Se presenta como lo opuesto al estereotipo asociado a personajes femeninos en el contexto y tiempo de su creación: Barda es más poderosa (y la protectora) de su esposo Mister Miracle.

Ella pertenece a la raza alienígena conocida como New Gods (Dioses Nuevos en español), tiene 250 años y nació en Apokolips, un planeta caótico e infernal, convertido en una ecumenópolis⁷⁵. Fue entrenada desde pequeña como una guerrera, llegando a ser la líder de un temible equipo integrado totalmente por mujeres y conocido como *The Female Fury Battalion*. Sin embargo, durante un asedio al planeta, conoció y se enamoró de Mister Miracle debido a la paz que él le transmitió. Él es el hijo adoptado de uno de los villanos más importantes del Universo DC: Darkseid.

Sus poderes y habilidades son extraordinarios, es una de las mujeres más fuertes del universo DC, igualándose a Wonder Woman, es una feroz combatiente, inmortal y virtualmente indestructible.

La palabra «barda» es de origen árabe, y se utiliza para denominar a la armadura que sirve para guarnecer el cuerpo de los caballos y protegerlos en la guerra o torneos.

Estereotipos y clichés: Antropoteísmo⁷⁶. Estereotipo de una Diosa como una mujer joven, bella y poderosa.

A continuación se presentan un conjunto de imágenes (91-92-93): la seleccionada para el análisis del traje⁷⁷, su desglose y una imagen como complemento: «Female Furies» ilustrada por Jack Kirby para la publicación *Who's who in the DC Universe* (1985-1987).

75 Ecumenópolis es un término inventado por el arquitecto y planificador urbano griego Constantinos Doxiadis en 1967. El término alude a la idea de que, en un futuro, las áreas urbanas y megalópolis se fusionarán en una única ciudad mundial, dados la creciente urbanización y crecimientos de la población.

76 El Antropoteísmo es la representación de una divinidad bajo la forma y los atributos de los hombres o la creencia en que los dioses son únicamente seres humanos deificados.

77 Se selecciona para el análisis el traje de la primera aparición del personaje, representado en una ilustración de Terry Beatty. Se complementa con una ilustración de Jack Kirby de las Female Furies.

91



92



PERSONAJE Y
TRAJE COMPLETO



SILUETA

93



TRAJE

Cota de malla

Definición: Una cota de malla es una protección metálica conformada por anillas de hierro forjado, bronce o acero. Las anillas están dispuestas de forma tal que cada una está entrelazada al menos a otras cuatro formando así un tejido metálico. Esta denominación es una adaptación literal del francés «cotte de maille» que significa «túnica de anillas».

Su origen posible se atribuye a los pueblos celtas (siglo V a. C.), fue utilizada en el Imperio Romano y la Edad Media (aproximadamente hasta el siglo XV). Esta protección se ha empleado incluso en el siglo XX en la Primera Guerra Mundial.

Denotación: Unitario formado por una cota de malla que aparentemente cubre la totalidad del cuerpo (menos la cabeza y las manos) del personaje.

La ilustración representa a la cota de malla como escamas abstractas: semi-círculos de color negro sobre fondo azul, según el *rapport* adjunto (imagen 94).

Connotación: La cota de mallas, asociada a la armadura medieval connota protección, defensa, guerra y medioevo.

Figuras retóricas: Metáfora.

Transtextualidad: Hipertextualidad (imitación de un recurso indumentario de otro contexto histórico).

Gorjal, peto, espaldar y escarcela

Definiciones: Se llama *gorjal* a la pieza de la armadura de placas que se ajustaba al cuello para su defensa. Esta pieza de la armadura de plata vino a sustituir a la gola de malla, que al final se hacía ya de piezas de hierro articuladas y, por consiguiente, no debió aparecer hasta mediados del siglo XV.

El *peto* es la pieza de la armadura de placas que defiende el pecho y que con el *espaldar* compone la *coraza*.

La *escarcela* es la pieza de la armadura que protege la zona pélvica y las caderas.

Denotación: Piezas de armadura medieval de color amarillo, con líneas irregulares negras (ver imagen 95).

Gorjal: De color amarillo, bordes negros y presenta dos círculos rojos en el frente.

Cinturón: Integrado a la escarcela. Hexágonos rojos, de bordes negros.

Peto: Color amarillo, recubre el pecho.

Escarcela: Color amarillo, recubre la zona pélvica.

Connotación: Las piezas de la armadura medieval connotan protección, defensa, guerra y medioevo.

Las líneas irregulares negras representan el brillo, representando gráficamente a un metal dorado, posiblemente oro: realeza, riqueza.

Gorjal: Los dos círculos rojos representan remaches y una posible forma de ajuste y cerramiento de la pieza.

Cinturón: Las formas geométricas puras, en este caso los hexágonos representan estructura, rigidez y firmeza.

Figuras retóricas: Metáfora.

Transtextualidad: Hipertextualidad (imitación de un recurso indumentario de otro contexto histórico).

Capa

Denotación: Capa de color rojo, largo hasta debajo de las rodillas y moldería de base rectangular (imagen 96).

Materialidad: La ilustración indica una buena caída de la tela utilizada (corte al bias). Si la materialidad se corresponde a las utilizadas en capas medievales de la nobleza se puede intuir que el material utilizado sea terciopelo o fieltro de lana.

Connotación: Connota los siguientes conceptos: medioevo (nobleza-espiritualidad-guerra).

Figuras retóricas: Metáfora.

Transtextualidad: Hipertextualidad (imitación de un recurso indumentario de otro contexto histórico).

Accesorios

Como se dijo anteriormente, los accesorios se relacionarán con el conjunto indumentario principal por medio del concepto de *paratextualidad*.

BRAZALETES Y BOTAS

Denotación: 2 brazaletes amarillos (con líneas irregulares negras) con el borde superior de color gris y negro (en los antebrazos del personaje).

2 brazaletes más pequeños en los bíceps, iguales a los bordes de los antebrazos.

2 botas amarillas (con líneas irregulares negras), con borde superior de color gris y negro. Su altura es por debajo de las rodillas (ver imagen 97).

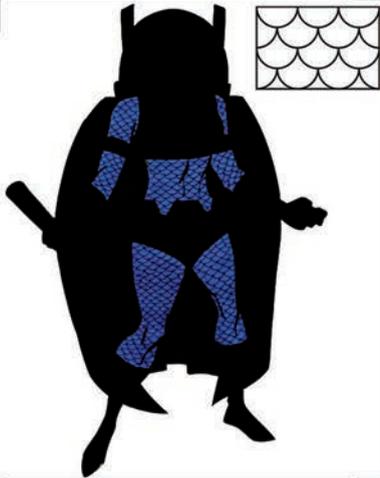
Connotación: Estas piezas aparecen integradas a las piezas de la armadura, reforzando los conceptos de protección, defensa, guerra y medioevo.

Las líneas irregulares negras representan el brillo, representando gráficamente a un metal dorado, posiblemente oro: realeza, riqueza.

Figuras retóricas: Metáfora.

Transtextualidad: Paratextualidad, reduplicación, hipertextualidad (imitación de un recurso indumentario de otro contexto histórico).

94



95



96



97



98



99



100



CASCO

Denotación: Casco con estructura similar al *kabuto*⁷⁸ japonés (ver imagen 98). Aparecen elementos similares a los que componen al *kabuto*:

- a. *Shikoro*⁷⁹ (protector de la nuca): De color negro y zonas azules.
- b. *Tatemono* o *Datemono*⁸⁰ (crestas superiores y laterales): Sus colores son dos tonos de amarillo.
- c. Emblema en la frente. Se presenta la denotación en el próximo apartado.

Connotación: Protección, guerra, exotismo.

