

**EVOLUCIÓN DEL VESTUARIO EN LA MUJER MARAVILLA A TRAVÉS DEL
TIEMPO CON UNA PROPUESTA DE SUPERTRAJE A PARTIR DE LA
ESENCIA DEL PERSONAJE**

VALERIA LÓPEZ MÉNDEZ

**UNIVERSIDAD ECCI
PROGRAMA PROFESIONAL DE DISEÑO DE MODA**

Bogotá

2020

**EVOLUCIÓN DEL VESTUARIO EN LA MUJER MARAVILLA A TRAVÉS DEL
TIEMPO CON UNA PROPUESTA DE SUPERTRAJE A PARTIR DE LA
ESENCIA DEL PERSONAJE**

Presentador Por:

VALERIA LÓPEZ MÉNDEZ

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Directora de Proyecto

VIVIANA MARCELA CORREDOR GÓMEZ

FAULTAD DE ARTES
PROGRAMA PROFESIONAL DISEÑO DE MODA

UNIVERSIDAD ECCI

Bogotá

2020

Agradecimientos

Le ofrezco agradecimientos a todos mis profesores del área de Diseño de Modas que fueron los que me enfocaron, ayudaron y apoyaron en mi crecimiento como diseñadora de modas.

Por último, pero no menos importante, agradezco a mis padres quienes han sido siempre el apoyo moral y emocional en todo este recorrido académico.

Abstract

En este proyecto se realizará una investigación sobre la evolución de algunos de los trajes de la Mujer Maravilla, pasando desde su creación en los años 1940, los conflictos sociales que se vivieron durante esos años, hasta llegar a la última creación de cómic y película de la Mujer Maravilla, cuyo resultado final será una cartilla ilustrada con la evolución de los trajes y dos propuestas finales propias.

Contenido

FACULTAD DE ARTES	8
PROGRAMA PROFESIONAL UNIVERSITARIO DISEÑO DE MODAS	8
AUTORA: Valeria López Méndez	8
ASESOR: MG. Viviana Marcela Corredor Gómez.	8
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN ASOCIADA AL PROYECTO	8
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL: Arte, Cultura, Humanismo y Sociedad.....	8
INTRODUCCIÓN	9
Capítulo 1 Cuerpo del trabajo	9
1.1 Título de la investigación.....	9
1.2 Problema de investigación	9
1.3 Formulación del problema	10
1.5 Análisis Crítico.....	10
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL: Arte, Cultura, Humanismo y Sociedad.....	12
El área en el que se desarrolla el proyecto:.....	12
Capítulo 2 Objetivos de la investigación.....	13
2.1 Objetivo general.....	13
2.2 Objetivos específicos	13
Capítulo 3 Justificación y limitación de la investigación	14
3.1 Justificación.....	14
3.2 Limitación de la Investigación	14
Capítulo 4 Marco de referencias de la investigación.	14
4.1.1 LOS CÓMICS	15
4.2.1. IMPACTO DEL CÓMIC EN LA SOCIEDAD.....	24
4.2.2. Reformas y Gran Depresión	26
4.2.3. Racismo y segregación.....	27
4.2.4. Tránsito ambiental	28
4.2.5. La mujer en la guerra	29
5.1. MARCO TEÓRICO	31
6. ESTÉTICA Y DISEÑO DE LOS SUPERHÉROES.....	34
6.1.2. Cómo crear un superhéroe.....	36
6.1.3. Características:.....	37
6.1.4 Historia:.....	38
6.1.5 El traje:	39
6.2. DC COMICS	45
6.2.1 Multiversos:.....	47
6.3. LIGA DE LA JUSTICIA	48
6.4. MUJER MARAVILLA	51
6.4.2 La Mujer Maravilla en los años 50-60, Edad De Plata	53
6.4.3 La Mujer Maravilla en los años 70-80, Edad De Bronce.....	54
7. CUADRO DESCRIPTIVO: TRAJES DE LA MUJER MARAVILLA	56
7.1. VARIANTES : SERIES Y PELÍCULAS ANIMADAS:	68

Después de atravesar por algunas variantes no tan conocidas en series y películas animadas pasaremos por un pequeño análisis de las prendas y colores tradicionales de la Mujer Maravilla	77
8. ANÁLISIS DEL DISEÑO TRADICIONAL DEL TRAJE DE LA MUJER MARAVILLA	77
8.1. Parte superior	77
Observando el cuadro anterior, la Mujer Maravilla siempre ha mantenido el mismo diseño de la parte superior.	77
8.2. Variantes parte inferior	77
8.3. Colores	78
8.4. Cinturones	79
8.5. Logo	80
8.6. Calzado	81
9. MARCO CONCEPTUAL	83
9. Encuesta	84
10. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	97
11. REFERENCIAS	98

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1: publicidad dentro de Comic.....	17
Ilustración 2 planos en el comic.....	21
Ilustración 3 Ángulos	22
Ilustración 4 Globos	23
Ilustración 5 ficha técnica descripción personaje	43
Ilustración 6: comic All Star.....	49
Ilustración 7 Mapa conceptual.....	55
Ilustración 8 Cómic	69
Ilustración 9Infografía	70
Ilustración 10 Serie animada.....	71
Ilustración 11 Película animada	72
Ilustración 12 película animada	73
Ilustración 13 Evolucion traje.....	74
Ilustración 14 Steampunk	75
Ilustración 15 Videojuego.....	76
Ilustración 16 Parte superior.....	77
Ilustración 17 variantes.....	78
Ilustración 18 Bandera colores.....	79
Ilustración 19 Cinturones.....	80
Ilustración 20 Logo	81
Ilustración 21 Calzado	82

FACULTAD DE ARTES

PROGRAMA PROFESIONAL UNIVERSITARIO DISEÑO DE MODAS

UNIVERSIDAD ECCI

TEMA: Evolución del vestuario en la mujer maravilla a través del tiempo con una propuesta de supertraje a partir de la esencia del personaje

AUTORA: Valeria López Méndez

ASESOR: MG. Viviana Marcela Corredor Gómez.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN ASOCIADA AL PROYECTO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL: Arte, Cultura,

Humanismo y Sociedad

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DEL PROGRAMA: Diseño de Moda, Creación Artística y Cultural

ENFASIS LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Expresiones Artísticas, Diversidad Cultural y Producción Tecnológica Digital

INTRODUCCIÓN

Capítulo 1

Cuerpo del trabajo

1.1 Título de la investigación

El propósito del proyecto es crear una cartilla ilustrada, la cual recibe como título: Evolución del vestuario en la mujer maravilla a través del tiempo con una propuesta de supertraje a partir de la esencia del personaje

1.2 Problema de investigación

Los superhéroes han formado parte de la infancia de muchos de nosotros. Sus aventuras, personalidades y superpoderes han logrado impactar de distintas formas nuestras vidas y nos han hecho soñar con llegar a ser uno de ellos. Incluso si nunca hemos sido testigos de su presencia, los conocemos y, no importa cuánto tiempo pase, su imagen aún permanece como un ícono de la cultura popular.

Pero ¿qué hay detrás de sus vestimentas? ¿Cómo es que sus colores y formas siempre nos hacen identificarlos a simple vista sin importar los cambios de época? ¿El vestuario hace a los superhéroes o son sus poderes?

Este proyecto se enfocará en la evolución del vestuario de los superhéroes a nivel fílmico y del cómic pasando por sus épocas más destacadas donde aparecen algunos personajes de los más icónicos.

1.3 Formulación del problema

¿Cómo ha sido la evolución de los trajes más icónicos de la Mujer Maravilla? ¿cómo ha sido la historia de su creación a través del tiempo? ¿Cuál ha sido su impacto?

1.4 Hipótesis

Existen miles de cómics que han sido presentados, pero solo unos pocos han logrado quedar en la de muchos gracias a su atractivo fílmico, su ilustración y su impacto social; gracias a sus poderes, colores y prendas que los hicieron resaltar y hoy en día nos permiten recordarlos.

1.5 Análisis Crítico

El problema se origina a partir de la curiosidad y atracción por los trajes de los superhéroes, por lo que se hace necesario comprender las características de los diseños y colores del personaje de la Mujer Maravilla a través del análisis de los conceptos de sus diseñadores, con el objetivo de contextualizar a los fans o personas que sientan curiosidad por conocer el mundo del comic.

1.6 Interrogantes (desde el análisis crítico)

¿Las propuestas de diseño de vestuario han sido adecuadas para el personaje de la Mujer Maravilla?

¿Una nueva propuesta de vestuario desde la perspectiva de la investigadora cumplirá las expectativas del escenario del cómic y a su vez la esencia del personaje de la Mujer Maravilla?

¿La cartilla ilustrada propuesta podrá generar un impacto en los seguidores de la Mujer Maravilla?

1.7 Delimitación del Objeto de Estudio

Como resultado del objeto de estudio se planea realizar una cartilla digital con ilustraciones del vestuario de la Mujer Maravilla de acuerdo con la caracterización de algunos de sus trajes importantes en la historia de su personaje. Así mismo, la investigadora presentara dos propuestas de diseño que respondan a las características del personaje en mención.

1.8 Delimitación Espacial

El desarrollo del proyecto se realizará en la ciudad de Bogotá en el lugar de residencia de la investigadora por motivos de confinamiento de la pandemia COVID-19.

1.9 Delimitación tecnológica

La delimitación espacial se desarrollará con la implementación de programas de diseño digitales como Photoshop e Illustrator, a través de equipos electrónicos, para realizar las ilustraciones de los trajes del personaje.

1.10 Delimitación de Campo

El campo de conocimiento comprende:

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL: Arte, Cultura,

Humanismo y Sociedad

1.11 Delimitación Área

El área en el que se desarrolla el proyecto:

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DEL PROGRAMA: Diseño de Moda, Creación Artística y Cultural

ENFASIS LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Expresiones Artísticas, Diversidad Cultural y Producción Tecnológica Digital

1.12 Delimitación Temporal

La delimitación temporal será en un lapso de 8 meses para desarrollar el proyecto.

1.13 Delimitación del Universo

Universo comic MET

1.14 Delimitación de contenido

Este proyecto está orientado hacia una población que tenga gusto por los cómics, series y películas de los superhéroes, en especial del personaje de la Mujer Maravilla

Capítulo 2

Objetivos de la investigación

2.1 Objetivo general

Diseñar una cartilla digital como guía visual de la evolución del vestuario de la Mujer Maravilla a través del tiempo con una propuesta de supertraje a futuro a partir de la esencia del personaje.

2.2 Objetivos específicos

- 3 Recopilar los antecedentes históricos de la evolución del traje de la Mujer Maravilla a partir de 1943.
- 4 Investigar la historia y el contexto social sobre el cómic y sus editoriales.
- 5 Realizar el análisis de la recopilación de información histórica de los trajes de la Mujer Maravilla.
- 6 Diseñar una cartilla digital de la evolución del vestuario de la Mujer Maravilla.
- 7 Diseñar (2) dos propuestas de vestuario como supertraje a futuro a partir de la esencia del personaje para la Mujer Maravilla.

Capítulo 3

Justificación y limitación de la investigación

3.1 Justificación

Esta cartilla digital ilustrada se creará para los amantes del cómic o quienes gusten conocer de la historia y la moda, con el fin de entender un poco sobre su evolución en el contexto e impacto social desde un punto histórico y de moda.

3.2 Limitación de la Investigación

La primera limitación de estudio es falta de habilidad para la diagramación de la cartilla, la segunda limitación es la poca asequibilidad de libros en línea, completos, o físicos con poca información relevante para este proyecto, por lo que se limitó a blogs digitales.

Capítulo 4

Marco de referencias de la investigación.

Este tipo de investigación es de carácter histórico, puesto que para la creación de las ilustraciones se necesita tener una base histórica de la creación del vestuario, la historia del cómic y la creación de los superhéroes

A continuación, se evidencia el marco de referencia de la investigación.

4.1 Marco Histórico

Mediante este proyecto se hará una investigación sobre la historia del comic y una de las cadenas editoriales más populares: DC Comics.

Es importante conocer el origen del vestuario de la Mujer Maravilla, uno de los personajes más icónicos de DC Comics, de quien se investigará su historia, sus creadores y sus atuendos. Adicional, se hablará de temas generales como las características del cómic, la estética del vestuario en los personajes y su impacto en la cultura.

4.1.1 LOS CÓMICS

4.1.2. Historia

Alguna vez hemos oído y visto los llamados comics, o comúnmente conocidas como caricaturas, aquellas revistas llamativas llenas de gráficos de personajes contando sus aventuras. Según Gerardo Vilches Fuentes (2014), El cómic, o libreta ilustrada, como lo conocemos hoy en día, tiene antecedentes que se remontan a la Edad Media con las caricaturas y grabados. Tiene sus orígenes en el momento en el que el ser humano desarrollo la capacidad de abstraer sus experiencias y convertirlas en historias ilustradas.

En el siglo XIX con la llegada de la prensa el mundo comenzó a evolucionar y a tener una nueva forma de comunicación, como lo menciona Geraldo Viches Fuentes (2014, pág. 3) “los medios técnicos y el aumento de la alfabetización entre la población estadounidense permitieron la aparición de grandes imperios de la comunicación”. Lo que nos da a entender cómo la prensa abrió fronteras nuevas y permitió que las historietas fueran usadas como medio masivo de expresión.

En esa época, en algunos países, los medios de entretenimiento eran escasos y muy poca gente tenía acceso a vías de comunicación como la radio y la televisión a causa de la gran depresión de 1929, cuando el mercado se desplomó y dejó en estado de pobreza una gran parte de la población estadounidense.

En Estados Unidos, en julio de 1934, durante la segunda guerra mundial, apareció el primer cómic con el formato más o menos como lo conocemos hoy en día. Este contaba con impresiones repetidas en grandes cantidades, lo que constituía un menor costo de producción.

El cómic durante la guerra se convirtió en una estrategia de publicidad:

La industria del comic, junto al gobierno, coincidió en difundir una serie de mensajes, como la necesidad de una a la población en el esfuerzo bélico, rebatir la propaganda del Eje, dibujar al enemigo como falto de moral, brutos y, especialmente los japoneses, subhumanos, o convencer a la sociedad de los aliados luchaban por una causa justa” (instituto español de estudios estratégicos, 2018, p.18)

Además de la implementación de publicidad de guerra para apoyar a los aliados, dentro de estos comics se incluían también publicidad de todo tipo, como maquinaria, cosméticos, entre otros. En la siguiente imagen se puede apreciar un ejemplo de publicidad.

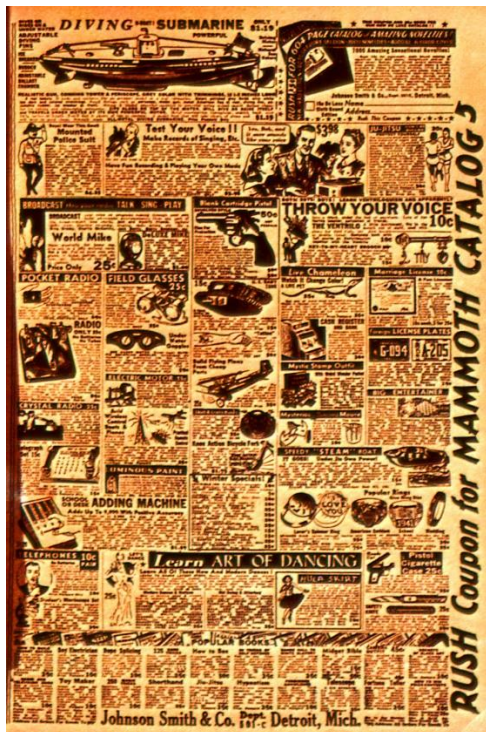


Ilustración 1: publicidad dentro de Comic

Fuente: Detective Comics , Marzo de 1937 [ilustracion], Recuperado de <https://readcomiconline.to/Comic/Detective-Comics-1937/Issue-37?id=5150#68>

Cabe resaltar que, en otros continentes, como Asia, se desarrollaron variantes de historietas, como por ejemplo el manga en Japón.

El cómic era popular por su economía, ya que eran desechables y tenía contenidos nuevos exclusivamente de entretenimiento. Fue así como este mercado

impulsó a muchos ilustradores y editores a lanzar sus propias cadenas de cómics para suplir con la necesidad del público de escapar de la realidad.

