

Antonio Madrid

Wonder Woman: una superheroína embajadora de la ONU

En octubre de 2016 la ONU anunció que había elegido a Wonder Woman como embajadora de honor. Este nombramiento se enmarcaba en una campaña mundial en favor de la igualdad de género. La misión de Wonder Woman (*WW*) era actuar como referente para aquellas mujeres y niñas que se hallan en situaciones de opresión. Es decir, se proponía que *WW* fuese un referente transformador para una buena parte de la humanidad.

No ha de extrañar que *WW* fuese propuesto como un ejemplo femenino a imitar. Una de las funciones que cumplen los personajes heroicos es actuar como referentes sociales. Ya sean como modelos a imitar, ya sean como referentes que realmente influyen socialmente, que el personaje heroico sea real o ficticio puede tener una importancia menor.

Veamos rápidamente tres personajes femeninos de carne y hueso que han sido considerados referentes heroicos: Mariana Pineda, Viola Desmond y Hebe de Bonafini. Los personajes reales son dueños de sus actos, pero no lo son de sus personajes heroicos. Lo heroico entronca con lo anormal, se presta a la exageración, a la imaginación, a lo trascendente, a la sacralización... Los superhéroes de ficción evocan estos mismos rasgos.

Mariana Pineda, en la que Lorca se inspiró para escribir *Mariana Pineda. Romance popular en tres estampas*, fue ajusticiada en 1831. Había sido acusada de rebelión contra el poder establecido. Mariana enseguida se convirtió en una heroína de la defensa de las libertades, una heroína liberal. Evidentemente lo fue para unos sectores, mientras que para los sectores políticos conservadores Pineda era un ejemplo de inmoralidad y de comportamiento criminal. En épocas de República y de progreso democrático, Pineda ha sido recordada como ejemplo de valentía y de compromiso social. En épocas conservadoras, la memoria política de Mariana se ha visto eclipsada.

Hace unas semanas el gobierno canadiense anunció que Viola Desmond sería la nueva cara de los billetes de 10 dólares. Desmond fue una activista afro-canadiense contra la segregación racial [1]. Su heroicidad está vinculada a un acto de desobediencia. Se negó a seguir los criterios de segregación racial que en el Canadá de 1946 separaba a negros de blancos. Y este acto de desobediencia ocurrió en un teatro. Desmond decidió sentarse en la zona de butacas reservada para blancos. Por este acto, Desmond fue juzgada por fraude fiscal (los vericuetos jurídicos dan para mucho) y condenada. A partir de estos hechos, Desmond se convirtió en una activista contra la segregación racial en Canadá. Una web dedicada a Viola añade una coletilla a su nombre: "Viola Desmond. A true heroine" [2]. Esta es una cuestión muy interesante: ¿cuándo un héroe lo es de verdad o cuando es una apariencia, una simulación? Por ese camino se llega casi a un debate teológico similar a cuál es el dios verdadero. En tradiciones politeístas esta preocupación se ha resuelto atribuyendo rasgos de divinidad a una pléyade de criaturas. Los superhéroes como *WW* beben de esta misma fuente.

El tercer personaje heroico que presento antes de volver a *WW* es Hebe de Bonafini. Los héroes

por consenso popular son poco habituales, más aun los héroes universales. Suelen darse en circunstancias excepcionales. Bonafini ha sido un referente heroico en Argentina durante mucho tiempo. Para muchos puede que lo siga siendo. Sin embargo, autores como Jorge Fernández Díaz han afirmado que desde hace tiempo Bonafini es más un esperpento de lo que fue que una heroína:

“Durante la dictadura Hebe de Bonafini había sido nuestra heroína. Luego marchamos con ella en manifestaciones monumentales que pedían respuestas por los desaparecidos. Ella era entonces una líder ecuménica, dolorida y valiente. Pero a medida que la democracia se afianzó, fue abrazando posiciones más y más intolerantes. (...) Empezó luchando contra la impunidad, y terminó creyendo que tenía impunidad para ponerse por encima de la Justicia. Ese largo y lacerante periplo desde la heroicidad hasta el esperpento es la obra maestra de Cristina Kirchner” [3].

Como se ve, atribuir o retirar la condición de héroe responde a valoraciones acerca de lo que ha hecho una persona, el significado de sus actos, la importancia colectiva del acto y de sus efectos, los intereses en juego de quienes le atribuyen la condición de héroe, la necesidad de crear símbolos, la utilidad de los referentes colectivos... Por estas razones, el sujeto no es dueño de su personaje heroico.