- a. Las partes azules del *shikoro* son índices de la materialidad de este elemento, posiblemente un metal brillante de color negro-azulado. Este elemento también representa la cabellera del personaje, indicando su feminidad.
- b. Los dos tonos de amarillo representan el metal dorado de estas partes del casco: realeza, riqueza.
- c. Se presenta la connotación en el próximo apartado: el Logo.

Figuras retóricas: *Metáfora*.

Transtextualidad: *Paratextualidad*, *hipertextualidad* (imitación de un recurso indumentario de otro contexto histórico).

LOGO

Denotación: «V» de color rojo inscripta en un círculo de color negro, en su frente (imagen 99).

Connotación: Su ubicación en la frente simboliza el «tercer ojo» o «bindi» de la cultura hindú significando sabiduría. Se asocia también al exotismo.

Se asocia a la simbología de los «New Gods», representando su pertenencia a un grupo, en este caso la raza alienígena, a continuación se presentan los emblemas de Lightray y Highfather, ambos pertenecientes a su raza y también creados por Jack Kirby.

Figuras retóricas: *Metáfora*.

Transtextualidad: *Paratextualidad*.

78 El kabuto es el casco tradicional de la armadura japonesa, y fue empleado por primera vez por los guerreros medievales japoneses, que evolucionaron hasta los samuráis.

79 Los kabuto incluían un protector para la nuca denominado shikoro. Este usualmente se componía desde tres hasta siete planchas semicirculares, hechas de cuero o de metal lacado, y unidas y articuladas por lazos de seda o cuero (odoshi), aunque algunos shikoro estaban compuestos por cien o más placas metálicas pequeñas (kozane) en fila.

80 Los kabuto usualmente se adornaban con crestas denominadas tatemono o datemono; los cuatro tipos de crestas son: maedate (cresta frontal), wakidate (crestas laterales), kashiradate (crestas superiores), y ushirodate (crestas traseras). Estas pudieran ser emblemas de familias o clanes, u objetos planos que representaban animales, entidades míticas, oraciones, etc.

MEGA-ROD

Definición: El arma principal de Big Barda es el Mega-rod, un instrumento de alta tecnología alienígena que además de disparar rayos extremadamente poderosos, le permite manipular campos gravitacionales y generar portales interdimensionales.

Denotación: Cetro de distintos tonos de amarillo y zonas negras (imagen 100).

Connotación: Un cetro se relaciona al poder y la realeza.

A su vez es un símbolo fálico: masculinidad, virilidad.

Figuras retóricas: *Metáfora.*

Transtextualidad: *Paratextualidad, hipertextualidad* (imitación de un recurso indumentario de otro contexto histórico).

Tipología de corporalidad: cuerpo armado

El traje de la superheroína, incluso su nombre, la relaciona directamente al cuerpo armado, presentado como una doble metáfora:

1. Metáfora de la paranoia defensiva y los miedos a las debilidades, limitaciones y vulnerabilidades humanas.
2. Metáfora de la realidad social, en la cual la distancia entre el cuerpo y la tecnología es cada vez menor.

Se destaca un hecho muy importante de esta categoría: aun cuando el personaje esté bajo toneladas de un material resistente, el cuerpo nunca es negado.

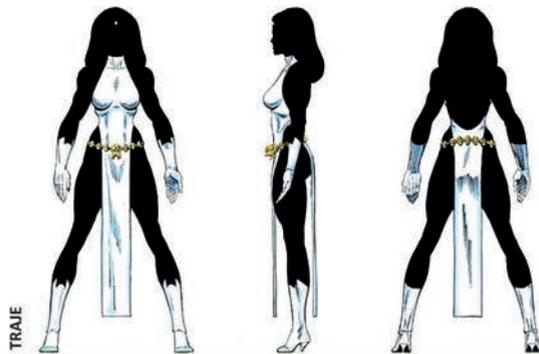
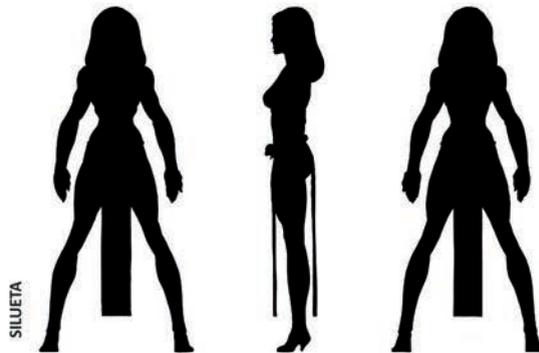
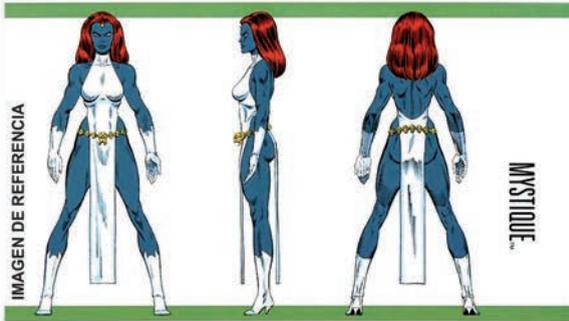
Mystique

Mystique es un personaje del universo de Marvel Comics, perteneciente a las historias de los X-Men. Creada por Chris Claremont y Dave Cockrum, tuvo su primera aparición en Ms. Marvel vol. 1 # 17 (mayo de 1978).

Mystique es una mutante (al igual que Storm) y puede manipular y alterar los átomos de su cuerpo para duplicar a cualquier humanoide de cualquier sexo, incluso duplicando su indumentaria. Puede duplicar con gran precisión el modelo de retina de cualquier persona, las huellas digitales y el tono de las cuerdas vocales. Es capaz de aumentar su volumen, pero no su masa.

Tiene el poder de curación acelerada e inmunidad a medicinas y venenos. Mystique también es una combatiente sumamente experta, excelente actriz, mercenaria y terrorista y una hábil estratega militar.

Su edad verdadera no es conocida, pero según su biografía ficticia es anterior al año 1900, teniendo entonces un mínimo de 110 años.



Estereotipos y clichés: Femme fatale. Significa «mujer fatal» en el idioma francés. Es un arquetipo de la literatura y el arte, asociado a una mujer cuyos encantos femeninos engañan a sus víctimas (principalmente masculinas), llevándolas a situaciones peligrosas e incluso letales.

Se asocia a las mujeres de ficción como las hechiceras, brujas, vampiresas y generalmente son villanas (como Mystique).

La *femme fatale* se hizo omnipresente en la cultura occidental a finales del siglo XIX y principios del XX, apareciendo en las obras de Oscar Wilde, Edvard Munch y Gustav Klimt entre otros. Esta popularización se considera como una reacción a los movimientos feministas y el cambio de roles de la mujer de ese período temporal.

En la página siguiente se presenta el conjunto de imágenes (imagen 101), el cual incluye la imagen de referencia⁸¹ y su correspondiente desglose sobre fondo blanco.

Piel y cabello

Al igual que en el caso de She-Hulk, el primer recurso a analizar es el color de piel del personaje ya que es lo suficientemente distintivo y funciona de la misma manera que lo haría el traje.

Denotación: Piel de color azul, cabello de color rojo con zonas negras y ojos completamente amarillos. Presenta músculos definidos y hombros anchos (ver imagen 102).

Connotación: El color azul de la piel y sus ojos amarillos son índices de anomalía y mutación.

Músculos definidos, hombros anchos indican masculinidad, virilidad.

Styling: El cabello rojo, en contraste con su piel azul, refuerza los conceptos de anomalía y mutación.

Figuras retóricas: Metáfora, hipérbole (músculos), paradoja (relación feminidad/ masculinidad).