Las historietas estaban ligadas a determinadas culturas y experiencias propias, lo que permitía a los lectores adentrarse en un entorno determinado. Pastor (1991, p.3) resalta que:

“Estamos entendiendo un sin fin de elementos icónicos subyacentes a nuestro desarrollo cultural, todo eso que reconocemos habitualmente sin saber por qué”.

El cómic demuestra una forma de expresión propia de cada artista según su cultura y formación, este crea un personaje con base en investigaciones previas para tomarlas como fuente de inspiración, dándole vida y memoria por medio de esos símbolos culturales e introduciéndose poco a poco la vida de sus lectores.

4.1.3. ¿Qué es el Cómic?

Se puede decir que un cómic es una publicación grafica que tiene contenido verbal y visual que se muestra por narraciones en secuencias de un personaje, el cual debe de ser de fácil lectura y entretenida para su público. Aquí nos explican:

En el cómic comprobamos su modo o forma de narrar, vemos símbolos que identificamos de forma instintiva, imágenes de nuestra propia cultura, relacionamos elementos tan dispares y alejados entre si como puede ser el signo ortográfico 0 las trayectorias, idealizamos movimientos aparentes 0 apreciamos lo bello o lo feo. Sin ser conscientes de ello, estamos entendiendo un sinfín de elementos icónicos subyacentes a nuestro

desarrollo cultural, todo eso que reconocemos habitualmente sin saber por qué (Luis & Pastor, 2001).

Con esto entendemos que la creación del cómic va ligado a una cultura, sus simbología y línea del tiempo que tienen que estar conectados para mejor entendimiento. Para ello seguiremos con las características del cómic para poder entender un poco más sobre el tema.

4.1.4. Características del Cómic

El cómic es de carácter narrativo y temporal, maneja una línea del tiempo y evolución, además de contar con los siguientes aspectos:

1. Predomina y se marca en viñetas la narración con respecto a las cronologías, como el presente, pasado y futuro.
2. Usa elementos visuales e icónicos, uso de globos de texto, textos en viñetas que ubique al lector en un espacio y en un tiempo.
3. Integración de códigos y convenciones, uso de viñetas, globos, y líneas con movimiento que indiquen expresión o gesto.
4. Es un medio de comunicación amplio en el que se crean en grandes cantidades para ser distribuido masivamente a la población.
5. Se usa como medio de distracción y entretenimiento, antiguamente fueron usadas como propagandas políticas.

4.1.5. Componentes y lenguaje del cómic

En cuanto al lenguaje, el cómic maneja diversos elementos visuales para mayor fluidez y entendimiento.

4.1.6. Encuadre y viñetas:

Por una parte, nos encontramos con las viñetas que son recuadros separados por líneas que delimitan un tiempo y un espacio, y representan un instante de la historia del personaje. Los recuadros se leen dependiendo del sistema de escritura que se maneje, por ejemplo, en Japón se debe leer de derecha a izquierda y en América de izquierda a derecha.

Por otra parte, el encuadre, que va de la mano con las viñetas, es la selección de una de las viñetas con diferentes planos que ayudan a dar drama, detalle y descripción al enfoque del personaje. El primero es el gran plano general que es el ambiente donde se desarrolla la acción, le sigue plano general que enfoca el cuerpo del personaje de pies a cabeza, luego está el plano americano desde la cabeza hasta las rodillas, el plano de detalle que se encuadra una parte que queramos detallar, el plano medio de la cintura a la cabeza, y, por último, el primer plano que el busto, hombros y cabeza.

En la siguiente imagen observamos mejor los planos.

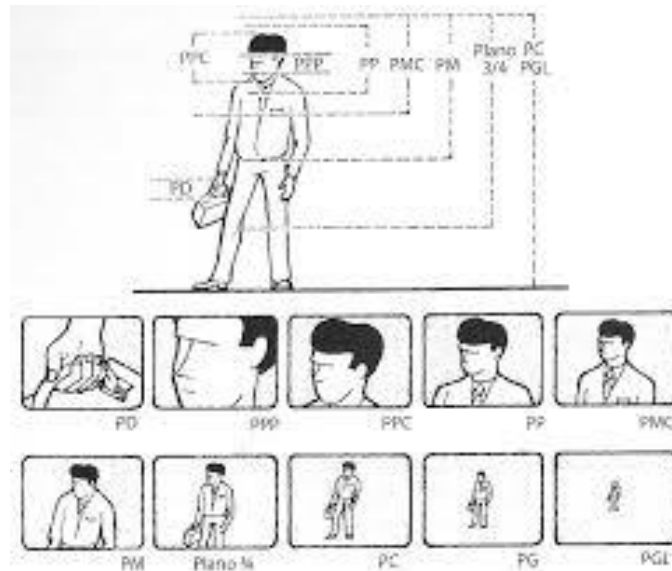


Ilustración 2 planos en el comic

Anto Benítez, 2013. [ilustración]

Extraído de: https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/16373/guion_tecnico_

4.1.7. Ángulos:

Los ángulos son la perspectiva desde la cual el lector observa la escena. Estos ángulos pueden ayudar a dar profundidad a la viñeta y proporcionar drama.

Se tiene el ángulo cenital que es una vista de la coronilla de la cabeza, totalmente aérea y que da la sensación de pequeñez. El segundo es el ángulo en picada de arriba hacia abajo. El ángulo normal es un ángulo a la altura de los ojos. El ángulo en contrapicado como su palabra lo dice es lo contrario a picado, de abajo hacia arriba y ofrece una sensación de superioridad. Por último, el ángulo nadir que es lo contrario al cenital, se observa desde abajo.



Ilustración 3 Ángulos

Diego Liarte, 14 Enero 2010 [Imagen]

Extraído de: <https://www.xatakafoto.com/tutoriales/los-tipos-de-angulos-en-las-fotografias>

4.1.8. Composición y color:

Se tienen otros recursos en cuanto a la parte gráfica que son los elementos de color, iluminación y composición. El color se refiere a una gama que vaya en armonía con el ambiente y su significado psicológico para darle más fuerza y emoción a la pieza. La composición es lo que le da equilibrio visual a un dibujo para que sea llamativo y agradable. Finalmente, la iluminación proporciona sensaciones, profundidad y volumen, además de dar a entender si es de día o de noche.

4.1.9. Lenguaje:

En cuanto al lenguaje del personaje se tiene en cuenta lo que es la gestualidad y poses del cuerpo que vayan juntas para enfatizar en la expresión que va a reflejar las emociones, estados de ánimo y la personalidad del personaje. Estas expresiones que refleja el personaje en ocasiones van acompañadas de lo que se llama bocadillos o globos; estos globos contienen textos o pensamientos que emite el personaje. Los globos tienen diversos contornos van de acuerdo con una emoción.



En esta imagen se pueden observar los diferentes tipos de globo que hay para cada situación.

Ilustración 4 Globos

30 de marzo del 2013

Extraído de: <http://traducircomics.blogspot.com/2012/12/el-globo-o-bocadillo.html>

4.1.10. Onomatopeya:

Por otra parte, se tiene la onomatopeya que según la RAE es una “Palabra cuya forma fónica imita el sonido de aquello que designa”. En el caso del cómic se usa frecuentemente para darle “efectos especiales”, darle emoción al lector y contextualizarlo, varios ejemplos más comunes son el sonido de las explosiones como BOOM, CRASH (choque), BAM (bala), u otros sonidos como, SPLASH (salpicar).

Por último, se tiene en cuenta también la tipografía que van acompañadas de las onomatopeyas o, en general, estas tipografías deben representar la emoción que se presenten, por ejemplo, en el caso de emociones como el terror, la tipografía debe ser más fuerte.

A continuación, se hablará un poco sobre la historia del cómic en Colombia.

4.1.11. El cómic en Colombia

El cómic comenzó en Colombia tímidamente desde los años 1920 como historietas de humor que no eran muy populares, puesto que no había apoyo financiero e institucional y no contaba con mucho público. En dichas épocas el país tenía un alto nivel de analfabetismo, por lo que los cómics ayudaban y facilitaban la lectura para hacerlos más comprensibles. Con el pasar de los años, el país comenzó a vivir una etapa de violencia que afectaba la moral de las personas, por lo que las historietas, que antes eran de humor, comenzaron a tocar temas más fuertes como la pobreza, guerra y memoria, con el fin de hacer frente a la historia del país y fomentar la reflexión y la crítica sobre la realidad.

Los siguientes apartados harán referencia al cómic norteamericano y el contexto social y político estadounidense, ya que la Mujer Maravilla pertenece a EE. UU.

4.2.1. IMPACTO DEL CÓMIC EN LA SOCIEDAD

En la sociedad, superficialmente se ha leído por muchos años el cómic como una fuente de entretenimiento, distracción y de aumento de moral, pero detrás de cada

historia el autor involucra mensajes de carácter social, político, entre otros, que en ocasiones son evidentes y en otras no tanto. Estos superhéroes creados por dichos autores siempre lucharán por resolver injusticias, dar ejemplo de qué está bien y qué está mal, mostrando así un reflejo de lo que sucede actualmente en su sociedad.

El cómic impacta de diferentes maneras y a todo a todo tipo de personas, por ejemplo, para un niño son atractivos los colores y formas, sueñan con poder tener los poderes de sus personajes favoritos. El superhéroe tiene características que ayudan a que los niños adquieran valores positivos más marcados. Tanto en niños como jóvenes, leer cómics o ver sus películas es una forma de acercarse a personas con sus mismos gustos, por ende, pueden ser más sociables, inspirarse a crear sus propias historias, ampliar la imaginación y los ayudan a esforzarse más por lo que quieren.

Por otra parte, a los adultos el cómic los ayuda a liberar tensiones, a salir de la realidad angustiante por unos momentos y a conservar el espíritu de la niñez para no caer en la amargura.

Un ejemplo de superhéroe al que puede relacionarse con la realidad y ayuda a los lectores a entender su historia es Superman, escrito por Jerry Siegel y Joe Shuster, hijos de judíos que llegaron a estados unidos para alcanzar el sueño americano:

“ La idea de que un alienígena (alguien que viene de fuera) llegase a los Estados Unidos, fuese aceptado por la sociedad, encontrase su camino y además pudiera prestar un servicio a la comunidad parecía cumplir un deseo de los jóvenes creadores y actuar como referencia”.

(Muy interesante, Daniel Delgado, 2019, Superhéroes con historia: el contexto social de los personajes de cómic).

Superman luchaba contra la corrupción, los avaros y políticos. Se convirtió en el guardián de la gente de bien, además fue fuente de inspiración de miles de inmigrantes recién llegados a Estados Unidos, según nos comenta el artículo de Muy interesante, *Superhéroes con historia: contexto social de los personajes del cómic*.

Durante esa época de guerras llegaron más momentos angustiantes para muchos estadounidenses como lo fueron las nuevas reformas.

4.2.2. Reformas y Gran Depresión

En Estados Unidos durante las guerras se vivieron diversas reformas de control. Dos jóvenes, también judíos, Joe Simon y Jack ‘the King’ Kirby, al ver que Alemania avanzaba cada vez más en el frente de guerra, crearon al Capitán América, la representación pura del patriotismo norteamericano, defensor de los derechos de los ciudadanos y opositor del propio Hitler.

El Capitán América es un icono de gran impacto, cuyas características y valores lo hicieron un gran ejemplo a seguir. Logró entrar fácilmente en aquella sociedad desbastada por los acontecimientos que la rodeaban en ese entonces: las guerras mundiales, despertando el sentimiento patriótico, la justicia, la democracia, la importancia de la verdad, la solidaridad, nobleza y otros cientos de principios y virtudes.

Su imagen fue usada para que los ciudadanos apoyaran y les dieran moral a los soldados en la guerra. Él, junto con la Mujer Maravilla, se apropiaron de estas emociones

patrióticas por medio de sus evidentes colores en los trajes que representan la bandera norteamericana.

Durante la Gran Depresión, nace el personaje de Batman, la sombra de Superman. Mientras Superman estaba ocupado salvando al presidente o a Lois Lane, y que además vivía en otra ciudad menos caótica, Batman siempre estaba luchando contra el crimen en una ciudad devastada por la violencia. En esta época, las ciudades estaban arruinadas y saturadas, las mafias seguían teniendo el control en las ciudades, la criminalidad aumentaba y el peligro acechaba cada rincón, por ello hace su aparición Batman, quien se encargaba de su ciudad y les daba seguridad a sus habitantes.

4.2.3. Racismo y segregación

Durante la década de los años 60, en Estados Unidos se vivía un pico de racismo, y sus principales opositores eran Martin Luther King y Malcom x. Bajo la influencia de los ideales de ambos líderes nace el partido de autodefensa Partido Panteras Negras, una organización socialista y revolucionaria que luchaba por los derechos de la comunidad negra, mediante patrullajes de ciudadanos en vigilancia de abuso policial contra su comunidad.

En ese periodo Stan Lee y Jack Kirby crean Pantera Negra, un personaje de raza negra, rey de una nación africana autosuficiente y con tecnología avanzada, algo muy alejado de la percepción de un país pobre y en depresión. Pantera Negra respetaba sus

costumbres, valores y raíces, no solo él, sino también Falcon, Capitán América, Nick Fury y, hoy en día, el nuevo Spiderman (Miles Morales), fueron exponentes de campañas contra el racismo.

En esta época también se vio el movimiento de los derechos civiles que impulsa la aparición de los X-Men, un comando de mutantes que nacieron con un extraño gen, llamado el gen X que les concede poderes. Estos personajes usan sus habilidades para salvar a las personas, quienes les temen y los alejan, razón por la cual muchos de los mutantes esconden sus identidades.

Los X-Men demuestran que, en esa época, e incluso hoy en día, se discriminan a las personas, ya sea por la raza, sexo, orientación sexual, religión o defectos físicos y demás. Los mutantes son discriminados porque son diferentes a los demás, así siempre salven a las personas, estas los rechazarán.

También se dio la lucha por la igualdad de género para que ambos papeles, masculino y femenino, fueran igual de importantes. Por ejemplo, tras la muerte de Iron Man, Thor, Deadpool y Wolverine, las chicas toman sus papeles para ser la siguiente generación de estos héroes, o en uno de los multiversos de DC Cómics en los todos sus personajes cambian de sexo.

4.2.4. Tránsito ambiental

En el mundo siempre ha habido preocupación por la deforestación y el maltrato animal. Esto se ve reflejado en cómics como Guardianes de la Galaxia creado por Stan Lee y Jack Kirby, donde Rocket es un roedor con inteligencia modificado genéticamente

por una raza alienígena, quien nos demuestra lo que muchas entidades hacen con la experimentación animal y nos hace cuestionar realmente qué hemos hecho para detenerlo. El segundo personaje de este cómic es Groot, un carismático árbol, quien nos hace cuestionar las consecuencias de la deforestación y de la importancia de los árboles en el ecosistema.

Los personajes de los cómics nos inspiran y nos ayudan a ser buenas personas, amplían la imaginación y nos remontan a una época de infancia, pero, además, nos ayudan a entender un poco de historia, nos muestran los contextos sociales y otras problemáticas que se vivían en cada época. Uno de esos personajes históricos que nos enseñan sobre valores e historia es la Mujer Maravilla, ya que este personaje ha vivido desde la Segunda Guerra Mundial.

4.2.5. La mujer en la guerra

Desde su primera aparición, la Mujer Maravilla marcó una nueva era de empoderamiento femenino que impulsó a las mujeres a luchar por sus derechos. Ella nació a raíz del conflicto la Segunda Guerra Mundial, una época donde la mujer ocupaba el papel de ama de casa. Es por ello por lo que la Mujer Maravilla tenía una posición importante en campañas de los derechos de las mujeres.

Mientras los hombres luchaban en la guerra, las mujeres quedaron en sus casas sin algún sustento emocional, cuidando a sus hijos y ancianos. Los trabajos de fábricas, laboratorios, granjas y transportes, que eran de hombres, comenzaron a ser desempeñados por mujeres que remplazaron a los hombres temporalmente. Según la Revista Credencial

(Natalia León Soler, 2015), para las mujeres que trabajaron por ese tiempo creció después la incertidumbre por quedarse sin empleo con el regreso de los hombres. Las pésimas pagas de los salarios por ser mujeres hicieron parte de la transformación y los cambios que vivieron las mujeres durante la guerra.