Volvamos a *WW*. Su nombramiento como embajadora fue polémico. Nacida en los años cuarenta, en el entorno del reino de las amazonas, *WW* pronto destacó por sus portentosas cualidades. Sus superpoderes se podían comparar con los de Superman.

En los años sesenta fundó la *Sociedad de la justicia de América*. ¡Ahí es nada! Lo hizo junto a Superman, Batman, Flash,Linterna Verde, Espectro... *WW* era la secretaria de esta sociedad, algo muy propio de aquellos y estos años. Con el tiempo, el personaje ha evolucionado, por lo menos estéticamente. Poco tiene que ver con el diseño inicial. Se puede apreciar en la nueva entrega de “Justice League vs. Suicide Squad” [4]. *WW* también aparece como uno de los personajes centrales en otra saga que tiene la ‘Justicia’ como idea aglutinadora: “Unjustice: Gods among Us”. Se trata de un videojuego y de un cómic al mismo tiempo [5].

La pretensión inicial de los creadores de este personaje de cómic fue representar a una mujer que se pudiera codear con superhéroes como Superman. Eran los tiempos de la segunda guerra mundial. Para hacerlo, eligieron un prototipo de mujer que a mitad del siglo XX rompía con algunos estereotipos occidentales acerca de cómo ser mujer. Con *WW* se buscaba una mujer luchadora, decidida, con iniciativa y libertad, con superpoderes equivalentes a los de los héroes masculinos... Por ello puede volar, es inmortal, puede curar, tiene una fuerza extraordinaria, un lazo mágico, escudo, espada... En este personaje estos superpoderes estaban puestos al servicio del amor, la justicia, la paz, la igualdad y los derechos de las mujeres. *WW* es la campeona de las superheroínas.

Visto así, ¿quién mejor que *WW* para impulsar la lucha por la igualdad sexual en el mundo? Podía pensarse que este personaje podía potenciar la pedagogía que buscaba la ONU. La

polémica estalló desde el momento en que un sector de la opinión pública pidió que la embajadora de honor fuese una persona de carne y hueso, no un personaje de cómic. También se presentó otro argumento: el personaje de *WW* estaba excesivamente sexualizado. Este sector de opinión consideraba que este personaje no podía fomentar la igualdad entre hombres y mujeres ni servir como instrumento de empoderamiento para las mujeres oprimidas. Venían a decir: no nos sentimos representadas en ese personaje de cómic.

Durante semanas se recogieron firmas para pedir que la ONU anulara la distinción y el encargo hecho a *WW*. A los dos meses de su elección, la ONU anunció que le retiraba el cargo de embajadora. Es lo que le pasa a los héroes y a las heroínas: su vida no les pertenece. Hoy eres embajadora y mañana te envían al desván o te devuelven al papel y a la pantalla.

El caso *WW* merecería poca atención si no fuera por las cuestiones de fondo que afloran cuando se mira con algo de detenimiento este personaje y el uso que se hace del mismo.

I. ¿Puede ser pensada y utilizada *WW* como un referente válido para promover la igualdad de género?

Se ha discutido si el personaje de *WW* es un icono del feminismo. Hay quien argumenta que lo sigue siendo [6]. Lo sería, según esta postura, porque representa el equilibrio entre lo masculino y lo femenino como pieza esencial para alcanzar la igualdad. Para otras fuentes, *WW* ha sido tanto un icono feminista como un fracaso del feminismo [7]. Otras autoras han realizado aproximaciones interesantes al análisis político de esta superheroína [8].

A lo largo de su historia, el contexto socio-histórico, al igual que el comercial, ha influido en la orientación y representación del personaje. Este es uno de los aspectos más interesantes de la construcción de los héroes y las heroínas de ficción (y también en la construcción de referentes heroicos de carne y hueso): se hallan en diálogo con una época. Se les hace optar por un modelo de vida, por la defensa de unos valores, en detrimento de otros. Se entiende que gusta más una estética u otra, una forma de hacer, una forma de hablar. En este sentido, los héroes son instrumentos para hacer algo.