Vestido

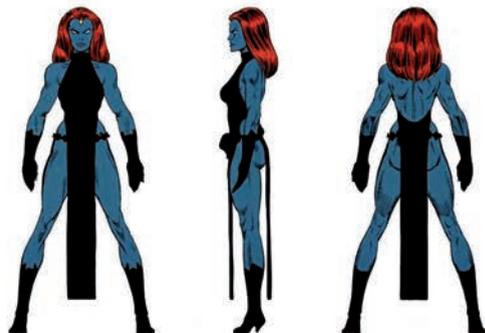
Denotación: Vestido de color blanco, muy ajustado al cuerpo a modo de segunda piel. Cuenta con una extensión de tela en el delantero y la espalda, a modo de taparrabo, con una longitud considerable, hasta los tobillos (ver imagen 103).

Connotación: Desnudez clásica, feminidad, atletismo, cuerpo atlético.

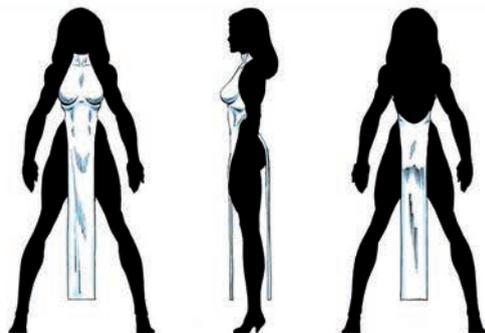
El taparrabo se asocia a las tribus indígenas, asociando los conceptos de exotismo, sensualidad y erotismo (usualmente asociado a las supervillanas).

81 Se selecciona para el análisis la ficha del personaje correspondiente, obtenida de *Official Handbook of Marvel Comics - Master Edition* (1991).

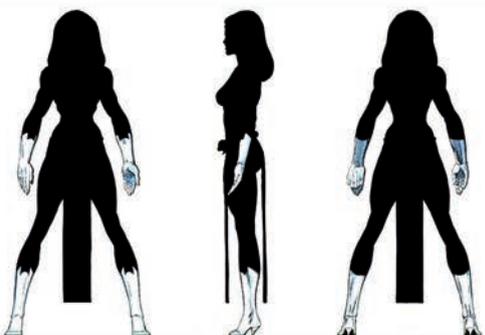
102



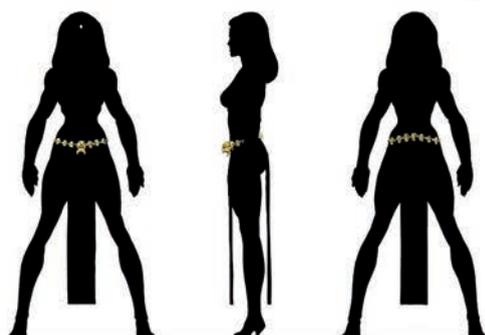
103



104



105



El color blanco, en el caso de Storm asociado a la bondad y pureza, se puede referir en este caso a la acentuación de su signo más distintivo: la piel azul y cabello rojo.

También se puede relacionar al engaño, ya que el color blanco asociado a la bondad y pureza confundiría a una posible víctima.

Figuras retóricas: Paradoja (entrega/negación sexual) y Metáfora.

Accesorios

Como se dijo anteriormente, los accesorios se relacionarán con el conjunto indumentario principal por medio del concepto de *paratextualidad*.

GUANTES Y BOTAS

Denotación: Guantes que cubren los antebrazos y botas de caña alta, altura por debajo de la rodilla (ver imagen 104).

Color blanco y terminaciones superiores delanteras con forma de dos puntas.

Connotación: Guantes: protección, elegancia, feminidad.

Botas: Feminidad, fetichismo.

Las terminaciones en forma de puntas se asocian a colmillos y conceptos de peligro, letalidad, agresividad y salvajismo.

El color blanco acentúa su signo más distintivo: la piel azul y cabello rojo. También se puede relacionar al engaño.

Figuras retóricas: Paradoja, reduplicación.

Transtextualidad: Paratextualidad.

CINTURÓN Y BINDI

Denotación: «Bindi» o «tercer ojo» de color amarillo en la frente del personaje. Cinturón formado por calaveras pequeñas y una mayor en el centro delantero (ver imagen 105).

Connotación: El «bindi» de la cultura hindú significa sabiduría. Se asocia también al exotismo.

Las calaveras del cinturón claramente se asocian a la muerte, misticismo, peligro, letalidad, agresividad y salvajismo.

Figuras retóricas: Metáfora, geminación.

Transtextualidad: Paratextualidad.

Tipología de corporalidad: cuerpo mutante

Mystique pertenece al mundo de los X-Men y es una mutante del universo Marvel.

Como se dijo en el análisis, el signo más distintivo del personaje es su piel de color azul. Esta característica, unida al poder metamórfico del personaje, ubica a Mystique dentro de la categoría del cuerpo mutante.

Esta corporalidad presenta una paradoja: pretende resaltar las cualidades más humanas de las personas mediante el alejamiento de las características físicas asociadas normalmente con los humanos.

Los mutantes son el grupo marginado de Marvel Comics, critican las tendencias humanas de temer y odiar a lo diferente manifestadas en el prejuicio, la intolerancia y la opresión. Desde la creación de los X-Men en el año 1963 por Stan Lee y Jack Kirby, estos personajes se han convertido en un símbolo de las minorías sociales y denuncian atrocidades como la misoginia, el racismo, la homofobia o el antisemitismo.

En el caso de Mystique encontramos que su creador Chris Claremont señaló que desde el momento de su creación se consideró al personaje como bisexual (aunque en el año 1978 el reglamento de Comics Code Authority aún no permitía la representación explícita de personajes homosexuales o bisexuales).

Los cuerpos mutantes de los X-men nos permiten experimentar libremente la belleza de lo desconocido y heterodoxo.

Propuesta de colección

La propuesta de la colección surge teniendo en cuenta el objetivo general presentado al inicio del libro: el estudio de los recursos de diseño utilizados para comunicar la identidad de las superheroínas del cómic norteamericano. La colección entonces utilizará los recursos que fueron enumerados en el marco teórico y analizados en los trajes de superheroínas. A continuación se detallan esquemáticamente los principales:

- 1.^{er} nivel: Denotación de las piezas integrantes de cada conjunto.
- 2.^{do} nivel: Connotación de cada conjunto y la colección en general, en la que se incluye:
 - Conceptualización.
 - Descripción de las relaciones paradigmáticas y sintagmáticas tenidas en cuenta a la hora de diseñar la colección.
 - Enumeración de las figuras retóricas presentes, utilizadas como herramientas creativas para el diseño textil.
 - Referencias transtextuales (subculturas, actividades, etc.)
 - Estereotipos y clichés referidos.

CÓDIGO DE LA COLECCIÓN

Nombre de la colección: Superheroic

Premisa propuesta: Colección urbana femenina.

Público objetivo: Mujer joven, cultura occidental.

Franja etaria de referencia: 25-35 años.

Se crearán 8 conjuntos, un conjunto por tipología corporal.

Conceptualización general:

- desnudez clásica,
- feminidad,
- atletismo y cuerpo atlético,
- sensualidad,
- fetichismo.

Conceptualización particular:

- Varía según la tipología corporal a la que se hace referencia:
 1. Cuerpo patriótico / Conjunto «Patriotic Body»: patriotismo.
 2. Cuerpo dinámico / Conjunto «Dinamic Body»: velocidad, dinamismo, cuerpo atlético, atletismo.
 3. Cuerpo gráfico / Conjunto «Graphic Body»: heráldica.