Después de terminada la guerra la mujer siguió luchando por el derecho al voto y por una nueva posición social y política en la sociedad. Nacieron movimientos femeninos que pudieron ser silenciados y rechazados en tiempos anteriores. En un artículo de la revista *Muy interesante* se menciona lo siguiente:

Wonder Woman no solo tenía su propia historia, sino que ella era la protagonista y quien rescataba al hombre del peligro (en algunos casos de los alemanes en el frente) y animaba a las mujeres, pequeñas y mayores, a asumir un mayor papel en la sociedad del que se les había dado. Por desgracia, la situación cambió tras la guerra y los años 50 convirtieron a la princesa guerrera en una damisela en apuros que se preocupaba de estar bien peinada y guapa para su hombre. Este cambio provocó una caída de ventas y Wonder Woman acabó recuperando su actitud luchadora original. Delgado, Daniel, (27/12/2019). Superhéroes con historia: el contexto social de los personajes de cómic, *Muy Interesante*, recuperado de: <https://www.muyinteresante.es/cultura/fotos/superheroes-con-historia-el-contexto-social-de-los-personajes-de-comic/1>

El autor de este artículo nos da a entender que la mujer durante la guerra asumió un papel importante para la producción y economía y cuyo exponente máximo fue la

Mujer Maravilla, quien fue un personaje icónico y fácil de identificar gracias a sus colores y diseño de vestuario acorde con la época.

A continuación, se desglosará la estética de los trajes de la Mujer Maravilla y otros personajes.

5. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Antes de iniciar el proyecto se hizo una investigación sobre personas que hayan trabajado temas similares, como resultado se encontraron blogs con contenido de algunos trajes de la Mujer maravilla. Como antecedentes de proyecto se tiene varios que ayudaron a construir y complementar el proyecto. *Bajo la piel de los superhéroes* de José M^a Alonso Calero y Josefa Cano García, y *El cómic: plástica y estética de un arte figurativo y cotidiano* de José Luis Cantero Pastor fueron base para extraer información referente a todo lo que abarca el proyecto: historia del cómic y estética y diseño de los trajes de los superhéroes.

5.1. MARCO TEÓRICO

Para desarrollar el marco teórico se va a comenzar desde lo general a lo específico, comenzando con la historia del vestuario, ya que este es el tema principal, y por otras temáticas que ayudaran a entender cómo el traje de la Mujer Maravilla evolucionó y por qué.

5.1.2 El Vestuario

Para sumergirse un poco más en lo que significa un traje se debe entender cómo nació el concepto vestuario y por qué este va de la mano con la historia de cada país.

Se desconoce realmente en que época surgieron los términos “traje y moda” y cómo llegaron a lo que conocemos hoy en día como la ropa cotidiana de diferentes estilos. En este blog nos describen que antiguamente, en el paleolítico y mesolítico, aparecieron las primeras vestimentas hechas de elementos extraídos del entorno, como hojas, pieles y huesos que tenían como propósito principal, cubrir el cuerpo humano del clima. Estas prendas se sujetaban con tiras de cuero para cubrir zonas genitales y protegerse de los inviernos. Más adelante en el neolítico, comienza la utilización de la lana de algunos animales como la oveja y la cabra para la confección de tejidos, lo que permitió la creación del telar de madera tallada. Además, con la agricultura se comenzaron a utilizar fibras vegetales de cultivos de lino y algodón para fabricar los vestidos. (Historia del vestuario y la moda, extraído de: timetoast.com/timelines/historia-del-vestuario-y-la-moda)

Según lo mencionado anteriormente, antiguamente todo lo que era del entorno, tanto animales como plantas, fueron la base para poder crear elementos que ayudaran a soportar los cambios climáticos y gracias a esos eventos de clima el hombre fue forzado a evolucionar e inventar nuevas herramientas que los ayudara a sobrevivir.

En Egipto en el 4.000 AC, el pueblo se encontraba dividido en clases sociales que se diferenciaban por medio del vestuario; la nobleza iba con túnicas largas y blancas llamadas *Shenti* junto con ornamentos de oro y en ocasiones sandalias de fibras vegetales/animales o de papiro.

Avanzando un poco más, en la Edad Media, las clases sociales estaban muy marcadas por sus vestimentas; los campesinos usaban túnicas simples y de colores opacos, mientras que la realeza y el clero vestían un ropaje ostentoso y de mejor calidad.

En el siglo XVIII en Francia a comienzos de la revolución francesa, el rey del sol, Luis XIV, quien mandó a construir el imponente palacio de Versalles, fue conocido como un personaje icónico en la moda de ese siglo. En sus retratos se pueden observar sus ostentosas prendas con bordados y finas telas hechas por los mejores modistos de Francia. Sus lujosas prendas reflejaban su pasión y amor por el teatro. “Luis XIV fue el ejecutante supremo del artificio que él mismo había fabricado. No podía contentarse de poseer el poder, debía representarlo. Se consideraba sagrada a la persona de los reyes por derecho divino” (Arroyuelo, 2018). Esto nos hace reflexionar cómo la ropa puede llegar a influenciar y transmitir alguna emoción. Gracias a ello, Francia se volvió modelo para el resto de Europa por su famoso estilo Versalles.

Un siglo más adelante un nuevo nombre comienza a distinguirse: Charles Frederick Worth, un diseñador de modas nacido en Londres y considerado como el padre de la alta costura. Frederick fundó su propia casa de modas, revolucionó la manera de ver y usar la ropa y creó colecciones únicas y lujosas para las grandes figuras de la aristocracia, dándoles un estatus y diferenciación de los demás.

Con el pasar de los años, el corsé en las mujeres fue desapareciendo y las faldas fueron subiendo; en los hombres las túnicas se volvieron pantalones y los tacones se transformaron zapatos planos.

Llegando a la década de los años 30, en época de guerra, la ropa deja de ser ostentosa y se usan diseños escuetos a causa de la crisis económica que atraviesan algunos países.

A causa de la Primera y Segunda Guerra Mundial comienzan a nacer los superhéroes como símbolos de escape y de ayuda para superar la situación, estos héroes fueron representados en novelas gráficas llamadas cómics.

6. ESTÉTICA Y DISEÑO DE LOS SUPERHÉROES

6.1. El Vestuario en el cómic

El vestuario en el cómic forma parte importante del personaje y va de la mano con la época y situación que se esté atravesando en dicho momento. En muchas ocasiones esto se pasa por alto, pero es importante saber todo lo que hay detrás de ese traje, tal y como lo menciona Pérez Gutiérrez:

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.

Gerardo Martín Pérez Gutiérrez, (2017, p.10)

Estos trajes reflejan las características de lo que va a representar el personaje tanto de manera filosófica, cómo se ve a sí mismo en un espacio, cómo desde la perspectiva social, de género, cultura etc. Es importante saber que el material, el diseño y el color de los trajes conceden personalidad y presencia a los personajes. Más adelante se profundizará sobre estos temas.

6.2. Evolución de vestuario en el cómic

Es posible que muchos de los trajes hayan sido dibujados con respecto al tipo de telas que fueron populares a través del tiempo y que muchas se han conservado gracias a su facilidad y rapidez de dibujo y a su comodidad para el personaje. La evolución del vestuario en el cómic está relacionada a los cambios culturales y sociales que se vivían en dicha época, “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” (Gerardo Martín Pérez Gutiérrez, 2017, p.16).

Muchos de los héroes que iniciaron en la década de 1940 tiene diseños de prendas que eran cotidianos con lo que sucedía en la realidad. Un ejemplo es el cambio que tuvo la Mujer Maravilla en décadas de 1970 y 1980 (véase imágenes en la tabla de análisis del vestuario de la Mujer Maravilla). En 1970 se ve con un vestido tweed, el cual estuvo de moda gracias a la diseñadora de modas Coco Chanel. Entre 1980 y 1990 se ve un traje más oscuro y rudo con la onda de chaquetas y pantalonetas al estilo príncipe del rap, personaje icónico de la época. Así sucesivamente sus trajes evolucionaban según lo hacía en la vida real.

6.1.1 Reconocer a los superhéroes

El traje del superhéroe es el primer elemento que atrae la atención, por ende, debe reflejar la personalidad del héroe a primera vista y, además, permite que el personaje sea reconocible rápidamente para el lector y el público y permanezca en la memoria. Para ello tenemos en cuenta lo primero que destaca en el traje: el ícono, símbolo o logotipo.

El ícono es una representación visual que representa una imagen referenciada por su semejanza física, varios superhéroes tienen un ícono, como Batman cuyo ícono es un murciélago o Spiderman que es una araña.

El símbolo es la forma en que se van a representar de manera física ideas o pensamientos y su interpretación depende del entorno social y cultural en el que se presenta, en este caso un ejemplo puede ser el símbolo de la alianza rebelde de Star Wars que es una representación un poco abstracta del ave fénix y que, como muchos saben, el fénix representa la resurrección desde las cenizas. El símbolo identificará al superhéroe y será el elemento que se marque en la memoria de quienes lo ven, por supuesto, el símbolo tiene que ser coherente con lo que va a representar el héroe.

Tenemos además el logotipo que es un símbolo construido mediante tipografías. Este está normalmente relacionado con el nombre, un ejemplo es el logotipo de Superman que es una S, la primera letra de su sobrenombre.

6.1.2. Cómo crear un superhéroe

Para crear un personaje ya sea de cualquier tipo, se deben tener en cuenta algunos pasos que ayudarán a que el personaje tome forma. Siempre es bueno tener un referente de inspiración, puede ser una cultura, una ciudad, un objeto, etc. Por ejemplo, en muchos de los héroes se puede observar que fueron inspirados en los cánones de belleza griegos, cuya anatomía es perfecta: músculos marcados que parecen esculturas de mármol, curvas sensuales, cinturas delgadas y todo esto marcado en trajes licrados, ajustados y coloridos que resaltan los cuerpos esbeltos.

En muchas ocasiones se puede notar los superhéroes patrióticos, que, además de incorporar los ideales y valores, se añaden los mitos y creencias de la sociedad estadounidense, dejando abierta la reflexión sobre nuevas formas que dan sentido a esa sociedad. Los superhéroes son, por definición, los avatares de la ley y el orden, pelean por causa correcta, la buena, que generalmente implica la defensa de la utopía de América, como se expresa en la Declaración de Independencia y la Constitución. Sus aventuras reflejan y dan respuesta a los conflictos sociales y políticos de la vida real.(Alonso Calero & Cano García, 2011)

Ya hablando del comic norteamericano en épocas de guerra, sabemos lo importante que era crear un personaje patriótico que animara a la población.

6.1.3. Características:

El siguiente paso es definir las características diferenciadoras del superhéroe: la raza, el género, el aspecto físico; si es humano, alíen, mutante, etc. Dentro de lo que se define en la representación formal del personaje se entienden los aspectos visuales y

«físicos» que permiten una identificación exacta de su identidad y particularidades descriptivas.(Alejandro & Ramírez, 2016)

Para crear el aspecto emocional o representación interna, se debe tener en cuenta su personalidad, comportamiento, cultura, el aspecto psicológico, los valores y sus poderes.

6.1.4 Historia:

La historia es una de las piezas esenciales de la creación del personaje, ya que es lo que forma al héroe, por lo que es importante tener en cuenta:

- Lugar de nacimiento.
- Contexto histórico y social donde se va a plasmar el personaje.
- Familia (si la tiene).
- Eventos impactantes en su vida.
- Antagonistas

Cuñarro & Finol resalta que:

La acción de narrar es describir o referir una sucesión de hechos mediante la utilización de códigos icónicos y lingüísticos. Generalmente están enmarcados en un periodo de tiempo. La narración consta de actores que cumplen un programa narrativo que consiste en una sucesión de estados producida por la transformación de los mismos. Para realizar esas transformaciones, en el caso del cómic, se utilizan fundamentalmente códigos verbales y visuales, con sus distintas

variantes, de modo que entre ambos se logra una eficacia comunicativa que no lograrían cuando se utilizan estos dos mismos códigos por separado. (Cuñarro & Finol, 2013).

Estos elementos son los que hacen que la vida del personaje sea creíble y definen el su desarrollo como villano, alíen, robot o héroe, además de concederle emociones, personalidad y gustos propios para que el lector pueda entenderlo y quizás identificarse con él.

6.1.5 El traje:

Para la creación de su identidad con respecto al traje, se debe pensar como los diseñadores y pensar que nuestro cliente es el personaje y sus necesidades físicas. Para la creación del vestuario es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. Color: los colores van a representar al personaje, van a personificar y simbolizar emociones y procesos psicológicos que se volverán en códigos cromáticos que irán conectando y construyendo mensajes semióticos.

Cuñarro & Finol menciona que:

El uso del color en el cómic busca atraer la atención, hacerlo más legible e impresionar emotivamente. Las dimensiones del color pueden ser las siguientes: el matiz, es la característica tonal que permite distinguir un color del otro; el valor se refiere a la claridad, a la oscuridad de un matiz; la intensidad se refiere a la fuerza de un color. (Cuñarro & Finol, 2013).

A partir de esto podemos entender que los colores harán que tengan un significado relevante, estos colores tienen que distinguir un personaje de otro y transmitir su personalidad a través de ellos. Sea por medio de colores contraste, adyacentes, monocromáticos o complementarios para darle un equilibrio visual, o sea eligiendo los colores principales, en mayor porcentaje, y los colores de contraste, en menor porcentaje, para destacar más el traje. Siempre es mejor tener en cuenta el significado de los colores, ya que esto puede provocar una imagen errónea del personaje en diferentes culturas.

2. Materiales: se debe tener una visualización del material. Escoger si es brillante, pesado, elástico, opaco, etc. ayudará a definir también aquello que se quiere mostrar del personaje. Los materiales más usuales son las licras, puesto que permiten mejor movilidad y lo usan personajes cuyas habilidades son de agilidad. Los materiales pesados y metálicos, que suelen ser armaduras, son usados para personajes cuyas habilidades son de fuerza.

3. Diseño: para crear una prenda se debe analizar las habilidades y personalidad de su portador, debe pensar en su movilidad y sus necesidades, además de tener en cuenta la época, contexto social y la cultura a la cual pertenece. Tal como lo dicen Alonso Calero & Cano García:

El superhéroe viene definido visualmente por sus poderes, de forma amenazadora, al igual que un animal muestra su potencial peligro, con exageración por medio del despliegue de su cuerpo y de sus extremidades, todo ello reforzado por colores llamativos. Cada uno de los elementos del

traje nos habla de los poderes o capacidades con los que lucha en defensa de sus valores. (Alonso Calero & Cano García, 2011).

4. Accesorios complementarios: los accesorios deben estar en sintonía con el traje y si estos tienen algún tipo de funcionalidad que vaya de la mano con sus poderes. Por último, los superhéroes tienen a llevar un elemento representativo que lo identifique: puede ser su arma o, por ejemplo, el caso de linterna verde su anillo y linterna.

5. Máscaras: la mayoría de los superhéroes tienen identidades secretas que prefieren mantener ocultas. Pérez Gutiérrez dice al respecto:

Específicamente, en el cómic superheroico, 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 superheroico (o quitándose) y adoptando una identidad distinta a la que públicamente ostentan como héroes. (Gerardo Martín Pérez Gutiérrez, 2017, p.16)

Algunos de estos héroes son reconocidos por sus máscaras que les permiten ocultar su identidad. Esta puede generar confianza o lo contrario: despertar en sus enemigos (y admiradores) una inmensa curiosidad e inquietud por saber quién está debajo. Estas máscaras van de la mano con los trajes y que además cumplen diversas funciones como puede ser el camuflaje y la protección, como el caso de Batman.

A continuación, podrá encontrar una ficha técnica para ayudar a la creación y desglosamiento de un personaje y una ficha llena con la descripción del personaje de la Mujer Maravilla.