Ha ocurrido, por ejemplo, con la estética del personaje. En los años noventa, el personaje de *WW* fue aligerado de ropa. Pasó a utilizar tanga y las ventas se incrementaron. “Cada vez que el bikini se hacía más pequeño, las ventas aumentaban” [9]. DC Comics, la compañía a la que pertenece *WW*, se alegró. Sería interesante saber quiénes acaban consumiendo estos cómics, para poder dilucidar si el tanga de *WW* triunfa entre hombres y entre mujeres, o si lo hace preferentemente entre hombres.

No se puede decir que el personaje necesite vestir de esta forma para mantener sus superpoderes. No es el caso, salvo que sus creadores estén pensando en otros poderes distintos a los que de entrada se le atribuyen a *WW*. El caso es que la inmensa mayoría de las heroínas de cómic presentan un cuerpo y una forma de vestir bastante similares. El modelo que se sigue es concordante con el que vende hoy: cuerpos delgados, musculados, ágiles, jóvenes, con curvas, llevando ropas ceñidas... Cuerpos e imágenes 'normalizados': Emma Frost, Catwoman, Black Cat, Jean Grey, Lara Croft... En casi todos los casos el físico aparece como un reclamo mercantil. Pero, aunque esto es predominante en los personajes femeninos, en el caso de los hombres también se da una exacerbación del cuerpo y de una determinada imagen de virilidad. La diferencia es que los hombres muestran menos piel que las mujeres. Por el resto, en ellos y ella el cuerpo importa. Se trata de un cuerpo idealizado. Un cuerpo que se propone como deseable.

II. ¿Es preferible proponer referentes reales o personajes de ficción como modelos transformadores?

La segunda cuestión que plantea la polémica en torno a la elección de *WW* como embajadora de la ONU es si es preferible proponer como referentes públicos a personajes reales o a personajes de ficción. De entrada, se puede decir que los personajes reales permiten establecer una mayor cercanía entre el modelo que se propone y las personas llamadas a inspirarse en ese modelo. En este sentido, el reconocimiento en el otro ser humano puede impulsar la imitación de conductas. Sin embargo, no hay que olvidar que existe una distancia entre la persona concreta y el personaje heroico que se le propone. Este salto es inevitable. El personaje heroico, y especialmente el recuerdo que de él se mantiene a lo largo del tiempo, es una construcción que adquiere vida al margen de la persona real en la que se basa.

Dado que necesariamente la propuesta de un referente heroico exige la selección de los hechos a destacar en la vida de una persona, existe un elemento en común con la heroína de ficción: en ambos casos se construye un relato heroico que selecciona o inventa (en el caso del personaje de cómic) hechos que se consideran dignos de ser reconocidos como heroicos. La ficción permite exagerar, inventar, ir más allá de lo posible... Es por este motivo que heroínas como *WW* son parte de la mitología contemporánea. De hecho, muchos cómics y videojuegos han copiado directamente de los relatos mitológicos. Por ello, una de las sagas actuales de superhéroes ha sido llamada "Injustice: Gods among Us (dioses entre nosotros)". O, por poner otro ejemplo, si se revisa el videojuego "Final Fantasy" [10] se encuentran múltiples referencias mitológicas.

En el uso contemporáneo de personajes como *WW* hay una clara intención mercantil. Forma parte de la industria del entretenimiento. El personaje ha de gustar lo suficiente como para que el producto sea comprado por los consumidores. Es una cuestión de beneficios. Como ya se ha dicho, *WW* pertenece a DC Comics, y esta empresa es propiedad de Time Warner, uno de los principales holdings de entretenimiento del mundo. En octubre de 2016, Time Warner fue adquirida por la transnacional de telecomunicaciones AT&T.

Este factor mercantil convive esporádicamente con otras orientaciones como fue el nombramiento de *WW* como embajadora de la ONU o como fue la campaña de sensibilización francesa de

2004. La entidad Aides.org diseñó una campaña de prevención del contagio del VIH/SIDA entre la población juvenil. En esta campaña, *WW* apareció en una camilla, moribunda... De esta forma se intentaba transmitir la idea de que ni una heroína como *WW* estaba a salvo del SIDA. También se utilizó la imagen de Superman para transmitir este mensaje.

Algunos autores [11] estudiaron el impacto que entre la población juvenil tuvo esta campaña. Concluyeron que no se podía demostrar que hubiera sido eficaz. Una de las razones de su poco éxito podría ser que las fotografías mostraban el resultado del desarrollo de la enfermedad, no los modos de contagio y cuáles eran las prácticas de riesgo.