4. Cuerpo posmoderno / Conjunto «Postmodern Body»: misterio, oscuridad, deconstrucción.
5. Cuerpo paradójico / Conjunto «Paradoxical Body»: paradoja, fetichismo, sensualidad, feminidad.
6. Cuerpo viril / Conjunto «Virile Body»: masculinidad, virilidad, musculatura.
7. Cuerpo armado / Conjunto «Armored Body»: protección, defensa, guerra, medioevo.
8. Cuerpo mutante / Conjunto «Mutant Body»: mutación, anomalía.

Materiales:

Al establecer la materialidad de los trajes en los análisis anteriores se encuentra que en los personajes con unitardos se repite la representación de tejidos asociados a prendas muy ajustadas (trajes deportivos, de baño o de surf). Se nombran materiales como la licra y el neopreno, siendo estas las denominaciones comerciales de las fibras que contienen elastano y policloropreno correspondientemente.

Se utiliza un neopreno fino, de un espesor de 2 mm, para lograr una mejor adaptación al cuerpo y una mejor caída de la tela.

Texturas, colores, costuras y terminaciones:

Ver denotación de cada conjunto indumentario para detalles particulares.

En general se puede destacar que la utilización del neopreno como textil permite la generación de texturas y pliegues mediante la aplicación de calor (plancha). Además, la rigidez y el cuerpo del neopreno permiten la creación de volumetrías sin estructuras adicionales, imposibles de lograr con telas convencionales.

Se utiliza una paleta de colores limitada al negro y distintas tonalidades de gris para permitir una total atención en la tipología corporal representada por la moldería y la volumetría de la prenda.

El espesor del neopreno utilizado es de 2 mm, lo que permite que las costuras y terminaciones sean las mismas que las utilizadas en textiles planos convencionales (telas de algodón o poliéster). Se utiliza la costura recta, la costura francesa y eventuales dobladillos en ruedos y puños.

En el caso de la licra se utiliza la costura tipo overlock para las terminaciones.

Moldería y volúmenes:

Depende de la tipología corporal. Se utilizó como referencia la serie de libros de moldería japonesa, «Pattern Magic»,⁸² donde se presentan ejemplos de cómo utilizar moldes de formas geométricas y cómo son sus efectos en el cuerpo femenino.

82 Nakamichi, Tomoko (2010) *Pattern Magic*. London: Laurence King Publishing.
 Nakamichi, Tomoko (2011) *Pattern Magic 2*. London: Laurence King Publishing.
 Nakamichi, Tomoko (2012) *Pattern Magic: Stretch Fabrics*. London: Laurence King Publishing.

Calzado:

Debido a que la colección se enfoca en la indumentaria textil no se diseñará en profundidad a los calzados. De todas formas el calzado estará presente en las ilustraciones de la colección.

Colección «Superheroic»

Conjunto 1. Patriotic Body

Denotación: Vestido sin mangas y cuello bote (ver imagen 106). Su moldería se realiza a partir de un rectángulo de proporción 2:3 (dos unidades de ancho y tres de largo).

Materialidad: Parte superior de neopreno (policloropreno) y falda de licra (elastano).

Connotación: Patriotismo.

La proporción 2:3 del rectángulo base hace referencia a las dimensiones comúnmente asociadas a las banderas nacionales.

La franja diagonal de la parte superior se relaciona con las bandas honoríficas (símbolo patrio).

Las franjas horizontales y diagonal de la falda se relacionan con las franjas de las banderas. No se hace referencia a ningún país o nación en particular.

Figuras retóricas: Metáfora, símil o comparación.

Conjunto 2. Dinamic Body

Denotación: Conjunto integrado por un chaqueta sin mangas y un pantalón, ambos ceñidos al cuerpo (ver imagen 107).

Materialidad: Neopreno (policloropreno).

Connotación: Cuerpo atlético, atletismo, velocidad, dinamismo, desnudez clásica.

La materialidad del conjunto, junto a la silueta ajustada del y el diseño de los cortes de la moldería, se puede asociar a la indumentaria deportiva, específicamente a los trajes de nadadores profesionales. En la imagen correspondiente se presenta el traje «Fastskin Super Elite Closed Back Kneeskin» de Speedo como referencia. Se pueden mencionar entonces los conceptos de cuerpo atlético y atletismo.

Los brazos y hombros descubiertos aportan libertad al conjunto, desestructurando la parte superior del cuerpo.

Se logra un contraste entre las extremidades superiores e inferiores: las extremidades superiores se presentan libres, mientras que las inferiores aparecen más pesadas y ligadas al suelo. La pieza en forma de vértice triangular en los muslos hace referencia a la figura más utilizada en el chevrón de la heráldica,

generando una acentuación en la importancia de los músculos superiores de las piernas.

Las piezas con textura linear en laterales se asocian a la velocidad y el dinamismo.

En el marco teórico se relacionó la desnudez simulada del superhéroe (o superheroína) con la desnudez literal del héroe de la antigüedad grecorromana. Se establece entonces la asociación de dicha desnudez clásica con el virtuosismo, la honestidad, la independencia y la racionalidad.

Figuras retóricas: Metáfora.

Conjunto 3. Graphic Body

Denotación: Vestido sin mangas, con hombreras y sobrefalda aplicada sobre los laterales inferiores. Se presenta un emblema en el pecho de forma de diamante y con un vértice triangular inscripto en dicho emblema (imagen 108).

Materialidad: Vestido de neopreno (policloropreno) y sobrefalda de licra (elastano).

Connotación: Heráldica, medioevo, feminidad.

En el marco teórico del presente trabajo se denomina al emblema en el pecho de un superhéroe como un chevrón, es decir un símbolo heráldico del Medioevo representativo de un individuo o entidad moral (principalmente linajes nobles). En este caso, la forma del emblema y el vértice triangular inscripto se relacionan directamente a un escudo de armas («escutcheon» en inglés).

La repetición (geminación) del vértice triangular (figura por excelencia del chevrón) en hombros, pecho y caderas acentúa el carácter gráfico del conjunto.

La sobrefalda se relaciona con la feminidad y las capas medievales.

Figuras retóricas: Geminación, metáfora.

Conjunto 4. Postmodern Body

Nota: La posmodernidad es un término que involucra muchas ideas y estilos artísticos. Entre ellos se selecciona el concepto de deconstrucción⁸³, ya que es fundamental dentro del marco de la posmodernidad.

Denotación: Conjunto presentado en la imagen 109, integrado por:

- Vestido strapless corto, ceñido al cuerpo y con dos cierres verticales en la delantera. Color: negro.

83 Deconstrucción es un término utilizado por el filósofo Jacques Derrida. Consiste en mostrar cómo se ha construido un concepto cualquiera a partir de procesos históricos y acumulaciones metafóricas, mostrando que lo claro y evidente dista de serlo, puesto que son construcciones históricas, sociales y relativas.

En el ámbito de la Moda de Occidente se encuentran diseñadores que han generado colecciones asociadas con este concepto. Entre ellos se encuentran Martin Margiela, Rei Kawakubo (con su marca Comme des Garçons), Walter Van Beirendonck, Rick Owens y Viktor & Rolf.

- «Arm-warmers» y «leg-warmers» (calentadores en español) de color negro.
 - Esclavina que cubre el cuello y hombros, de color negro.
- Materialidad: Neopreno (policloropreno).

Connotación: Misterio, oscuridad, deconstrucción.

La totalidad del conjunto de color negro, cubriendo la mayor parte del cuerpo se relaciona con el misterio y la oscuridad.