FICHA TÉCNICA DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE	
NOMBRE:	IMAGEN
ALTER EGO:	
ANTAGONISTA:	
RAZA:	
SEXO:	
OCUPACIÓN:	
PERSONALIDAD:	
DISEÑO	
COLORES REPRESENTATIVOS:	LOGO
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	
DESCRIPCIÓN TRAJE:	
ARQUETIPOS:	
ARMAS:	HABILIDADES:

Ilustración 5 ficha técnica descripción personaje
ilustración propia del autor (2020)

FICHA PERSONAJE DC COMICS	
NOMBRE: Mujer maravilla	FOTO:
ALTEREGO: Diana Prince	
ANTAGONISTA: Ares	
RAZA: Amazonas	
RAZA: Amazonas	
DISEÑO	
COLORES USADOS:	TRAJE TRADICIONAL:
-Blanco	-Corpiño con escote corazón color rojo.
-Rojo	-Aguila en el centro del busto
-Azul	-Botas azules con linea blanca
-Dorado	-Falda corta azul con estrella pequeñas blancas
	-Tiara y manillas doradas.
	LOGO: Aguila y la W
PERSONALIDAD: Guerrera, compasiva e inocente	
ARQUERTIPOS	
HABILIDADES :	ARMAS :
-Fuerza (Deméter)	- Lazo de la verdad.
-Sabiduria (Atenea)	-Brazaletes
-Sentidos mejorados (Hestia)	-Avion invisible.
-Velocidad (Hermes)	-Espada.
-Belleza y compasion (Afrodita)	

Ilustración 6 ficha técnica descripción personaje Mujer Maravilla
ilustración propia del autor (2020)

Una vez analizados los diferentes elementos que permiten crear un superhéroe, se explicará quiénes están detrás de la creación y publicación de La Mujer Maravilla.

A partir de esta parte, este documento se enfocará en una de las más famosas editoriales de cómics en los Estados Unidos: DC Comics, pasando por la historia de esta editorial y destacar uno de los personajes femeninos más importantes de esta, la Mujer Maravilla

6.2. DC COMICS

DC Comics nació gracias a un exmilitar y escritor llamado Malcolm Wheeler-Nicholson, quien después de retirarse comenzó a escribir literatura de ficción. Por falta de dinero no podía publicar sus historias en periódicos, y por ello fundó *National Allied Publications* en 1934, en la cual comenzaron a publicarse series como *New Fun Comics*, *More Fun Comics* y *Detective Comics*; de este último nacieron las siglas DC.

DC Comics se divide en varias etapas. Su primera etapa inició con el título de *Action Comics*, seguido de *Detective comics*. Estas dos iniciaron lo que fue la Edad de Oro desde 1930 a 1949, llamada así por los fuertes ingresos económicos y popularidad que ganaron los cómics. Tuvo el éxito con sus más grandes personajes, Superman, Batman, la Mujer Maravilla y los miembros de la Liga de la Justicia. Tuvo una gran conquista porque la editorial se adhirió a las tendencias de mercado de la época. Les dieron historias de terror, guerra, crímenes y espías en donde los héroes acababan con ese terror y les ayudaban a superar la situación traumática de esos tiempos violentos. Durante estos años toda la industria de los cómics comenzó a crecer autónoma y fuertemente.

En 1938 se publica el primer número de la serie llamada *Action Comics* donde hizo su primera aparición uno de los personajes más icónicos de DC Comics escrito por Jerry Siegel e ilustrado por Joe Shuster: Superman, el hombre de acero, un alienígena con apariencia humana que cayó en la tierra y quien poseía súper poderes. Este personaje tuvo tanto éxito gracias a que en esa época de guerras traía paz y seguridad al mundo.

La siguiente etapa de la editorial fue la Edad de Plata de los comics que va desde 1956 a 1971. Años después de la Segunda Guerra se genera una crisis en ventas y se crean nuevas versiones de los personajes. Durante los años 60 nace la editorial Marvel Comics que presenta personajes más complejos y consigue aún más éxito que DC Comics, lo que llevó a la decaída de esta editorial y se ganó la reputación de anticuada y simplista.

Por último, llega la Edad de Bronce desde 1971 a 1986 en la que ambas editoriales, DC y Marvel, enseñaron a sus lectores temas de derechos civiles y ciencia atómica. A pesar de que Marvel llevaba la delantera en los años 70, DC pudo ponerse a la par creando nuevas historias más interesantes y sofisticadas, corrigiendo errores de las editoriales pasadas, creando nuevos personajes y renovando sus temáticas clásicas.

A comienzos de los años 80, para intentar seguir en alto, se creó el cómic de Los Jóvenes Titanes, que cobró un éxito inmediato, ofreció estabilidad y ganó popularidad entre los lectores. Con este éxito crearon series limitadas, cantidad finita de entregas que se volvieron grandes clásicos y gracias a su originalidad generaron más admiradores y lectores, hecho que llegó a poner en peligro la popularidad de Marvel.

Bajo el sello de DC Comic, se creó una línea editorial llamada *Vertigo* donde se incluían novelas gráficas originales que involucraba historias más oscuras y de terror sofisticado dirigido a un público adulto de gustos más literarios y alejados del estigma de historias infantiles o juveniles.

En esta época los derechos de DC fueron comprados por la cadena televisiva Warner Bros, que más adelante lanzó algunas historias que hicieron que DC volviera a presentar problemas de ventas, pero que aun así logró mantener su popularidad.

DC ha logrado mantenerse y luchar contra otras editoriales de cómics, siguen generando más fans de todas las edades y creando nuevas historias. Esta editorial cuenta con series animadas, películas, juguetes, coleccionables, entre otros; y continúan cumpliendo con su objetivo de sacar de la realidad a las personas cuando se encuentran en crisis, ya sean emocionales o sociales. Sus historias se volvieron clásicos y lograron que la mayoría de las personas, así no conozcan la historia de sus personajes, conocen su nombre o sus trajes.

6.2.1 Multiversos:

A lo largo de sus historias conocidas, DC Comics utilizó el concepto de multiversos para justificar los errores de continuidad de las historias publicadas por la editorial, así surgió la serie *Crisis en tierras infinitas* que reorganizó estas historias. El multiverso es un conjunto de múltiples universos que se desprenden de uno, todos estos universos se encuentran en el mismo espacio, pero los eventos que se desarrollan en cada uno son distintos.

DC Comics maneja 52 multiversos que tienen como nombre “tierras”. La tierra principal es Tierra 0, donde suceden la mayoría de los eventos. *Flashpoint* es una serie que representa líneas de tiempo alternativas, en esta Flash queda atrapado en otra línea de tiempo y todo lo que ve y conoce no era como lo recordaba. Cada una de estas tierras contiene diversos personajes que cambian según la tierra, por ejemplo, en Tierra 44 los superhéroes son robots, en Tierra 11 los superhéroes han invertido su género, en Tierra 43 Batman es un vampiro y en Tierra 30 es un terrorista. DC Comics desprende muchos universos alternativos de estos héroes que permiten al público tener más historias descabelladas y emocionantes para entretener.

Por otra parte, DC creó en sus inicios un cómic en el cual recopilaban a todos sus héroes en un solo lugar para combatir el mal y que logró también una fuerte popularidad. La Liga de la Justicia hace parte importante del proyecto, ya que menciona a los personajes más importantes de esta editorial y en el que se puede relacionar el contexto social de esa época con la creación y la evolución de dichos personajes.

6.3. LIGA DE LA JUSTICIA

Primera aparición: 1940, editorial DC Comics, serie *All Star Comics* #3. Escrito por Gardner Fox e ilustrado por Jack Kirby, Joe Kubert, E. E. Hibbard, entre otros. Antes llamada “Sociedad Americana de la Justicia”. Durante la Edad de Oro de DC Comics, estaba conformada principalmente por: Flash, Atom, Doctor Destino, Linterna Verde, Hourman, el Hombre de Arena y Espectro.

Su nombre se debía a la Sociedad de las Naciones que tenía la responsabilidad de mantener el orden internacional. “Fue un mensaje propagandístico de occidente donde la ONU y otras organizaciones desde la cooperación buscan resolver los problemas del mundo. La liga representó las crisis que en los 70, 80 y 90 vivió el mundo, esos peligros que acechaban” (El Heraldo, 2016) en una entrevista al crítico de cine, Julio Lara quien explica que se debe a un trasfondo político.

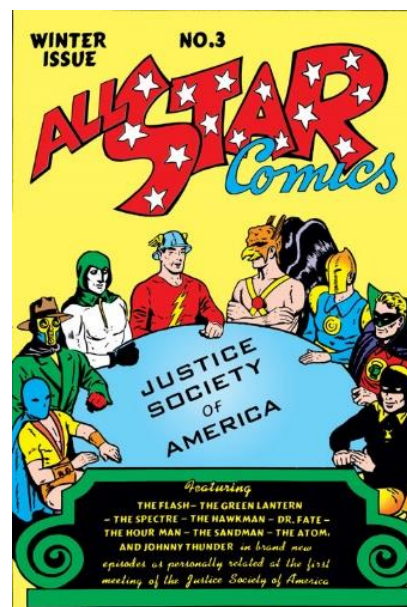


Ilustración 6: comic All Star

Gabriel Torres, 22 noviembre 2019 [ilustración]. Recuperado de: <https://www.smashmexico.com.mx/dc/black-adam-pelicula-justice-society-of-america-presentacion/>

Durante 10 años la Sociedad fue uno de los cómics más populares en DC Comics. Tras el éxito de este primer antecedente en 1960 se cambió a la Liga de la Justicia durante la Edad de Plata e hizo su aparición en *Batman: The Brave and the Bold* #3. El nombre fue modificado pensando en los aficionados de las grandes ligas de béisbol y fútbol americano para que se identificaran mucho más con la Liga de la Justicia.

Julius Schwartz, editor, volvió a popularizar estos íconos. Incluyó en su equipo al guionista Gardner Fox y al dibujante Mike Sekowsky quienes crearon la nueva y moderna Liga de la Justicia de América.

En esta nueva liga se incluyeron personajes como: Aquaman, la Mujer Maravilla y Detective Marciano, incluyendo algunos cameos de Superman y Batman.

En 1963 en Tierra 1, hace su reaparición de nuevo la Sociedad de la Liga de la Justicia en su versión moderna. El Heraldo (2016, párr. 10) menciona:

“El comic ha plasmado ideologías de tipo social político o económico. En ese momento el estilo de estas series infantiles respondía a las restricciones para la violencia en televisión, vigentes en 1970, que buscaba eliminar la violencia común en las historietas o cómics para una audiencia infantil y juvenil”.

Después de los éxitos de las tres ligas de la justicia, se lanzaron adaptaciones en formato televisivo y animado en 1973 y 1985. En esta serie se le cambió el nombre por la Liga de los Súper Amigos, la violencia fue reducida y tenía mensajes morales, ya que estaba dirigida al público infantil. Destacan como personajes principales Superman, Batman y Robin, la Mujer Maravilla y Aquaman. Después de esta serie, también exitosa, se crearon series independientes animadas para cada personaje de la Liga de Justicia.

A continuación, se hará énfasis en la Mujer Maravilla, la primera superheroína en formar parte de la liga y que además es uno de los personajes femeninos más destacados de DC Comics.

6.4. MUJER MARAVILLA

En pleno auge de la Segunda Guerra Mundial en 1942, Estados Unidos pasaba una crisis económica y emocional. En ese entonces, William Moulton Marston estudiaba psicología en la Universidad de Harvard y era profesor de la Universidad Americana en Washington D. C. y en la universidad de Tufts en Medford (Massachusetts), se dedicó al estudio de conceptos de voluntad y poder con la personalidad humana. Marston poseía una vida poliamorosa lo que lo llevó a perder su empleo como profesor y lo obligó a usar fuentes extras de dinero. El psicólogo quería crear un nuevo personaje femenino, sugerencia de su esposa, ya que eran escasas las mujeres heroínas y además quería proyectar su crítica al modelo femenino establecido.

Marston afirmó que “Wonder Woman es una propaganda psicológica para el nuevo tipo de mujer que debería ser, en mi opinión, para gobernar el mundo”. William Moulton Marston

La Mujer Maravilla fue inspirada en dioses griegos y su silueta se basó en los cánones y estereotipos de belleza de la época clásica de Grecia siglo IV a.C., se puede notar en el escote y corsé que le marcan perfectamente la cintura. Por otro lado, Diana (nombre civil de la Mujer Maravilla) representa el feminismo, la justicia, la paz, el amor, la verdad y la igualdad. Aunque su personaje tiene mentalidad feminista, su diseño de estética va dirigido netamente a un público masculino. Este autor nos explica un poco mejor:

En el caso de los trajes de superhéroes masculinos la atracción sexual es abierta. Por el contrario, sus compañeras féminas se rigen bajo la fórmula del

mínimo de traje y máxima exposición corporal, tendiendo a dejar al descubierto más partes del cuerpo, además de presentar una escalofriante sexualidad fetichista estereotipada, lo que redundo o, por lo menos, reorienta y recoloca la subversión de las bases sadomasoquistas.(Alonso Calero & Cano García, 2011).

El papel de la mujer heroína en esta época, y podría decirse que hoy en día también, representa un papel estereotipado para atraer al público masculino, como se puede notar en la forma como la mayoría de las heroínas tiene trajes ajustados y descubiertos y cuerpos esbeltos.

6.4.1 La Mujer Maravilla en los años 40, Edad De Oro: Inicio

La princesa Diana, más conocida como la Mujer Maravilla, nació en la isla Paraíso, hogar de la tribu de mujeres amazónicas, una raza guerrera creada por la diosa Afrodita para luchar contra el dios de la guerra, Ares, uno de sus más grandes enemigos. En la tribu se encontraba la reina Hipólita, quien deseaba en lo más profundo tener un bebé, pero no podía porque en la isla no había ningún hombre, por lo que decidió moldear una bebé de un pedazo de arcilla. La diosa Afrodita le dio el don de la vida al trozo de arcilla que se convirtió en la princesa Diana, aunque esa fue la versión que Hipólita le contó a Diana para ocultarle la verdad: Diana fue el fruto de una relación prohibida entre Zeus y su madre Hipólita.

Al crecer Diana es encomendada en una misión para llevar de regreso al capitán Steve Trevor a Estados Unidos, quien, durante una misión en la segunda Guerra Mundial, se estrella con su avión en esta isla de mujeres. Diana se enamora de él y lo acompaña al

mundo exterior donde se convierte en la Mujer Maravilla, alter ego de Diana Prince, y en la compañera de trabajo de Trevor.

Durante esos años Diana fue enfermera, candidata a presidencia de los Estados Unidos y secretaria de la Sociedad de la Justicia.

6.4.2 La Mujer Maravilla en los años 50-60, Edad De Plata

Con el fin de la guerra, en Estados Unidos en la década 1950 los cómics, y más aún la mujer maravilla, cayeron en declive, ya que su sociedad se había vuelto conservadora de nuevo. Los soldados volvieron con sus familias después de una fuerte guerra y recuperaron sus trabajos, ubicando a las mujeres de nuevo en sus tareas de amas de casa. Robert Kanigher se ocupó de darle una nueva historia a la Mujer Maravilla siendo coherente con la situación actual de ese entonces. Le otorga la belleza de Afrodita, la fuerza de Hércules, la sabiduría de Atenea y la rapidez de Hermes, además le cambia su profesión volviéndola editora en una revista de moda, quizás inspirado en la revista Vogue, revista de moda y estilo, una de las más importante de la época. Esta revista representaba el glamur, el estilo de vida del lujo y, por supuesto, una revista que muestra que la mujer es la protagonista.

Para la década de 1960, el cómic de la Mujer Maravilla narra odiseas en el espacio con invasiones alienígenas y experimentos científicos quizás influenciadas por la carrera espacial y los intentos de llegar a la luna, que se hizo posible cuando el Apolo 11 logró llevar los primeros hombres a caminar sobre ella y marcar un hito en la historia. Durante los últimos años de esta década, Diana pierde sus poderes y decide vivir entre los humanos.

6.4.3 La Mujer Maravilla en los años 70-80, Edad De Bronce

En estos años la Mujer Maravilla se transforma en un personaje completamente diferente a los anteriores. Una mujer sin poder alguno, asumiendo por su completo su persona civil, Diana Prince, y con habilidades de espionaje al estilo James Bond.

Entre las décadas de 1980 y 1990 tuvo una decaída debido a la aparición de títulos y ambientes más oscuros, algo distinto de lo que se veía en la Mujer Maravilla clásica. Le dieron un carácter más fuerte, duro y oscuro siguiendo la tendencia de la década, además, se dio más protagonismo a los dibujos que a la historia. Durante estos años se vivía la tensión de la guerra fría de Estados Unidos contra la Unión Soviética, había terrorismo a nivel mundial, intentos de asesinatos contra grandes exponentes sociales, surge la primera mujer en el espacio y el sida aparece provocando más terror. Estas pudieron ser las posibles razones por las cuales el mundo del cómic se volvió rudo y oscuro.