Personajes como *WW* son creaciones que reflejan la intencionalidad de sus creadores, las propuestas comerciales, los contextos culturales y políticos dominantes, también los miedos colectivos... Por una parte, estos personajes pueden ser vistos como representaciones estereotipadas de los ensueños colectivos de una sociedad. Los superhéroes de cómic pueden ser vistos como un espejo que refleja aspectos de una época. Sin embargo, creaciones como *WW* también pueden ser vistas como propuestas, como proyectores de modelos, que tratan de enlazar como modelos hegemónicos en una época concreta. En términos comerciales, las ventas de cómics, de videojuegos, o de películas... serían indicadores del grado de éxito o de fracaso de estos productos. Visto desde este punto de vista, los superhéroes y superheroínas reflejan modelos dominantes. Frente a estos modelos dominantes, desde un discurso de la diversidad y de la igualdad se podría preguntar: ¿dónde están los héroes y heroínas negros, transexuales, en situación de diversidad funcional, los y las que no llegan a final de mes, las mujeres que luchan por tirar adelante a pesar de los maltratos y las explotaciones...?

La respuesta es que estos modelos escasean en el mundo de ficción que tanto dinero mueve y en el que una parte de la población se sumerge para entretenerse. Pero habría que añadir que estos referentes también escasean en las concepciones heroicas dominantes en nuestros referentes sociales, políticos, deportivos y culturales. Algo de esto se intentó modificar en el vídeo promocional "Yes, I can. We're the Superhumans" [12]?

Más allá del error de la ONU al nombrar a un personaje de cómic como embajadora de honor para promover políticas de igualdad, la reflexión sobre los héroes y heroínas, sean reales o de ficción, es una reflexión sobre los modelos heroicos que se nos proponen y/o nos inspiran, una reflexión sobre lo que valoramos y despreciamos, sobre lo que nos atrae o repugna, sobre nuestra realidad y nuestro deseo. Pensar sobre los héroes y heroínas es pensar sobre nosotros mismos y nuestra vida en común.

Notas

[1] <http://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/viola-desmond/>

[2] <http://www.historyandwomen.com/2010/04/viola-desmond-true-heroine.html>

- [3] http://internacional.elpais.com/internacional/2016/08/07/actualidad/1470534035_319349.html)
- [4] http://www.dccomics.com/comics/justice-league-vs-suicide-squad-2016/justice-league-vs-suicide-squad-1?adid=dcml1_JUSTICE-LEAGUE-VS-SUICIDE-SQUAD-1?
- [5] <http://www.dccomics.com/comics/injustice-gods-among-us-year-five-2016/injustice-gods-among-us-year-five-1?>
- [6] [http://www.themarysue.com/wonder-woman-and-feminism/?](http://www.themarysue.com/wonder-woman-and-feminism/)
- [7] [http://zena.cat/es/wonder-woman-icono-o-fracaso-feminista/?](http://zena.cat/es/wonder-woman-icono-o-fracaso-feminista/)
- [8] http://academicworks.cuny.edu/lg_pubs/3/ (para tener más puntos de vista: Mike Madrid, *The Supergirls: Fashion, feminism, fantasy, and the history of comic books heroines*, Exterminating Angel Press, 2009; Marc DiPaolo, *War, Politics and Superheroes: Ethics and propaganda in comics and film*, [McFarland & Company](#), 2011; Dan Hassler-Forest, *Capitalist Superheroes: Caped Crusaders in the Neoliberal Age*, *Zero books*, 2012; Tim Hanley, *Wonder woman unbound: the curious history of the World's most famous heroine*, Chicago Review Press, 2014; Jill Lepore, *Wonder Woman's secret. History and surprising lessons*, Vintage Books, 2015; Carolyn Cocca, *Superwomen. Gender, power and representation*, Bloombury, 2016).
- [9] [http://zena.cat/es/wonder-woman-icono-o-fracaso-feminista/?](http://zena.cat/es/wonder-woman-icono-o-fracaso-feminista/)
- [10] <http://www.finalfantasyxv.com/es>) »><http://www.finalfantasyxv.com/es>
- [11] <http://cornerstone.lib.mnsu.edu/speaker-gavel/vol46/iss1/2/>
- [12] <https://www.youtube.com/watch?v=wKsiK9ilVqI?>