Se opta por referir al concepto de deconstrucción por medio de dos recursos:

- Hacer evidente la subdivisión de los elementos corporales mediante las separaciones que presenta el conjunto indumentario. Cada elemento corresponde a distintas zonas corporales: el tronco corporal (vestido), las 4 extremidades (*arm-warmers* y *leg-warmers*) y la zona de hombros y cuello (esclavina).
- La utilización de dos cierres en la delantera, ubicados verticalmente y acompañando las curvas del cuerpo. Este recurso de reduplicación se utiliza para generar una ruptura en la relación sintagmática del conjunto. Se delata la doble función de los cierres: son elementos decorativos y de cerramiento simultáneamente.

Figuras retóricas: Reduplicación, metáfora.

Conjunto 5. Paradoxical Body

Denotación:

El conjunto se presenta como un único vestido (imagen 110) que está integrado por distintas partes y materialidades:

- La parte superior de licra negra translúcida, que cubre las extremidades superiores, la parte superior del tronco corporal y deja al descubierto los hombros.
- La parte media: piezas de neopreno negro y gris que forman la figura de un corsé.
- La parte inferior se presenta como una minifalda de neopreno negro.

Materialidad: Licra negra translúcida (elastano).

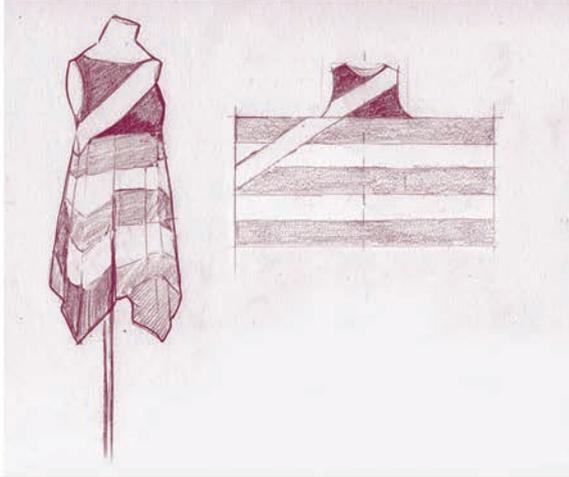
Neopreno negro y gris (policloropreno).

Connotación: Paradoja, fetichismo, sensualidad, feminidad.

Se recuerdan las siguientes afirmaciones, realizadas anteriormente en el marco teórico:

- La paradoja es una figura retórica que consiste en la unión de dos ideas que en un principio parecen imposibles de concordar.
- La paradoja presente en muchas superheroínas y supervillanas: al presentar una imagen hipersexualizada de manera flagrante en un contexto no relacionado directamente con el sexo (el cómic superheróico), la naturaleza erótica se reduce y domestica.
- La paradoja surge de la relación simultánea de entrega/negación sexual.

106



107



108



109



En este caso, se optó por representar el concepto de paradoja mediante la relación entre pares de recursos de diseño que son opuestos, pero que a su vez forman parte de un mismo conjunto indumentario.

Los pares de opuestos son los siguientes:

- Translucidez y liviandad de la licra / Opacidad y rigidez del neopreno.
- Extremidades superiores cubiertas (guantes integrados al conjunto) / Extremidades inferiores descubiertas (minifalda).
- Se representa al corsé entendiéndolo como contenedor de dos conceptos opuestos: la referencialidad e imitación del cuerpo femenino y la simultánea restricción de este.

El corsé es una prenda que actualmente se puede asociar con el fetichismo.

La acentuación de curvas del cuerpo femenino y el largo del vestido se asocia con la sensualidad y la feminidad.

Figuras retóricas: Paradoja, metáfora.

Conjunto 6. Virile Body

Denotación: Conjunto presentado en la imagen 111, formado por dos piezas:

- Pieza superior ceñida al cuerpo y con mangas largas voluminosas. Presenta un escote particular con un elemento que se asemeja a una corbata.
- Pieza inferior: Pantalón de corte recto.

Materialidad: Neopreno (policloropreno). Las mangas y apliques de la pieza superior son de licra (elastano).

Connotación: Masculinidad, virilidad, musculatura.

La forma y textura de mangas, pecho y zona abdominal hacen referencia a la musculatura masculina.

El escote similar a una corbata (accesorio relacionado al uso masculino) y el pantalón de corte recto se asocian a la masculinidad.

Figuras retóricas: Metáfora, símil o comparación.

Conjunto 7. Armored Body

Denotación: Vestido corto sin mangas (ver imagen 112).

Materialidad: Neopreno (policloropreno).

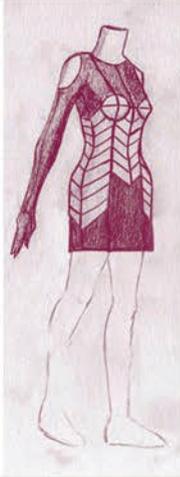
Connotación: Protección, defensa, guerra y medioevo.

El vestido presenta una construcción a partir de piezas de moltería que se superponen para asemejarse a las láminas metálicas de una armadura.

El cuello y hombros sobresalientes a la silueta del cuerpo se asocian a la silueta extracorpórea de una armadura. Las piezas laterales hacen referencia a la escarcela de la armadura.

La estructura laminar, de formas geométricas puras representan estructura, rigidez y firmeza.

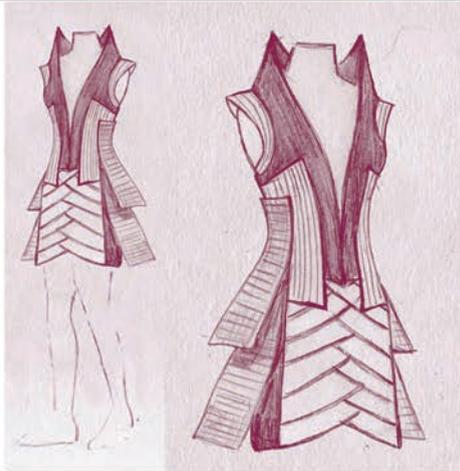
110



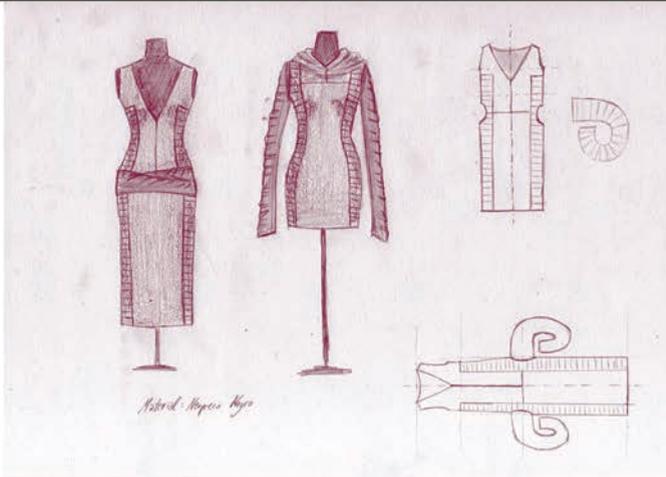
111



112



113



Transtextualidad: Hipertextualidad (imitación de un recurso indumentario de otro contexto histórico)

Figuras retóricas: Metáfora.

Conjunto 8. Mutant Body (Conjunto confeccionado)

Denotación: Vestido con dos usos posibles, presentado en la imagen 113.

- El primer uso se exhibe como un vestido largo (por debajo de las rodillas), sin mangas y escote pronunciado. Presenta dos tubos en cada lateral, a la altura de la cadera, que se pueden utilizar atados a modo de un cinturón.
- El segundo uso se logra al subir la prenda y utilizar los tubos laterales mencionados anteriormente como mangas. El vestido resultante es un vestido corto, con un excedente de tela por encima de los hombros, que puede ser utilizado como capucha.

Los cambios son regulables por medio del cierre metálico que recorre verticalmente la totalidad del conjunto y presenta dos cursores (uno superior y otro inferior).