Desde el año 2000 en adelante comenzó nuevamente el acenso de la Mujer Maravilla con la llegada de nuevos escritores y artistas como Christopher Moeller, Phil Jimene, Brian Azzarello, Cliff Chian, Greg Rucka quienes le dieron una nueva y mejorada historia para transformarla en la heroína favorita de muchos.

En el siguiente mapa conceptual se puede observar un pequeño resumen de los hechos históricos en los años marcados de la Mujer Maravilla y las historias que en el momento vivía esta superheroína.

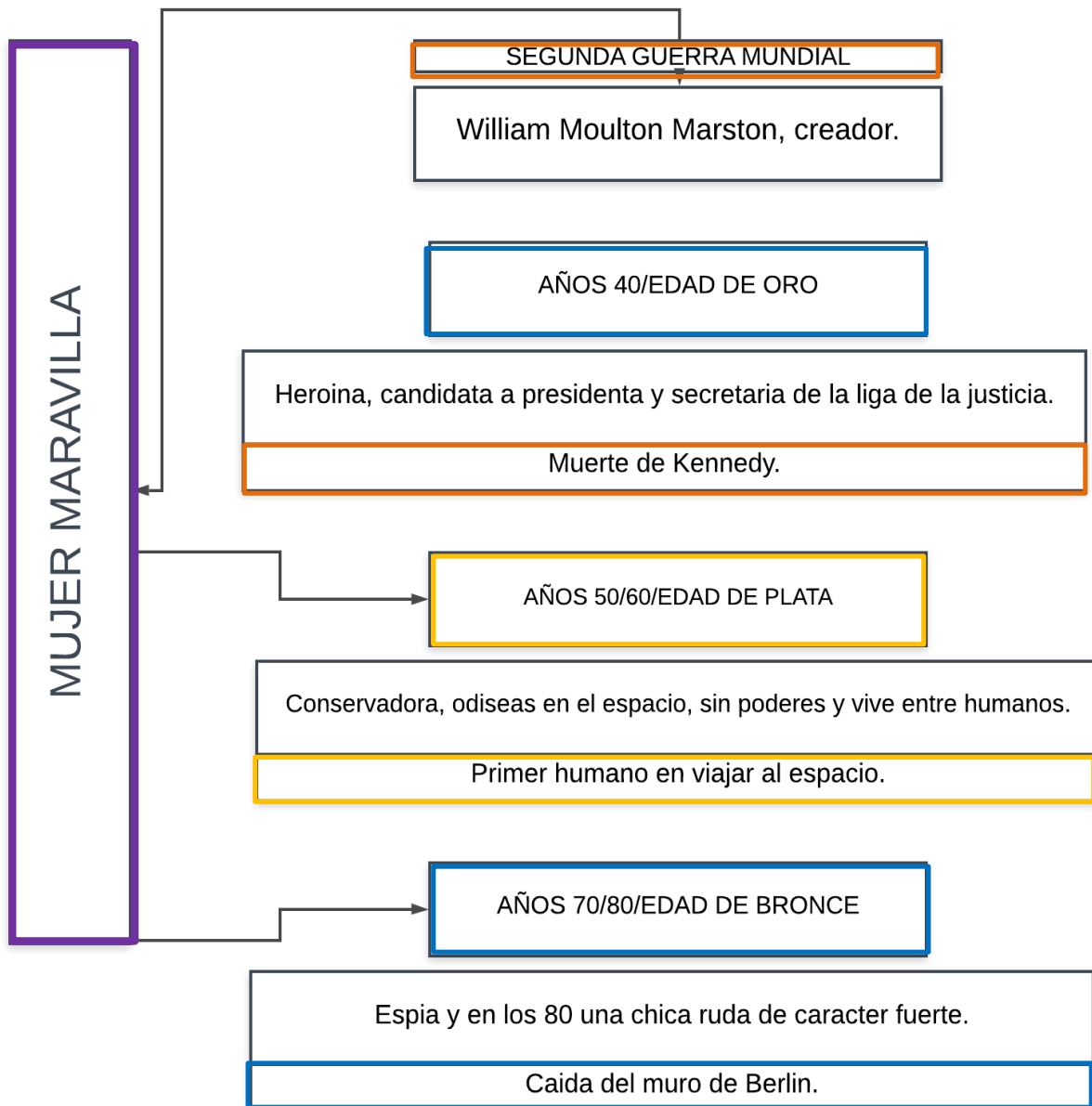
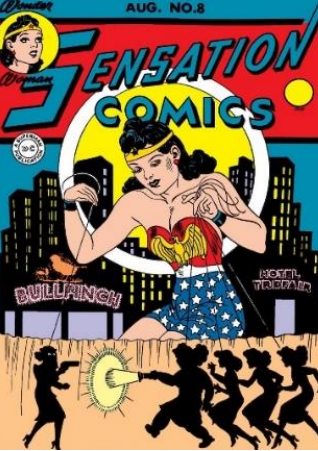




Ilustración 7 Mapa conceptual



Diseño propio de la autora (2020). [Ilustración]


7. CUADRO DESCRIPTIVO: TRAJES DE LA MUJER MARAVILLA


A continuación, se mostrará una tabla en el cual se evidencia la evolución de algunos de los trajes de la Mujer Maravilla en orden cronológico, esta tendrá una breve descripción del traje usado en el cómic o película.

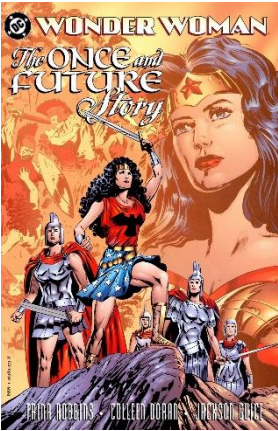

DATOS DEL AUTOR	CLASIFICACIÓN	IMAGEN	ANÁLISIS DESCRIPTIVO
-WONDER WOMAN: GOLDEN AGE/ OMNIBUS -Año: 1943 -Escritor: Willian Moultoin Marston -Artista: Harry G. Peter.	CÓMIC: Sensation Comics	 <p>readcomiconline.to/Comic/Wonder-Woman-1942</p>	Se observa la primera Mujer Maravilla. Tiene un corpiño escote corazón sin tirantas, un águila dorada en la parte del busto, pantaloneta larga azul con estrellas medianas. -Cabello corto negro y rizado y una tiara triangular dorada. -Manillas negras. (Variaciones: hace uso de una falda azul con estrellas, botas largas).


<p>Años 60</p> <p>Escritor y artista: Mike Sekowsky</p>	<p>CÓMIC</p>	 <p>http://comiccritico.blogspot.com/2016/10/origenes-wonder-woman-75-aniversario-de.html</p>	<p>Al finalizar la guerra crearon una mujer más conservadora y ama de casa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sin poderes. -Cabello y maquillaje al estilo clásico de los 60. -Vestido al estilo tweed de Chanel. -Colores más neutrales, blancos, morados y azules.
<p>-WONDER WOMAN</p> <p>-Año: 1974</p> <p>-Director: Vicent Mcevety</p> <p>-Productor: Jhon df Black</p>	<p>PELÍCULA</p> <p>Actriz: Cathy Lee Crosby</p>	 <p>:</p> <p>https://www.latercera.com/mouse/primera-pelicula-de-wonder-woman/</p>	<p>Vestido rojo con cierre y cinturón amarillo, escudo en lado izquierdo, buso azul con estrellas grandes blancas, leggings y botas azules.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Rubia. -Bastón de combate. -Se conservan las manillas.


<p>-WONDER WOMAN</p> <p>-Año: 1975</p> <p>-Director: Douglas Scream/ Stanley Ralph Ross</p>	<p>PELÍCULA</p> <p>Actriz: Lynda Carter</p>	 <p>https://www.boredpanda.es/evolucion-superheroes-peliculas-antes-ahora/?utm_source=pinterest&utm_medium=social&utm_campaign=organic</p>	<p>-Corpiño color rojo, escote corazón sin tirantes, águila dorada en la parte del busto y torso.</p> <p>-Panti azul hasta la cintura, estrellas medianas en la parte de la cadera, botas largas rojas con línea blanca en el centro.</p> <p>- Manillas.</p> <p>-Tiara triangular dorada.</p>
<p>-WONDER WOMAN: THE LEGEND OF WONDER WOMAN.</p> <p>-Año: 1986</p> <p>-Escritor: Kurt Busiek/ Trina Robbins</p> <p>-Artista: Trina Robbins</p>	<p>CÓMIC</p> <p>Sensation Comics</p>	 <p>https://readcomiconline.to/Comic/The-Legend-of-Wonder-Woman-1986</p>	<p>Variaciones en comparación a wonder woman- Golden age 1943:</p> <p>-Zapatos tipo baleta con tirantas en piernas.</p> <p>- Cinturón dorado en forma triangular en la cintura.</p> <p>-Panti</p> <p>-Manillas.</p> <p>-Tiara triangular dorada.</p> <p>-Águila dorada lineal.</p>

<p>Años 90s</p> <p>Escritor y artista: Mike Deodato</p>	<p>CÓMIC</p> <p>DC COMICS</p>	<p>figura</p>  <p>https://co.pinterest.com/pin/23503229288325053/</p>	<p>Una mujer con apariencia rebelde.</p> <ul style="list-style-type: none"> -A la moda de los años 90s. -Colores negro, azul y amarillo. -Brasier descubierto con tirantes en el centro. -Pantalóneta ajustada hasta la cintura, estrellas en los costados, cinturón dorado. -Chaquetilla de jean con cremallera color azul claro con estrellas blancas en el busto y el escudo en el centro. -Botas y guantes cortos negros.
---	---	--	---

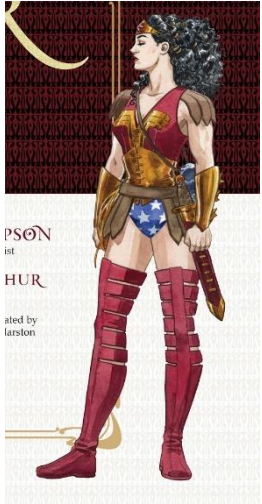
<p>WONDER WOMAN: THE ONCE AND THE FUTURE STORY</p> <p>-Año: 1998</p> <p>-Escritor: Trina Robbins</p> <p>-Artista: Collen Doran</p>	<p>CÓMIC</p> <p>DC COMICS</p>	 <p>https://readcomiconline.to/Comic/Wonder-Woman-The-Once-and-Future-Story</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Corpiño rojo escote corazón, sin tirantas. -Águila dorada en busto y torso en material metálico. -Cinturón metálico dorado ancho. - Panti azul alta con dos estrellas blancas en los laterales. -Tiara triangular dorada con punta hacia arriba. -Manillas plateadas. -Botas largas rojas con línea central dorada. -Lazo de la verdad.
---	-------------------------------	---	---


<p>WONDER WOMAN: THE ONCE AND THE FUTURE STORY</p> <p>-Año: 1998</p> <p>-Escritor: Trina Robbins</p> <p>-Artista: Collen Doran</p>	<p>CÓMIC</p>	 <p>https://readcomiconline.to/Comic/Wonder-Woman-The-Once-and-Future-Story</p>	<p>Se observa con unas prendas un poco más sueltas.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Camiseta holgada roja con un águila negra en el centro. Falda arriba de la rodilla color azul claro con estrellas medianas. -Cinturón dorado caído. -Botas tipo gladiador con lamina en el centro. -Tiara ancha con punta hacia arriba.
<p>WONDER WOMAN: ODISEA</p> <p>-Año: 2011</p> <p>-Escritor: J. Michael Straczynski / Phil Hester</p> <p>-Artista: Allan Goldman y otros.</p>	<p>CÓMIC</p> <p>DC COMICS</p>	 <p>https://readcomiconline.to/Search/Comic</p>	<p>colores negro, rojo y dorado.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Corpiño sin tirantes escote corazón color rojo, ajustado, águila dorada en el borde del escote. -Cinturón en cintura color dorado. -Pantalón ajustado y botas cortas negro. Chaquetilla de cuero negra. -Manillas doradas con rojo.



			<p>-Gargantilla negra con dorado.</p> <p>-Tiara dorada delgada con estrella en el centro.</p>
<p>WONDER WOMAN AND THE FURIES</p> <p>-Año: 2011</p> <p>-Escritor: Dan Abnett/Andy Lanning</p> <p>-Artista: Scott Clarck</p>	<p>CÓMIC: Flashpoint</p>	 <p>https://readcomiconline.to/Comic/Flashpoint-</p>	<p>Se observa un tipo de gladiadora legendaria.</p> <p>-Buso rojo con mangas negras ajustadas.</p> <p>-Hombreras, botas largas y manillas metálicas.</p> <p>-Pantalón negro ajustado.</p> <p>Casco tipo gladiador dorado.</p> <p>Capa larga blanca.</p> <p>-Cinturón delgado dorado con sobresalientes laterales metálicas.</p>

<p>WONDER WOMAN: SUPERMAN/WONDER WOMAN: FUTURES END.</p> <p>-Año: 2014</p> <p>-Escritor: Charles Soule.</p> <p>-Artista: Bart Sears</p>	<p>CÓMIC</p> <p>DC COMICS</p>	 <p>https://readcomiconline.to/Comic/Superman-Wonder-Woman-Futures-End</p>	<p>Estilo valquiria y gladiador.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Armadura metálica roja con plateado. -Corpiño rojo con escote corazón que forma el águila dorada. -Manillas y cinturón (en forma de v cinturón) plateado. -Falda de tiras negra. -Botas doradas largas con calaveras. -Capa de pelo café. -Casco dorado con cuernos.
--	--------------------------------------	---	--

<p>WONDER WOMAN: SENSATION COMICS FEATURING WONDER WOMAN</p> <p>-Año: 2014-2015</p> <p>-Escritor: Gail Simone.</p> <p>-Artista: Ethan Van Sciver.</p>	<p>CÓMIC</p> <p>Sensation Comics</p>	 <p>https://readcomiconline.to/Comic/Sensation-Comics-Featuring-Wonder-Woman</p>	<p>Se observa con su diseño original.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Colores rojo, azul y plateado. -Corpiño ajustado escote corazón, águila plateada en el borde del escote. -Cinturón con la forma del símbolo de ella plateado. -Panti con estrellas pequeñas esparcidas en todo este. -Botas originales. -Tiara con punta hacia abajo y manillas plateadas. -Lazo de la verdad.
<p>WONDER WOMAN: THE LEGEND OF THE WONDER WOMAN</p> <p>-Año: 2015</p> <p>-Escritor: Renae De Liz</p>	<p>CÓMIC</p> <p>DC COMCS</p>	 <p>https://readcomiconline.to/Comic/The-Legend-of-Wonder-Woman-2015</p>	<p>Corpiño rojo ajustado con el águila dorada en el busto.</p> <ul style="list-style-type: none"> -cinturón dorado. -Botas tipo gladiador doradas. -Falda larga azul claro con estrellas medianas. Manillas doradas. -Lazo de la verdad.

<p>-Artista: Renae De Liz</p>			
<p>WONDER WOMAN: THE TRUE AMAZON.</p> <p>-Año: 2016</p> <p>-Escritor: Sil Thompson</p> <p>-Artista: Sil Thompson</p>	<p>CÓMIC</p> <p>DC COMICS</p>	 <p>PERSON ist HUR sted by larston</p> <p>Woman-The-True- Amazon</p>	<p>Un traje un poco más rustico, se observa en un material de cuero.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Blusa sin mangas, escote en v. -Hombreras cafes en tirantas. -Panti azul con estrellas. -Falda en café de tirantes laterales sobrepuesto. -Fajón dorado que se une con el águila dorada en el busto. -Botas largas color rojo con tirantes. -Espada.

			-Manillas y tiara dorada, esta tiene punta hacia arriba.
<p>WONDER WOMAN:</p> <p>Año: 2016</p> <p>-Director: Patty Jenkins.</p> <p>-Productor: Zack Snyder.</p>	<p>PELÍCULA</p> <p>Actriz: Gal Gadot</p>	 <p>https://co.pinterest.com/pin/43910165101543264/</p>	<p>Armadura de color rojo, azul y dorada.</p> <p>Corpiño con escote corazón y águila dorada en el borde de este.</p> <p>Falda en tirantes corta.</p> <p>Cinturón con la forma de la W en color dorado.</p> <p>Manillas largas doradas.</p> <p>Lazo de la verdad y escudo.</p> <p>Tiara triangular con la punta hacia abajo.</p>

<p>WONDER WOMAN: CONAN.</p> <p>-Año: 2017</p> <p>-Escritor: Gail Simone</p> <p>-Artista: Aaron Lopresti</p>	<p>CÓMIC</p> <p>DC COMICS</p>	 <p>:</p> <p>https://readcomiconline.to/Comic/Wonder-Woman-Conan</p>	<p>Ilustración recreando la película con de 2015 en live action.</p>
<p>Wonder woman:</p> <p>-Año:</p> <p>-Escritor:</p> <p>-Artista:</p>	<p>CÓMIC</p> <p>DC COMICS</p>	 <p>hsbnoticias.com/noticias/entretenimiento/superman-y-la-mujer-maravilla-estrenan-nuevos-uniformes-129450</p>	<p>Una versión un poco más cubierta que las otras.</p> <p>Corpiño rojo ajustado, escote corazón y águila dorada en el borde de este.</p> <p>Hombreras doradas con una estrella blanca.</p> <p>Cinturón de W dorado.</p>

7.1. VARIANTES : SERIES Y PELÍCULAS ANIMADAS:

7.2. La Mujer Maravilla 1984, equilibrio entre lo clásico y lo moderno

Antes de pasar por el análisis de las series, se debe resaltar su actual traje en la nueva película llamada “1984” en donde se podrá observar un cambio casi total de su traje clásico, que antes solo tenía pequeños detalles dorados y que ahora se resalta en gran parte. El siguiente extracto pertenece a entrevista con la diseñadora de este traje, en el que se menciona:

Cuando hicimos un traje para Wonder Woman en la primera ‘Wonder Woman’, lo hicimos de un color ligeramente diferente, pero también cambiamos bastante las líneas de estilo porque Patty [Jenkins] quería hacerlo. Y así lo hicimos, y por supuesto hubo múltiples versiones del traje que tuvieron que ser diseñadas también porque en el traje de Michael Wilkinson con Zack [Snyder], la mayor parte del trabajo fue de estudio y no tuvo que actuar tanto como en la primera de Wonder Woman. Así que, obviamente, adaptamos muchas cosas para la primera Wonder Woman, pero para la secuela, Patty quería el mismo ambiente de los 80 de la película. Quería que el traje tuviera más profundidad de tonos rojos y dorados. Así que hicimos que fuese muy atractivo, casi bonito, se siente en cierta forma excitante, una especie de profundidad de color para el de 1984. (Álvaro Sánchez Cazorla, 5 agosto 2020), blogdesuperheroes. Recuperado de: <https://blogdesuperheroes.es/wonder-woman-1984-disenadora-vestuario-armadura/>”

Con esto entendemos que la diseñadora quiere resaltar un poco más al personaje, pero conservando lo que es su esencia y obviamente haciendo un estudio detallado de la década de 1980 para su traje de civil y tratando de conservar su personaje clásico.

A continuación, se hará un pequeño análisis de algunas imágenes de la Mujer Maravilla de series animadas, fan art y links de información con respecto a sus atuendos.

7.3. AÑOS 60



Ilustración 8 Cómic

La Tercera, Paulo Quinteros, (2017) [ilustración] recuperado de:

<https://www.latercera.com/mouse/primera-pelicula-de-wonder-woman/>

Descripción: En este artículo se hace un breve resumen de algunos años de Mujer Maravilla. En este caso de la Mujer Maravilla de los años de 1960 en el cual sus poderes son removidos. Es un traje típico de estos años: vestido corto blanco con cinturón,

mangas anchas con flecos, botas media caña blancas y gafas de sol, un estilo típico de la época en Estados Unidos.

7.4. INFOGRAFÍA CAMBIOS



Ilustración 9 | infografía

Natalia Jacquemin Campagna y Julieta Vona, [Infografía] recuperado de: <http://catedrabeluccia.com.ar/portfolio/details/natalia-jacquemin-campagna-y-julieta-vona/>

Descripción: En el siguiente enlace se observa una infografía con la descripción de la evolución de algunos trajes icónicos de la Mujer Maravilla. En el centro está la

superheroína con su traje icónico. En la esquina un resumen de las actrices de las películas con sus determinados años de lanzamiento.

7.5. SERIE LIGA DE LA JUSTICIA DOOM

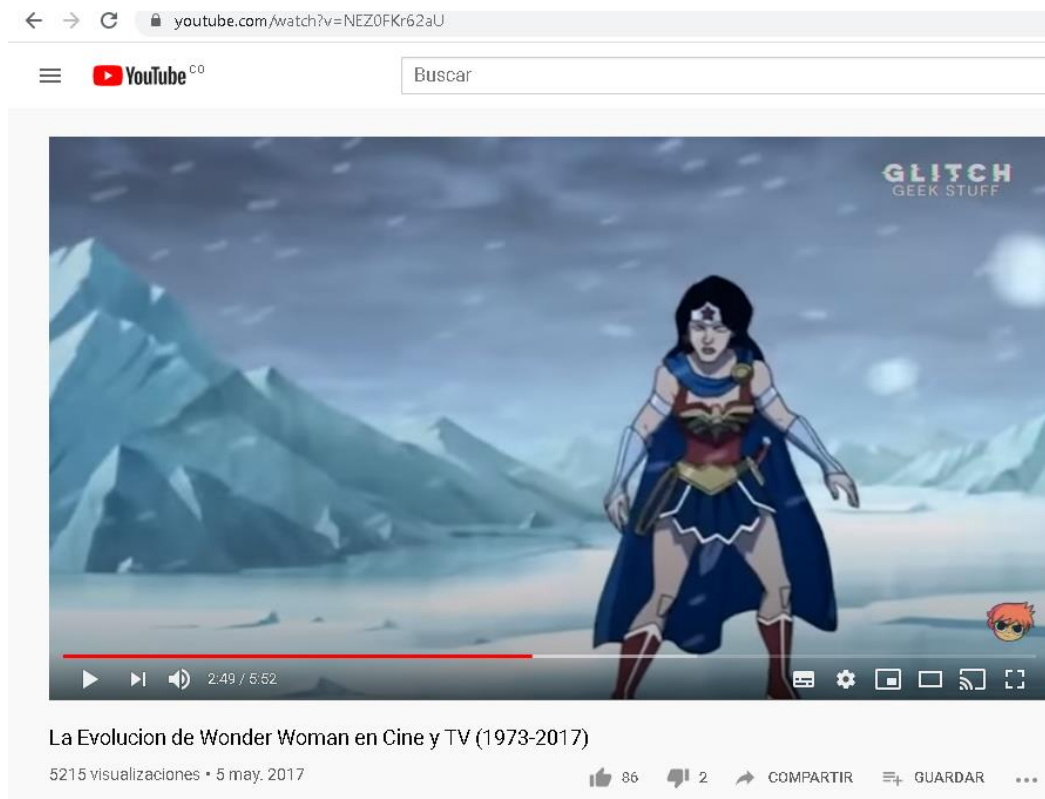


Ilustración 10 Serie animada

Glitch (5 may. 2017) La Evolucion de Wonder Woman en Cine y TV 1973-2017
[video] recuperado de :
<https://www.youtube.com/watch?v=NEZ0FKr62aU>

Descripción: Parte de un video de la serie animada de la liga de la justicia doom(2012) ,
La Mujer Maravilla con sus colores característicos, corpiño con escote corazón, águila

dorada, falda en presas con borde blanco, cinturón triangular con pinta hacia abajo, manillas y tiara plateadas con punta hacia arriba, botas características y capa color azul.

7.6. FLASHPOINT PELÍCULA

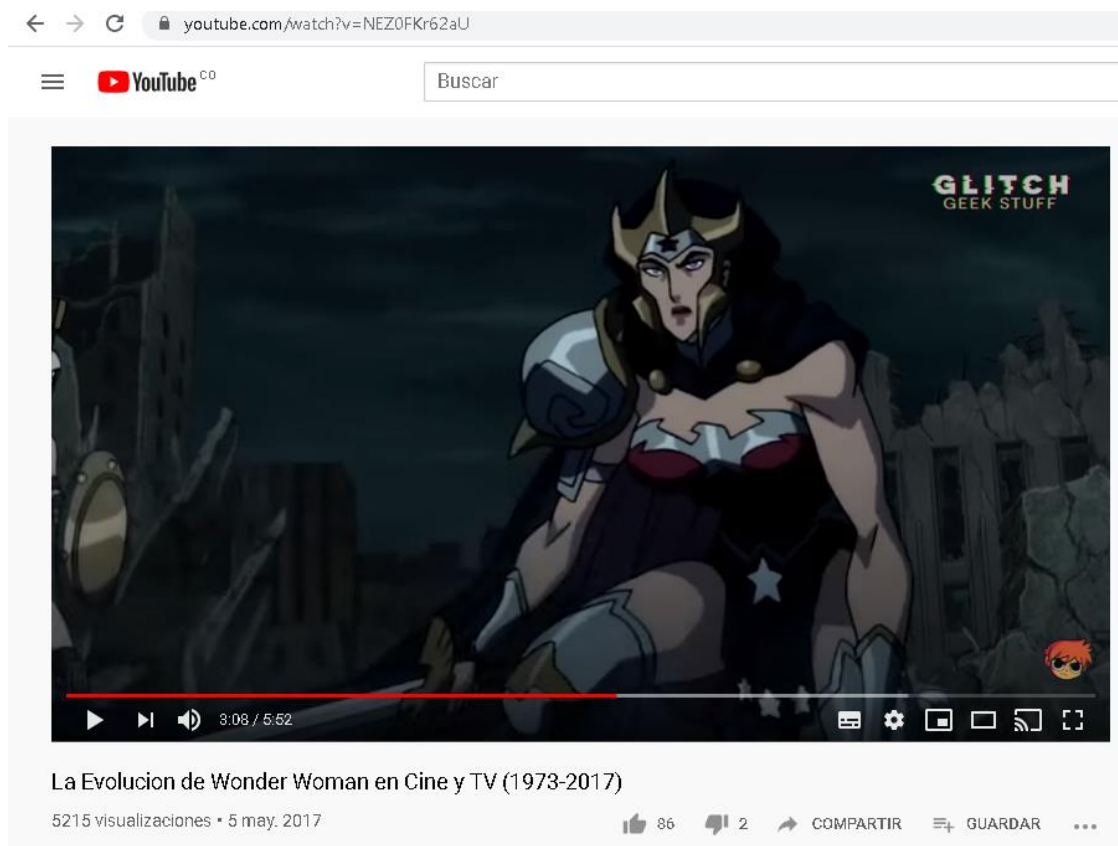


Ilustración 11 Película animada

Glitch (2017) La Evolucion de Wonder Woman en Cine y TV 1973-2017


[video] recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=NEZ0FKr62aU>

Justice League: The Flashpoint Paradox (2013) Pelicula Animada

Descripción: Fragmento de la película animada *Justice League: The Flashpoint Paradox*, donde se puede apreciar a la Mujer Maravilla con una armadura con una sola hombrera con volumen en forma de caracol, botas largas y manillas metálicas, una tiara plateada con tres cuernos dorados, capa, falda y corpiño.

7.7. PELÍCULA LIGA DE LA JUSTICIA WAR



La Evolución de Wonder Woman en Cine y TV (1973-2017)

5215 visualizaciones • 5 may. 2017

86 2 COMPARTIR GUARDAR

Ilustración 12 película animada

Glitch (2017) La Evolución de Wonder Woman en Cine y TV 1973-2017 [video]
recuperado de :

<https://www.youtube.com/watch?v=NEZ0FKr62aU>

Descripción: En esta imagen se puede observar a la Mujer Maravilla con un enterizo rojo en la parte del pecho y con color azul la parte del cuello y panti; tiene unos guantes largos

azules con manillas plateadas, botas hasta la rodilla color azul con rodilleras metálicas en forma de rombo.

7.8. EVOLUCIÓN TRAJES



Ilustración 13 Evolucion traje

The Evolution of Wonder Woman's Costumes Through the Years, by Adam C.

Moore, LÆMEUR, [ilustración]

https://www.reddit.com/r/DCcomics/comments/fg0rs7/artwork_the_evolution_of_wonder_womans_costumes/?utm_medium=android_app&utm_source=share

Descripción: línea del tiempo de 1941 (los inicios) hasta el 2016, en ella se muestra los cambios más notables de la Mujer Maravilla.

7.9. STEAMPUNK



Ilustración 14 Steampunk

Tomás Martínez, Jordi Molinari y Gustavo Higuero, las 52 tierras del Multiverso de DC Comics

(2015)[comic] recuperado de :

<https://www.zonanegativa.com/las-52-tierras-del-multiverso-de-dc-comics/>

TIERRA 19

Primera aparición: Cuenta Atrás Presenta: La búsqueda de Ray Palmer: Gotham Luz de gas #01 (2008)

Creador: Brian Augustyn

Descripción: se observa a la Mujer Maravilla junto con Batman en un traje inspirado en el estilo Steampunk. En ella la Mujer Maravilla trae una pieza enteriza con unos

recogidos laterales al estilo victoriano, el escudo dorado en el pecho y dos estrellas en los laterales, botas cortas y guantes largos negros, manillas plateadas.

7.10. PC VIDEOJUEGO



Ilustración 15 Videojuego

[videojuego] recuperado de :

<https://www.dcuonline.com/news/dcuo-wonderverse-faq-july-2012>

Descripción: en esta ocasión podemos observar una nueva temporada en el juego de *DC Universe Online Wonderverse*, para la plataforma de PC, en el cual reúnen a las diferentes Mujeres Maravillas en un solo escenario.

Después de atravesar por algunas variantes no tan conocidas en series y películas animadas pasaremos por un pequeño análisis de las prendas y colores tradicionales de la Mujer Maravilla .

8. ANÁLISIS DEL DISEÑO TRADICIONAL DEL TRAJE DE LA MUJER MARAVILLA

MARAVILLA

8.1. Parte superior

Observando el cuadro anterior, la Mujer Maravilla siempre ha mantenido el mismo diseño de la parte superior.

Diseño de corpiño con escote corazón color rojo. Las variaciones de los logos se realizan en la parte del pecho.

Solo hubo unas pocas variaciones en cuando el color y el diseño como se ve en la Mujer Maravilla de los años ochenta y en otras más.

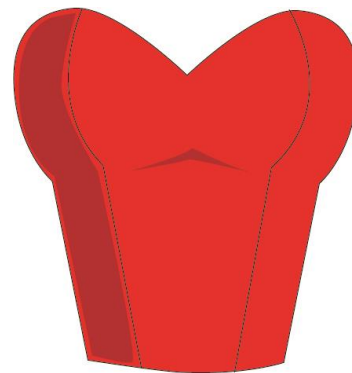


Ilustración 16 Parte superior

Diseño propio de la autora (2020) [Ilustración digital]

8.2. Variantes parte inferior

Las décadas de 1940 y 1950 fueron épocas de mentalidad conservadora, por lo que la Mujer Maravilla manejó un diseño de pantaloneta larga y ancha de color azul y con estrellas medianas blancas. En la década de 1970, una época un poco más liberal para las mujeres gracias los anticonceptivos, se le fue acortando la pantaloneta hasta volverla un calzón o en ocasiones una falda corta. También se le diseñaron pantalones largos, pero siempre ajustados. Estas prendas variaron en color, se usaron diferentes tonos de azules y diferentes tamaños y posiciones de las estrellas.

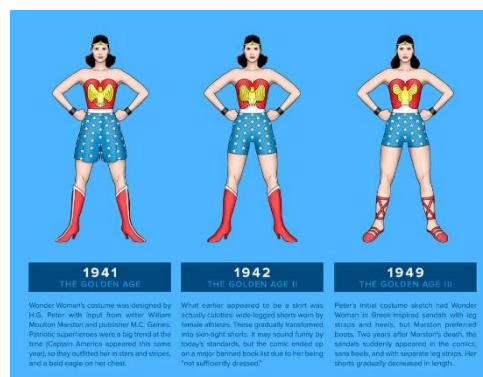


Ilustración 17 variantes

Gustavo Higuero (2017) [Ilustración]

Referencia de : <https://www.zonanegativa.com/wonder-woman-75-anos-uniformes/>

8.3.Colores

En cuanto a los colores en los trajes de la Mujer Maravilla conserva en la mayoría de ocasiones sus tres colores tradicionales que representan la bandera estadounidense, blanco inocencia y pureza, rojo valor y sangre, el azul justicia y las estrellas el número de estados que tiene el país.