Ambos usos denotan una prenda ajustada al cuerpo.

Materialidad: Neopreno negro de 2 mm de espesor (policloropreno). Cierre metálico niquelado.

Connotación: Mutación, anomalía, desnudez clásica, feminidad.

La silueta no convencional de cada uno de los usos del traje se asocia con los conceptos de mutación y anomalía. Estos conceptos se acentúan con la textura de escamas de los laterales, las mangas y su moldería en forma de espiral y con la posible transformación del vestido.

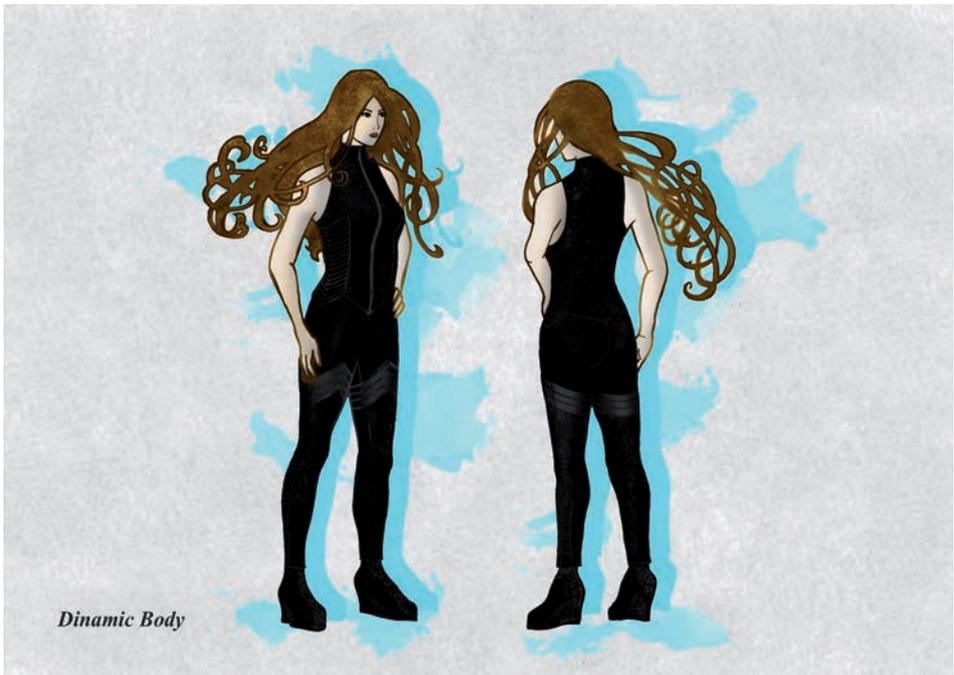
El vestido ceñido al cuerpo hace referencia a la desnudez clásica y la feminidad.

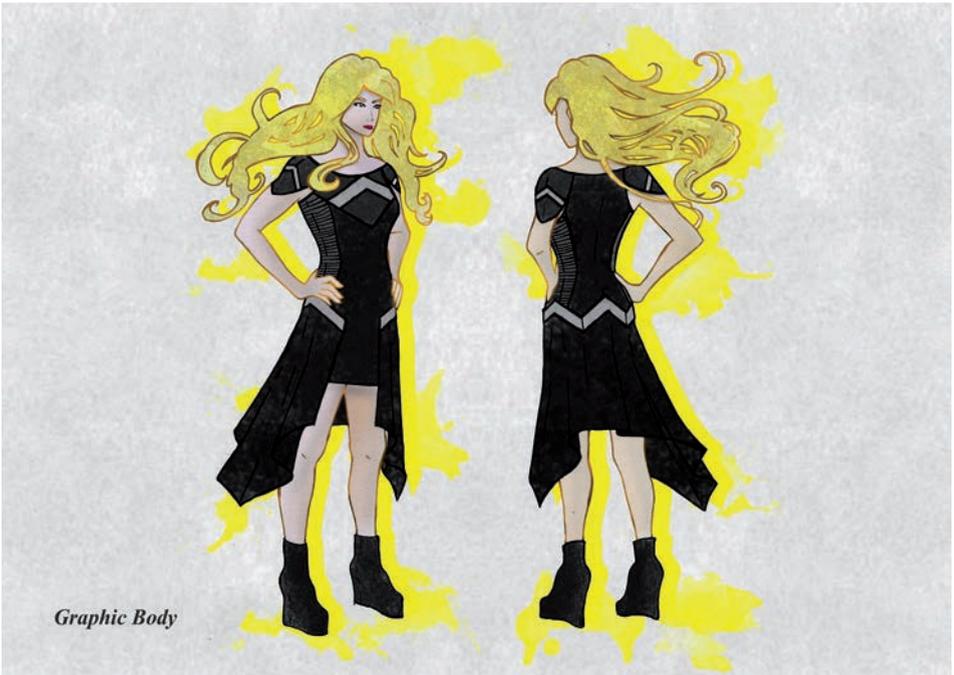
Figuras retóricas: Metáfora.

Ilustraciones















Mutant Body (B)

Fotografías del prototipo «Mutant Body»







Conclusiones

El presente trabajo se presentó como un desafío estimulante ya que implicó rever una temática de gran interés personal desde una nueva perspectiva. El proceso permitió no solo la obtención de nuevos conocimientos relacionados a la temática estudiada, sino que además se ejercitaron tareas importantes para la futura carrera profesional, como el planeamiento de un proyecto, la investigación, el seguimiento del proceso y el registro de los resultados.

En términos generales se concluye que existen dos puntos importantes para lograr un desarrollo coherente de un trabajo de tesis. El primero es tener en cuenta en todo momento el objetivo general que se presentó al comienzo del trabajo (en este caso el estudio de los recursos de diseño utilizados para comunicar la identidad de las superheroínas). El segundo punto destacable es la guía y visión del tutor en el transcurso del trabajo.

La figura de la superheroína es central en el trabajo desarrollado. Se pretende que la investigación realizada a estas mujeres de fantasía deleve algunas de las construcciones culturales que condicionan a las mujeres reales. Se señala entonces la relevancia de continuar evidenciando a los estereotipos y clichés del imaginario social occidental asociados a la mujer. Se entiende además que el reconocimiento de estos estereotipos permite otorgarles un valor crítico y la toma de conciencia a la hora de utilizarlos o rechazarlos.

El cuerpo sexualizado de la superheroína ha sido criticado negativamente o tratado como un tema controversial. Sin embargo, sus bases se encuentran en culturas tan antiguas como la grecorromana clásica, es parte de una línea artística que incluye medios de comunicación tan diversos como la escultura, la pintura, la fotografía, el cine, la moda y el cómic.

Se concluye que los diseñadores tienen la responsabilidad de conocer los mensajes que están transmitiendo y se promueve el estudio crítico de los signos utilizados en las colecciones.

El análisis de los trajes de los ocho personajes femeninos seleccionados para el estudio demandó el diseño y utilización de un método analítico propio, que a su vez se puede aplicar para analizar otras prendas o colecciones textiles. Este punto se basó en el deseo personal de aspirar a un nivel mayor de profesionalización dentro del corpus teórico del Diseño de Indumentaria, tomando como ejemplo la rigurosidad del corpus de la Arquitectura.

El proceso de creación y representación de la colección de Indumentaria posibilitó una nueva ejercitación en conjunto de los conocimientos desarrollados a lo largo de la carrera de Diseño Textil en las distintas asignaturas, entre las cuales se destacan Diseño de Moda, Colecciones, Comunicación, Técnicas de Moda, Ilustración e Historia del Arte y de la Moda.