Las estrellas también tienen su significado que refleja lo que es la Mujer Maravilla, como se menciona:

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. (Gerardo Martín Pérez Gutiérrez, 2017, p.72).

Con esto nos demuestra que cada forma y color del traje de la Mujer Maravilla tiene un concepto que va de la mano con la personalidad y símbolo que es este personaje.

Standard Proportions For The United States Flag



Ilustración 18 Bandera colores

[Ilustración]

<https://es.dreamstime.com/icono-de-la-bandera-estados-unidos-los-e-u-proporciones-y-colores-est%C3%A1ndar-para-ilustraci%C3%B3n-del-vector-image141555487>

8.4. Cinturones

En el cuadro descriptivo se pudo apreciar la variedad de cambios en algunos de trajes de la Mujer Maravilla.

Detallando tanto cómics como películas y series animadas se pudo extraer algunos de

los cinturones más usados en la Mujer Maravilla. Estos cambios dependen del diseño del traje, pero se ha conservado la punta y varían los anchos, al igual que en la tiara. Los cinturones conservan su

material visiblemente metálico, sus colores varían entre el dorado y el plateado.

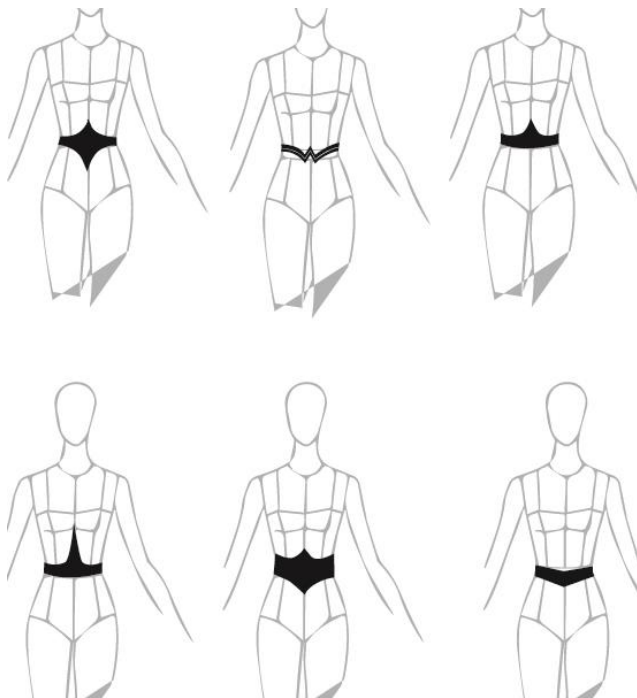


Ilustración 19 Cinturones

Diseño propio de la autora (2020) [Ilustración digital]

8.5. Logo

En cuanto al logo siempre se mantuvo el concepto del águila, en representación de libertad y rapidez, y el color dorado, aunque en ocasiones se cambió a un tono metálico.

A pesar de que el traje de la Mujer Maravilla haya tenido tantos cambios, siempre prevalece su logo, que, si bien ha tenido cambios muy mínimos, siempre ha hecho posible identificar a la heroína. Este logo es un águila dorada americana que en ocasiones fue cambiada por sus iniciales en ingles WW (Wonder Woman) y más adelante fueron fusionados estos dos elementos para dejar el logo que conocemos hoy en día, la W con la cabeza del águila. Pero para entender un poco más el águila norteamericana o águila calva en las tribus americanas es una mensajera espiritual entre los dioses y los seres humanos, es un símbolo de honor para aquellos que completen sus hazañas, también es un símbolo de fertilidad.

8.6. Calzado

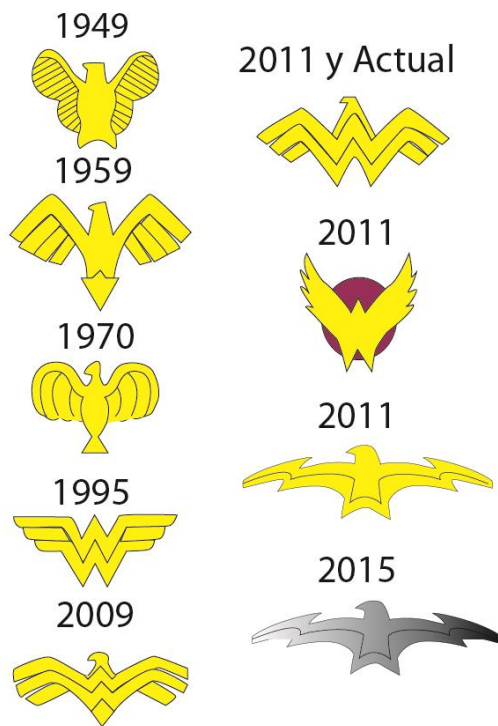


Ilustración 20 Logo

Diseño propio de la autora (2020) [Ilustración digital]

En cuanto a los zapatos, la Mujer Maravilla siempre a conservado el estilo de zapatos de bota con un tacón bajo, a excepción de la primera edición del cómic que eran tipo baleta con cintas. Los colores varían de rojos, negros, dorados o blancos. En el zapato, así como las épocas que atravesó la Mujer Maravilla, se evidencia las modas de cada año; desde botas largas como en la década de 1960, hasta botines cortos sin tacón como en la década de 1980.

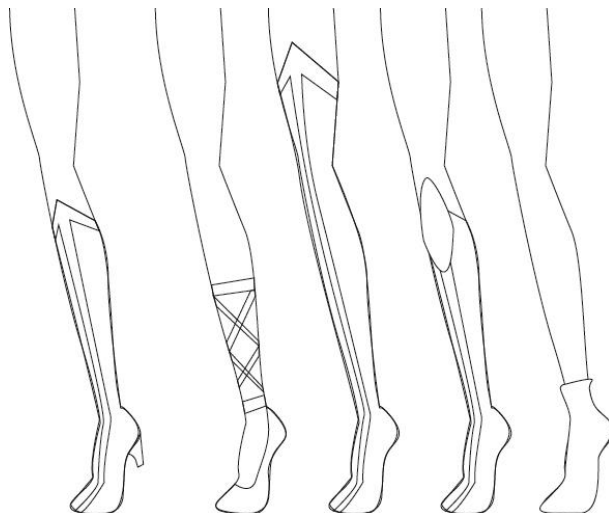


Ilustración 21 Calzado

Diseño propio de la autora (2020) [Ilustración digital

9. MARCO CONCEPTUAL

Todas las definiciones presentadas en el marco conceptual se extrajeron del diccionario de la Real Academia de la Lengua Española.

Antagonista:

4. m. y f. Persona o cosa opuesta o contraria a otra.
5. m. y f. Personaje que se opone al protagonista en el conflicto esencial de una obra de ficción.

Cómic:

1. m. Serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia.
2. m. Libro o revista que contiene cómics.

Dc Comics:

Editorial de cómics estadounidense.

Editorial:

1. adj. Perteneciente o relativo a editores o ediciones.
2. m. Artículo no firmado que expresa la opinión de un medio de comunicación sobre un determinado asunto.

Éstetica:

1. adj. Perteneciente o relativo a la estética (|| disciplina que estudia la belleza). Ideas estéticas.
2. adj. Perteneciente o relativo a la estética (|| conjunto de elementos estilísticos y temáticos). Los recursos estéticos de Galdós.

3. adj. Perteneciente o relativo a la percepción o apreciación de la belleza. Placer estético.
4. adj. Artístico, de aspecto bello y elegante. Una casa con balcones estéticos.
5. f. Disciplina que estudia la belleza y los fundamentos filosóficos del arte.
6. f. Conjunto de elementos estilísticos y temáticos que caracterizan a un determinado autor o movimiento artístico. La estética del modernismo.
7. f. Armonía y apariencia agradable a los sentidos desde el punto de vista de la belleza. Da más importancia a la estética que a la comodidad.

Superhéroe:

1. m. y f. Personaje de ficción que tiene poderes extraordinarios.

A continuación seguiremos con el método de encuesta que fue aplicada a distintas personas para poder así desarrollar los diseños propios de vestuario.

9. Encuesta

9.1. FORMATO ENCUESTA

ENCUESTA PROYECTO DE GRADO DE INVESTIGACIÓN

Nombre del proyecto: ANÁLISIS DE LA EVOLUCIÓN DEL TRAJE EN EL
PERSONAJE DE LA MUJER MARAVILLA DC COMIC

Nombre de la Cartilla Digital: (SUPERTRAJES DE LA MUJER MARAVILLA)

Cordial saludo,

Como parte del proyecto de grado de investigación, que realiza la estudiante Valeria López Méndez del programa Diseño de Modas, se está realizando un diagnóstico como objeto de estudio de la propuesta como guía visual de acuerdo con el análisis de la evolución del traje en el personaje de la Mujer Maravilla de la editorial DC Comics para dar a conocer la historia, evolución y el contexto social y político de la creación del mismo.

La información brindada en esta encuesta es de carácter confidencial y solo será utilizada para los propósitos de la investigación. Agradezco su colaboración y sinceridad en las repuestas del cuestionario.

Dirigido a los fans

NOMBRE Y APELLIDO

CORREO

1. ¿Es usted fan del personaje de la Mujer Maravilla?

-Si

-No

-Más o menos

2. ¿Le gustan las revistas de cómics de superhéroes?

Si

Un poco

No

3. ¿Ve usted series de superhéroes?

Si

Algunas veces

No

4. ¿Qué editorial es más de su agrado?

Dc Comics

Marvel Comics

Otra__

Ninguna

5. De las series animadas, cómics, películas, videojuegos ¿cuál es de su mayor agrado?

Series animadas

Cómics

Películas

Videojuegos

Todas las anteriores

Ninguna de las anteriores

Otro_____

6. ¿Es de su gusto los trajes de los superhéroes?

Si

No

Tal vez

No está seguro

7. ¿Qué es lo que más gusta de los trajes de los superhéroes?

Diseño

Color

Funcionalidad

Tecnología

Historia

Todos los anteriores

Ninguno de los anteriores

Otro____

8. ¿Sabe usted cuántos diseños de trajes de la Mujer Maravilla se han realizado a través del tiempo?

Si

No

No esta seguro

9. ¿Cuántos trajes cree usted que han sido diseñados para el personaje de la Mujer Maravilla?

1

6

15

40

Más.

10. ¿Estaría interesado/a en consultar una cartilla ilustrada para observar la evolución de los trajes de la Mujer Maravilla?

Si

No

Tal vez

ENCUESTA PRÓXIMA MUJER MARAVILLA

(La investigadora realizará una propuesta para la Mujer Maravilla)

1. ¿Le gustaría que se conservaran los colores tradicionales del diseño del vestuario la Mujer Maravilla (rojo, azul, blanco, dorado)?

Si

No

Tal vez

2. Le gustaría ver otra propuesta de innovación en el vestuario de la Mujer Maravilla

Si

No

Tal vez

3. ¿Qué características le gustaría ver en la propuesta de trajes?

Descubiertos

Cubiertos

Intermedio

Otro__

4. ¿Qué tipo de estilo le gustaría para la próxima Mujer Maravilla?

Rebelde

Fantasía

Sencilla

Divertida

Guerrera

Fashionista

Ejecutiva

Otra__

5. ¿Qué prenda le gustaría ver para este personaje?

Pantalón

Armadura

Falda

Shorts

Vestido

Otro__

6. ¿Qué tipos de armas le gustaría que tuviera la Mujer Maravilla?

Icónicas

Espada samurái

Martillo

Ninguna de las anteriores

Todas las anteriores

Otra__

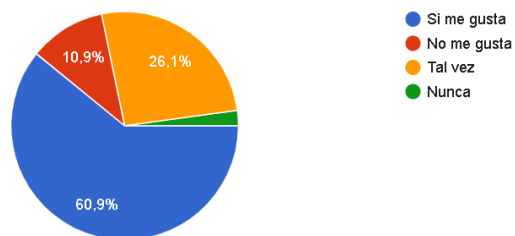
9.2. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

A continuación se hace relación del análisis de resultados de acuerdo con la encuesta aplicada.

Total de personas encuestadas: 46

¿Es usted fan del personaje de la Mujer Maravilla?

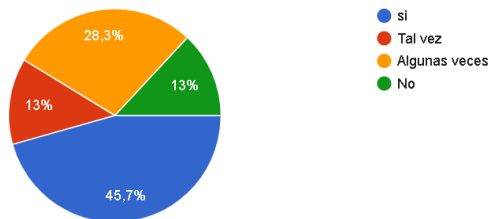
46 respuestas



De 46 personas encuestadas, el 60.9% son fans de la Mujer Maravilla. El 26.1% tal vez les gusta y el 10.9% no les gusta.

¿Le gustan las revistas de comics y de superhéroes?

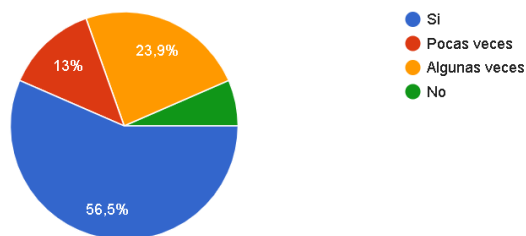
46 respuestas



De 46 personas encuestadas, al 45.7% les gustan los cómics, al 28.3% les gustan algunas veces los cómics, al 13% tal vez les gusta y al 13% no les gustan los cómics de superhéroes.

¿Ve usted series de superhéroes?

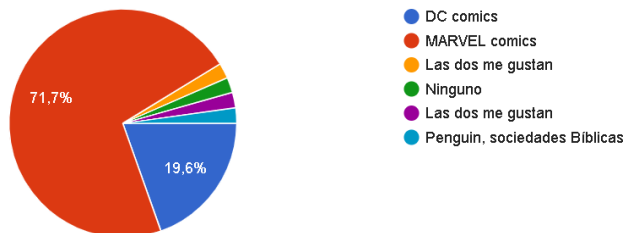
46 respuestas



De las 46 personas encuestadas, el 56.5% sí ve series de superhéroes, el 23.9% ve series algunas veces y el 13% pocas veces ve series de superhéroes.

¿Qué editorial es más de su agrado?

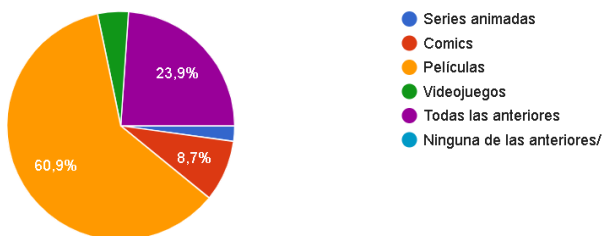
46 respuestas



De las 46 personas encuestadas, al 71.7% le gusta la editorial de Marvel Comics, al 19.6% les gusta DC Comics y al resto otras editoriales.

De las series animadas, comics, películas, videojuegos ¿cuál es de su mayor agrado?

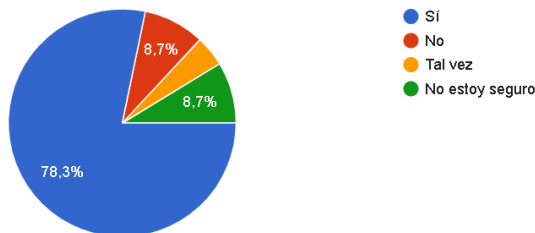
46 respuestas



De las 46 personas, al 60.9% les gustan las películas de los superhéroes, al 23.9% les gustan todas las opciones y el 8.7% les gusta los cómics.

¿Es de su gusto los trajes de los superhéroes?

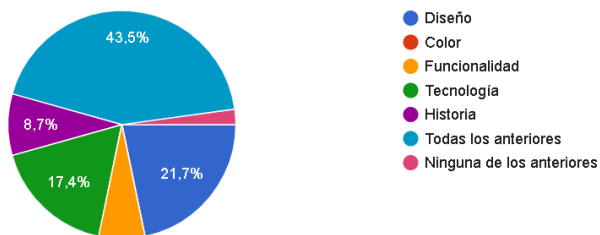
46 respuestas



De las 46 personas encuestadas, al 78.3% les gustan los trajes de los superhéroes, al 8.7% no están seguros y al otro 8.7% no les gustan los trajes de los superhéroes.