En el comienzo de este trabajo se planteaban distintos cuestionamientos referidos a los recursos utilizados por las superheroínas. Se procederá entonces a brindar las respuestas según lo estudiado anteriormente.

Se cuestiona si existen diferencias en la forma de comunicar conceptos entre los personajes de las distintas empresas editoras de los personajes tomados como unidades de análisis, DC Comics y Marvel Comics. El gran número de superhéroes y su enorme variedad hacen compleja la comparación, pero en términos generales se pueden establecer las conclusiones que siguen.

La mayoría de los superhéroes de la empresa DC son dioses o extraterrestres, alejados de lo cotidiano y presentan un fuerte individualismo. Por otro lado, los superhéroes de Marvel integran desde su origen las imperfecciones de la humanidad. Incluso, en un primer momento, la empresa Marvel pensó en crear héroes que lucharan contra el mal con prendas cotidianas (Fantastic Four #1 - 1961); no obstante, las bajas ventas demostraron que el traje superheroico era imprescindible para la reconocibilidad de la condición de superhéroe de los personajes. Asimismo, la individualidad de DC se opone a la vinculación familiar o institucional de equipos como Fantastic Four y The X-Men (vinculación representada mediante los uniformes).

En términos generales se puede agregar que los superhéroes de Marvel se diferencian de los de DC también en que utilizan en menor medida las máscaras y capas, recursos que alejan al personaje de lo cotidiano. En resumen, podemos concluir diciendo que DC Comics y Marvel Comics se diferencian principalmente por el perfil de sus personajes, si bien cabe aclarar que estas diferencias han ido disminuyendo con el paso del tiempo, ya que la empresa DC comenzó a «humanizar» a sus personajes en las últimas décadas.

Las preguntas planteadas en la introducción de este trabajo se relacionan con la representación de la indumentaria de las superheroínas, la materialidad de sus trajes y las ventajas de diseñar sin tener en cuenta los límites físicos. Las preguntas son las siguientes:

- a. ¿Cómo se representa la indumentaria de estas heroínas fantásticas?

La forma de representación de la indumentaria se puede encontrar descrita en el marco teórico y en las denotaciones de los análisis realizados. Se destaca la importancia del unitardo, esa segunda piel que es virtualmente imposible de representar materialmente. Se recuerda la siguiente cita: «[...] el traje no encubre nada y revela todo, es una *piel secreta*, que expone el todo del superhéroe al público. El superheroísmo es un tipo de travestismo, debido a que esconde la identidad pública del personaje

y revela la historia del nacimiento o transformación del héroe o heroína, la verdadera personalidad del personaje» (Chabon, 2008: 22).

- b. ¿Qué recursos se conservan del diseño con textiles y materiales reales?
En este caso se considera importante señalar que los recursos que se conservan de la realidad como las costuras, texturas y pliegues de los tejidos se presentan en aquellos cómics que buscan una verosimilitud mayor en su representación gráfica y narrativa. Esta búsqueda de la verosimilitud tuvo su apogeo en la década del 80 del siglo XX y se extiende hasta la actualidad en la mayoría de las publicaciones.
- c. ¿Es útil diseñar sin tener en cuenta las limitantes físicas?
La utilidad de imaginar diseños ficcionales o utópicos nos permite liberar la creatividad en los momentos iniciales de una colección, para luego generar soluciones no convencionales a problemas reales. En el momento de trasladar las formas, volúmenes y texturas a la realidad se debe tener en cuenta las condicionantes físicas, los requerimientos ergonómicos y las limitantes propias de la confección. Se encuentra nuevamente la utilidad de estos recursos ficcionales al representar una colección para su promoción, ya sea a través de la fotografía o medios audiovisuales. Se puede tomar como ejemplo el caso de las fotografías del prototipo «Mutant Body», donde se simula el vuelo y rapidez inhumana de la modelo.

La decisión de basar los conjuntos vestimentarios en las distintas categorías corporales implicó modificar la visión normalizada del cuerpo femenino en la moda. Permitió pensar la indumentaria como una extensión y complemento del cuerpo.

En los casos del cuerpo armado y el cuerpo mutante se cumple el recurso de aplicar modelos ficcionales para generar diseños no convencionales.

La representación del cuerpo gráfico y el cuerpo patriótico se logró principalmente gracias a la utilización directa de recursos gráficos descriptos en el marco teórico (el chevrón medieval y los símbolos patrios respectivamente).

El conjunto que deliberadamente se aproximó a una propuesta ya existente es el cuerpo dinámico, el cual se relaciona a los trajes actuales de los nadadores profesionales.

El cuerpo posmoderno demandó un breve acercamiento al movimiento posmodernista, a la teoría de la deconstrucción y al conocimiento de los principales exponentes en la moda contemporánea occidental. A partir de ese acercamiento, se generó una visión propia que transmitiera parte de los conceptos estudiados.

El cuerpo viril y el cuerpo paradójico permitieron generar guiños a algunas representaciones del cuerpo masculino y femenino en la moda a lo largo de la historia.

La confección del prototipo sirvió para experimentar distintas formas de tratar al material neopreno para generar las distintas texturas, ya sea por medio de calor (pliegues en las piezas laterales) o directamente por medio de la moldearía (utilizando la espiral para las mangas). Además, mediante la práctica, se pudo comprobar la adaptabilidad del material a los métodos tradicionales de costuras, cerramientos (cierre metálico) y terminaciones. La prueba en una persona real y la sesión de fotos posibilitó visualizar el comportamiento del conjunto en su totalidad, así como apreciar el *look* general y la caída de la tela.

Se manifiesta un interés en la exposición de los resultados del trabajo y se espera que este sea de utilidad para otros estudiantes de la carrera.

Luego de culminado el trabajo de investigación y análisis surge una ambiciosa idea: incentivar e intervenir en la organización de conocimientos que se rijan bajo la denominación Teoría del Diseño Textil. Se busca así un desarrollo del corpus teórico específico del ámbito vestimentario y su aplicación en el análisis y fundamentación de colecciones textiles.

Una contribución a ello son dos ponencias presentadas en los Encuentros de Diseño de la Universidad de Palermo de Buenos Aires 2012 y 2013.

La primera ponencia se tituló «Las superheroínas y el traje superheroico» y se presentó el contenido del marco teórico de manera esquemática. Se incluyó una comparación entre el Diseño de Indumentaria y el cómic superheroico; una breve historia del género superheroico; la importancia del traje en la comunicación de la identidad del superhéroe y, por último, un resumen del papel de la superheroína en la cultura occidental.

La segunda charla se tituló «El lenguaje de la indumentaria: figuras retóricas en la vestimenta» y como lo indica su denominación, se enfocó en las figuras retóricas del lenguaje y su utilización en el ámbito del Diseño de Indumentaria como herramientas a servicio de la creatividad.

Finalmente, se plantea como un proyecto a futuro el continuar utilizando la metodología diseñada para promover el análisis de colecciones relevantes de la moda occidental. La experiencia generada en las ponencias fue satisfactoria y estimuló el interés personal de transmitir dichos estudios desde la docencia, así como también realizar publicaciones y nuevas ponencias. En este sentido, se espera que el trabajo sea de utilidad para otros estudiantes de la carrera y que a su vez motive el desarrollo de un abordaje analítico, sistémico y metódico hacia una Teoría del Diseño Textil.