¿Qué es lo que más gusta de los trajes de los superhéroes?

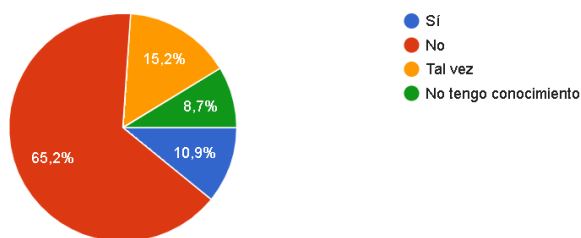
46 respuestas



De las 46 personas encuestadas, al 43.5 % les gustan todas las opciones, al 21.7% les gusta el diseño, al 17.4% les gusta la tecnología y al 8.7% les gusta la historia de los trajes.

¿Sabe usted cuántos diseños de trajes de la Mujer maravilla se han realizado a través del tiempo?

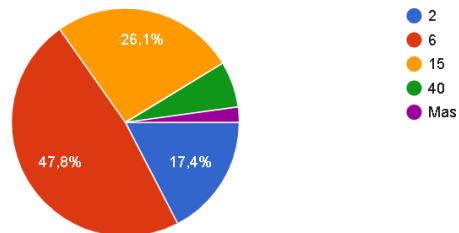
46 respuestas



De las 46 personas encuestadas, el 65.2% no sabe cuántos diseños de trajes ha tenido la Mujer Maravilla, el 15.2% tal vez sepan, el 10.9% si saben y el 8.7% no tiene conocimiento.

¿Cuántos trajes cree usted han sido diseñados para el personaje de la Mujer Maravilla?

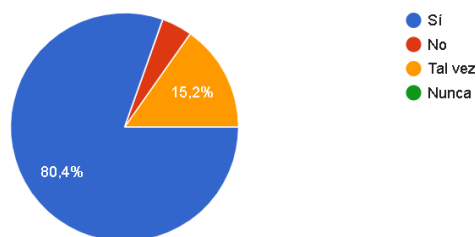
46 respuestas



De las 46 personas, el 47.8% creen que la Mujer Maravilla tiene 6 trajes, el 26.1% creen que tiene 15 trajes y el 17.4% creen que tiene 2 trajes.

¿Estaría interesad@ en consultar una cartilla ilustrada, para observar la evolución de los trajes de la Mujer Maravilla?

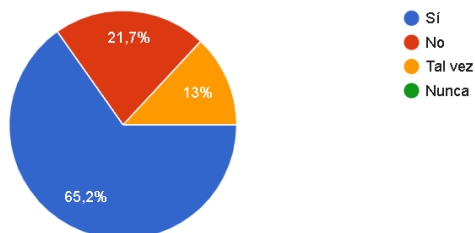
46 respuestas



De las 46 personas, el 80.4% está interesado en una cartilla ilustrada de los trajes de la Mujer Maravilla y el 15.2% tal vez esté interesado.

¿Le gustaría ver otra propuesta de innovación en el vestuario de la Mujer Maravilla ?

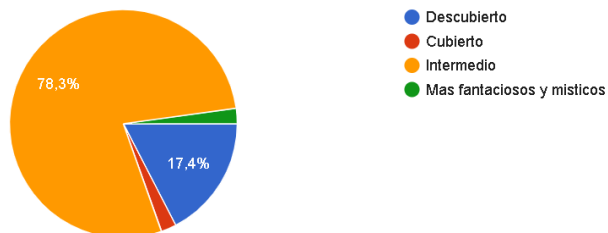
46 respuestas



De las 46 personas encuestadas, al 65.2% sí les gustaría ver un traje innovador para la Mujer Maravilla, al 21.7% no les gustaría y al 13% tal vez les gustaría.

En la propuesta de diseño le gustaría ver trajes con las siguientes características:

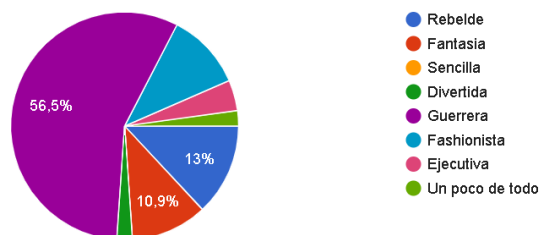
46 respuestas



De las 46 personas, al 78.3% les gustaría ver con una Mujer Maravilla con un traje intermedio y al 17.4% les gustaría un traje descubierta.

¿Qué estilo de vestuario le gustaría ver en la próxima presentación de la mujer maravilla?

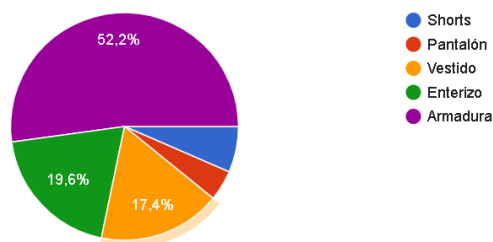
46 respuestas



De las 46 personas, al 56.5% les gustaría que tuviera un estilo guerrero, al 10.9% un estilo de fantasía y al 13% un estilo rebelde.

¿Qué prenda le gustaría ver para este personaje?

46 respuestas



De las 46 personas encuestadas, al 52.2% les gustaría prendas de estilo armadura, al 19.6% una prenda enteriza y al 17.4% les gustaría una prenda de vestido.

¿Qué tipos de armas le gustaría que tuviera el personaje de la Mujer Maravilla?

46 respuestas



De las 46 personas, al 67.4% les gustaría ver las armas icónicas, al 17.4% les gustaría ver todas las opciones y el 8.7% no les gustaría ver armas.

De acuerdo con la encuesta aplicada y los análisis de resultado, los encuestados arrojan que sí les gustaría apreciar una cartilla con la historia del traje de la Mujer Maravilla y sí les gustaría una nueva propuesta de vestuario para ella.

9.3. VARIABLES

PREGUNTA	VARIABLE	DEFINICIÓN	UNIDAD
¿Es usted fan del personaje de la Mujer Maravilla?	fans	Son fans de la Mujer Maravilla	Categoría ordinaria de acuerdo con si le gusta o no.
¿Le gustan las revistas de comics y de superhéroes	Gusto	Gustan los cómics	Categoría ordinaria de acuerdo con si le gusta o no.
¿Ve usted series de superhéroes?	Frecuencia	Series de superhéroes	Categoría ordinaria de acuerdo con si le gusta o no
¿Qué editorial es más de su agrado?	Gusto	Editorial	Categoría variable
De las series animadas, comics, películas, videojuegos ¿cuál es de su mayor agrado?	gusto	Cómic, videojuegos, películas, series.	Categoría múltiple

¿Es de su gusto los trajes de los superhéroes?	Gusto	Trajes	Categoría ordinaria de acuerdo con si le gusta o no
¿Qué es lo que más gusta de los trajes de los superhéroes?	Gustos	Trajes	Categoría ordinaria de acuerdo con si le gusta o no
¿Sabe usted cuántos diseños de trajes de la Mujer maravilla se han realizado a través del tiempo?	Numérica	Diseño de trajes en el tiempo	Categoría ordinaria
¿Cuántos trajes cree usted han sido diseñados para el personaje de la Mujer Maravilla?	Numérica	Cantidad trajes	Categoría múltiple
¿Estaría interesado/a en consultar una cartilla ilustrada, para observar la evolución de los trajes de la Mujer Maravilla?	Interés	Consulta de cartilla	Categoría ordinaria

MUJER MARAVILLA

¿Le gustaría que se conservarán los colores tradicionales del diseño del vestuario la Mujer Maravilla (rojo/blanco/dorado/azul)?	gusto	colores	Categoría ordinaria
¿Le gustaría ver otra propuesta de innovación en el vestuario de la Mujer Maravilla?	Gusto	Propuesta vestuario	Categoría ordinaria
. ¿Qué características le gustaría ver en la propuesta de trajes?	Gusto	Característica vestuario	Categoría ordinaria
¿Qué estilo de vestuario le gustaría ver en la próxima presentación de la Mujer Maravilla?	Gusto	Presentación Mujer Maravilla	Categoría múltiple
¿Qué prenda le gustaría ver para este personaje?	Gusto	Proyección de personaje	Categoría múltiple
¿Qué tipos de armas le gustaría que tuviera el personaje de la Mujer Maravilla?	Gusto	Armas	Categoría múltiple

9.4. Conclusiones encuesta

De acuerdo con los resultados de la encuesta, los usuarios ven positiva la cartilla digital, como preferencia ver una nueva propuesta de traje para la Mujer Maravilla.

10.RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Tras haber hecho la investigación de todo el contexto que abarca la Mujer Maravilla desde el punto de la historia y de la moda, se logró cumplir con los objetivos planteados. Se recopiló antecedentes históricos de los trajes de la Mujer Maravilla desde su creación, se investigó desde la parte cultural, social y se analizó las partes del vestuario, colores y logos. Teniendo ya como base toda la investigación se procedió a diseñar las propuestas de traje con los colores y estilos que arrojó la encuesta para así poder mostrar una propuesta apta para el público y que se logre identificar fácilmente al personaje.

En segunda estancia a nivel personal se logró aprender un poco más de la historia y de sus hechos más relevantes en diferentes décadas y como estas impactaron en los trajes y en las aventuras de la Mujer Maravilla al igual de aprender un poco más sobre la moda y el tipo de prendas que usa este personaje.

11. REFERENCIAS

VIDEOGRAFÍA

- [www.history.com/ history chanel/14 noviembre del 2018/ historia de los superhéroes.](http://www.history.com/history-chanel/14-noviembre-del-2018/historia-de-los-superheroes)
- Glitch (2017) la evolución de Wonder Woman en cine y tv 1973-2017 [video]
recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=nez0fkr62au>

- Watch tower (2016) ¡Conoce el Multiverso de Dc! ¿Cuántas y cuáles Tierras son? [video] recuperado de:
https://www.youtube.com/watch?v=YqdK23Kns6s&ab_channel=WatchTower
- Watch tower (2017) La historia de dc comics [video] Recuperado de
[:https://www.youtube.com/watch?v=0w_rrlyyv-0](https://www.youtube.com/watch?v=0w_rrlyyv-0)

BIBLIOGRAFÍA

- cowsill allan, irvine alex/2010/ dc comics crónica visual definitiva/edición:
hannah dolan y pamela afram / londres, nueva york, melbourne, munich y delhi/
editorial penguin random house
- montenegro martínez agosto /2015/historia del traje/ octava edición/bogotá /
trilce editores.
- vilches fuentes gerardo/ 2014/ breve historia del comic/ ediciones nowtilus/
madrid, españa.
- José Luis Cantero Pastor/ 2001/ El cómic: plástica y estética de un arte figurativo
y cotidiano/ Tesis doctoral/ Universidad Complutense de Madrid.
Facultad de bellas artes.
- Gerardo Martín Pérez Gutiérrez/ 2017/ El diseño de indumentaria y la
comunicación en el cómic Los códigos vestimentarios de las superheroínas/
Ediciones Universitarias, Unidad de Comunicación de la Universidad de la
República (ucur)

WEBGRAFIA

- sandra antúnez lópez/enero 5 del 2019/la elegancia femenina en el versalles del rey del sol / url: <https://elretohistorico.com/elegancia-femenina-versalles-rey-sol/>
- Giacometto, U. (2017, 16 de noviembre) Un breve repaso sobre la historia de DC Comics y su actualidad. <http://cinefiloserial.com.ar/un-breve-repaso-sobre-la-historia-de-dc-comics-y-su-actualidad/>
- Perez, I. (2020, 11 de enero) New Fun Comics #1 cumple 85 años. <https://updatemexico.com/uplife/upshow/new-fun-comics-1-cumple-85-anos/>
- Soler, N. (2015, marzo) revista credencial, las mujeres durante la guerra mundial. <http://www.revistacredencial.com/credencial/historia/temas/las-mujeres-durante-la-guerra-mundial>
- García, M. (2018 2 de abril) La II guerra mundial. Eclósion del comic propaganda. http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs_marco/2018/DIEEEM07-2018_IIGM_Eclasion_ComicPropaganda_MGarciaRuiz.pdf
- Martinez , T. (2015, 11 de marzo) Las 52 tierras del Multiverso de DC Comics. <https://www.zonanegativa.com/las-52-tierras-del-multiverso-de-dc-comics/>
- Lescano, v. (2016, 24 de abril) mujer maravilla los artificios y el vestuario de una heroína que salto del comic a la pantalla chica. <https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/mujer-maravilla-los-artificios-y-el-vestuario-de-una-heroina-que-salto-del-comic-a-la-pantalla-chica-nid1892368/>

SIMBOLISMO TRAJES:

- Lucerga, M. (2004, 8 de diciembre), universidad de Murcia, Del uniforme del capitán américa al azul desnudo del dr. manhattan: ascenso y caída del superhéroe como principio de construcción identitaria.
<https://www.um.es/tonosdigital/znum8/estudios/13-supertonos.htm>

- Matos, D. (2009, 22 de julio), V de Vigilantes: La moda de los superhéroes.
<https://www.zonanegativa.com/v-de-vigilantes-la-moda-de-los-superheroes/>

COMICS CARCATERISTICAS:

- Aleesota, (2015, 26 de septiembre), Cómico: Qué es, sus características, elementos y relación con la ideología.[https://aleesota.wordpress.com/2015/09/29/el-comic-que-es-sus-caracteristicas-elementos-y-relacion-con-la-ideologia/#:~:text=Es%20un%20medio%20visual%20de,Castillo%2C%202004%3A%20248\).&text=Su%20naturaleza%20es%20verbal%2Dic%C3%B3nica,el%20c%C3%B3mic%20para%20darle%20sentido.](https://aleesota.wordpress.com/2015/09/29/el-comic-que-es-sus-caracteristicas-elementos-y-relacion-con-la-ideologia/#:~:text=Es%20un%20medio%20visual%20de,Castillo%2C%202004%3A%20248).&text=Su%20naturaleza%20es%20verbal%2Dic%C3%B3nica,el%20c%C3%B3mic%20para%20darle%20sentido.)
- DC COMCS
- Levitz, P. Old skull. <https://www.olds skull.net/ilustracion/la-edad-de-oro-de-dc-comics/>
- Latalayadesolid (2019, enero 14) Historia del Cómico: La Edad de Oro en DC Comics. Parte 1. <https://latalayadesolid.wordpress.com/2019/01/14/historia-del-comic-la-edad-de-oro-en-dc-comics-parte-1/>
- Benvenuto, S. Las diferentes Eras del Cómico Americano.
<https://www.vix.com/es/btg/comics/3478/las-diferentes-eras-del-comic-americano>

IMPACTO:

- (2018, 2 de febrero) Los cómics y su participación en problemáticas sociales.
<https://rpp.pe/cultura/literatura/los-comics-y-su-participacion-en-problematicas-sociales-noticia-1102954>
- Delgado, D. (2019, 27 de diciembre), revista muy interesante, Superhéroes con historia: el contexto social de los personajes de cómic.
<https://www.muyinteresante.es/cultura/fotos/superheroes-con-historia-el-contexto-social-de-los-personajes-de-comic>
- (2016, 27 de diciembre) Amino, el impacto de los comics en nuestra sociedad actual. https://aminoapps.com/c/comics-es/page/blog/el-impacto-de-los-comics-en-nuestra-sociedad-actual/prLi_QuW13Vm5Wd1am55GJkx6j1vRD
- (2019, 5 de octubre) Amino, Cómics: Impacto Social.
https://aminoapps.com/c/comics-es/page/blog/comics-impacto-social-t3/GNwT_nuzNR5vWV0LVgwXQM1GJ5WI7r8
- Historia de africa, La historia del Partido Pantera Negra de Estados Unidos <https://historiadeafrica.com/la-historia-de-las-panteras-negras/>
- Quinto Colmero, C. el impacto cultural de los comics.
<http://www.menteantica.it/impacto-cultural-los-comics/>

COLOMBIA

- CreadoresCriollos (2018, 25 de mayo) Cómics, historia y política nacional: una alternativa a la visión superficial y veloz de los noticieros.

<https://cartelurbano.com/arte/comics-historia-y-politica-nacional-una-alternativa-la-vision-superficial-y-veloz-de-los>

- <https://www.senalcolombia.tv/general/inicios-del-comic-en-colombia>