Bibliografía

Textos

- AGUILERA, Ricardo y DÍAZ, Lorenzo (1989). *Gente de cómic: De Flash Gordon a Torpedo*. Madrid: Diario 16.
- ALCARAZ VARÓ, Enrique y MARTÍNEZ LINARES, María Antonia (1997). *Diccionario de lingüística moderna*. Barcelona: Editorial Ariel.
- AMOSY, Ruth y HERSCHBERG PIERROT, Anne (2001). *Estereotipos y clichés*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- BARNARD, Malcom (1996). *Fashion as Communication*. Londres: Routledge.
- BARTHES, Roland (1957). «Histoire et Sociologie du Vêtement». *Annales: Economies, Sociétés, Civilisations*, XII, pp. 430-441.
- CHABON, Michael (2008). *Secret Skin, an Essay in Unitard Theory*. Nueva York: Yale University Press.
- COOGAN, Peter (2006). *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin, Texas: MonkeyBrain Books.
- CROCI, Paula y VITALE, Alejandra (compiladoras) (2011). *Los cuerpos dóciles: hacia un tratado sobre la moda*. Buenos Aires: La Marca Editora.
- ECO, Umberto (1984). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- EISNER, Will (1985). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.
- FLÜGEL, John Carl (1964). *Psicología del vestido*. Buenos Aires: Paidós.
- GENETTE, Gérard (1989). *Palimpsestos*. Madrid: Taurus.
- GIDDENS, Anthony (1995). *Modernidad e identidad del yo*. Barcelona: Península.
- KOOLHAAS, Rem (2004). *Delirio en Nueva York: Un manifiesto retroactivo para Manhattan*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- KLEIN, Alan (1993). *Little Big Men: Bodybuilding Subculture and Gender Construction*. Nueva York: Suny Press.
- LACASSIN, Francis (1971). *Pour un neuvième art, la bande dessinée*. Bélgica: Editions Slatkine.
- MADRID, Mike (2009). *Supergirls*. San Francisco: Exterminating Angel Press.
- MARAFIOTI, Roberto (compilador) (2002). *Recorridos semiológicos*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- MCCLOUD, Scott (1994). *Understanding Comics: The invisible art*. Nueva York: Harper Perennial.
- MC LUHAN, Marshall (1985). *Guerra y paz en la aldea global*. Barcelona: Planeta Agostini.
- NAKAMICHI, Tomoko (2010). *Pattern Magic*. London: Laurence King Publishing.
- (2011). *Pattern Magic 2*. London: Laurence King Publishing.
- (2012) *Pattern Magic: Stretch Fabrics*. London: Laurence King Publishing.
- PÉREZ GAULÍ, Juan Carlos (2000). *El cuerpo en venta: Relación entre el arte y la publicidad*. Madrid: Cátedra.
- SALLES, Catherine (2003). *Costume et société dans l'Antiquité et le haut Moyen Age*. París: Editions A & J Picard.
- STEVENSON, NJ (2011). *Moda: Historia de los diseños y estilos que han marcado época*. Madrid, España: Lunwerg s.L.

«VOLT» VINCENZO, Fani (1920). *Futurist Manifesto of Women's Fashion*. Roma: Roma Futurista.
WERTHAM, Fredric (1954). *Seduction of the Innocent*. Nueva York: Reinhart & Company, Inc.
ZECCHETTO, Victorino (2002). *La danza de los signos*. Quito: Ediciones ABYA-YALA.

Páginas Web

ALCÁZAR, J. (2009) *La normalización errónea, para Tebeosfera* 2.^a época. Sevilla, España.
Recuperado el 19 de enero de 2012, de: <http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la_normalizacion_erronea.html>
IGN.COM. *IGN's Top 100 Comic Book Heroes*. Recuperado el 30 de marzo de 2012 de: <<http://www.ign.com/top/comic-book-heroes>>
LESPER, Avelina (2012) *Super Heroes Fashion and Fantasy*. Recuperado el 2 de febrero del 2012 de <http://www.avelinalesper.com/2008/12/super-heroes-fashion-and-fantasy_10.html>
Metropolitan Museum of Art (2008). *Superheroes: Fashion and Fantasy*. Recuperado el 1 de mayo de 2012, de: <<http://www.metmuseum.org/about-the-museum/press-room/exhibitions/2008/metropolitan-museums-costume-institute-salutes-power-of-superheroes-imagery-in-fashion>>
SANDERSON, P. (2007). Recuperado el 30 de marzo de 2012 de: <<http://www.asitecalledfred.com/2007/01/29/comics-in-context-162-the-superhero-defined/>>
Sociología e identidad de la vestimenta. Recuperado el 1 de mayo de 2012, de <<http://educacionpsicologiadeladolescente.blogspot.com/2011/01/sociologia-e-identidad-de-la-vestimenta.html>>

Catálogos

Metropolitan Museum of Art (2008). *Superheroes: Fashion and Fantasy* (Catálogo de la exhibición). Nueva York: Yale University Press.

Conferencias

Metropolitan Museum of Art (2008). *Superheroes: Fashion and Fantasy*.
BOLTON, Andrew. Charla curatorial.
BUKATMAN, Scott. Chicos encapuchados: el justiciero disfrazado de dandi urbano.
COOGAN, Peter. E pluribus unitard: Notas hacia una historia del traje del superhéroe.
Recuperadas el 1 de mayo de 2012, de <<http://www.youtube.com/course?list=EC5F08F10C908307B3&feature=plcp>>

Aviso Legal

All Marvel characters and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks & Copyright © 1941-2013 Marvel Characters, Inc. ALL RIGHTS RESERVED.
All DC Characters and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks & Copyright © 1948-2005 DC Comics, Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

Anexos

Selección de bocetos preliminares de la Colección «Superheroic»



«Cages Superheros» de Sandra Chevrier

En el transcurso de la investigación para este trabajo se halló la obra de una artista canadiense llamada Sandra Chevrier⁸⁴. Ella realiza series de pinturas en las que se repite la figura femenina y el concepto de *jaulas*.

En abril del 2013 realizó una serie titulada «Cages Superheros»⁸⁵, donde se señala que no solo se inspiró en el lado estético del cómic (el atractivo de los colores, el dinamismo de la onomatopeya y la presencia de muchos movimientos) sino que también encontró como inspirador el mensaje social que transmite. Chevrier opina que vivimos en una sociedad donde se presenta la obligación de actuar, cumplir, satisfacer y superarse; una sociedad que nos exige ser superhéroes. A continuación se presenta una muestra de sus obras.



84 Sandra Chevrier (2013). Recuperado el 2 de setiembre de 2013 de: <<http://www.sandra-chevrier.com/>>

85 «Jaulas Superhéroes» en español.

Guía de colores Pantone incluida en la *DC Style Guide*⁸⁶



86 Este catálogo fue creado en el año 1982 para unificar el estilo de ilustraciones de DC, con el fin de utilizarse como una guía de imágenes para todo el merchandising oficial de DC, apareciendo aún en productos actuales. Recuperado el 13 de febrero del 2013 de <http://comicartcommunity.com/gallery/details.php?image_id=34455>

La cultura del entretenimiento actual está impregnada de universos ficcionales donde el superhéroe es la figura central, con una creciente presencia femenina. Destacan los personajes de Marvel Comics y DC Comics, que se han expandido en franquicias televisivas y cinematográficas de enorme éxito.

La imagen de estos personajes cumple un papel importante en su identificación y difusión, lo que motiva la pregunta sobre qué recursos visuales de diseño se utilizan en la indumentaria de las superheroínas para comunicar su identidad heroica.

Como respuesta se propone un análisis visual del traje de personajes seleccionados, con el objetivo de descubrir los recursos comunicacionales utilizados para su diseño. Luego se trasladan esos resultados en una colección de indumentaria para continuar explorando las posibilidades creativas del imaginario superheroico.

Este libro es el resultado de la investigación desarrollada para la tesis de grado de la carrera de Diseño Industrial Textil de la Escuela Universitaria Centro de Diseño, bajo la tutoría del Magíster en Comunicación Richard Danta.



ISBN: 978-9974-0-1693-4

