Glory

Volúmenes I y 2: La destructora que fue y será y Desgarrada por la guerra

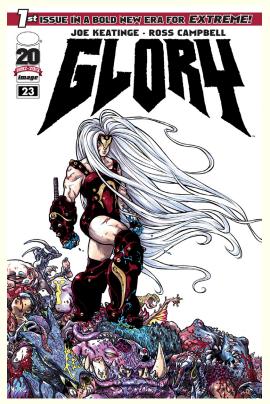
Joe Keatinge y Ross Campbell

Aleta, 2013

Glory: Abrir el código, abrir fuego

Si hay una idea destacable en este *reboot* por parte de Image Comics de Glory, creada en 1993 por Rob Liefeld, es que en la hibridación reside el potencial para el hackeo de la superheroína. Porque si hay una razón, una idea interesante, incluso subversiva en Glory está en la disolución del género, de los estándares asignados a la superheroína saliendo dinamitados por los aires. La forma que adopta Gloriana Deméter no busca agradar con su anatomía. Apenas encontramos sumisiones a la estética heteronormativa. Un cuerpo mutante en lo que a códigos se refiere. Brutal en cuanto a la forma; extraña y poderosa.

Cuesta recordar la primera aparición de Glory en la malograda *Youngblood*. Fruto de la "revolución" Image, Gloriana Deméter nace doblemente híbrida. De padre demonio y madre amazona, esta heroína desubicada que no per-



tenece a ninguno de esos dos mundos —un infierno virilizado y una isla de guerreras—parte al "mundo del hombre" en busca de una tercera vía. No es de extrañar que apelemos aquí a la semántica superheroica, antes de tildar este producto de "copia" o "derivada" de Wonder Woman, superheroína creada en la década de los cuarenta por William Moulton Marston, pues en este replanteamiento hay un giro acertado, casi improbable en el cómic de superhéroes de los noventa: una apuesta por la virilización de la superheroína desde su propia génesis.

Si Diana, diosa de la caza, fue el nombre asignado a la hija de las amazonas, en el caso de Glory el apellido será el nombre de su progenitora, Deméter, que apela a la diosa griega de la agricultura, del ciclo de la vida y la muerte; también hermana mayor de Zeus en la mitología romana —pues a Deméter se la asociaba en equivalencia con Ceres, hija de los titanes Crono y Rea, hijos a su vez de Urano y Gea—, lo que nos revela una ascendencia superior a la de Wonder Woman, en el caso de que la paternidad de esta heroína fuera reclamada por el dios del cielo.

Así, esta híbrida "inspirada" en la arquetípica Wonder Woman, surge como versión actualizada, posmoderna. Dado que el guionista Alan Moore relanzó a Glory en 1999 —bajo el sello Awesome Comics de la editorial Image— es irónico que fuera precisa-

mente el mago de Northampton el que también le asignara la misión del Apocalipsis al reboot del arquetipo superheroico en clave femenina que es su Promethea; aquello que Wonder Woman estuvo llamado a ser y que en Glory enunciaría, naturaleza demoníaca mediante.

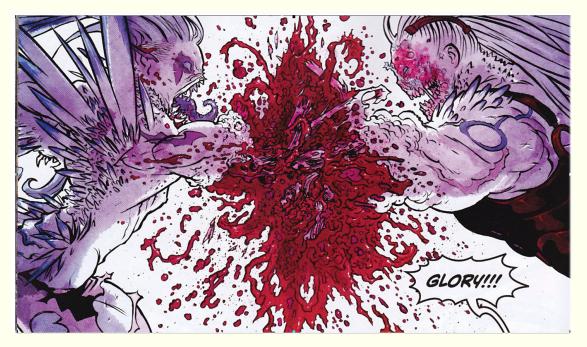
Este es el *background* mitológico con el que han trabajado el guionista Joe Keatinge (*Hell Yeah*) y el dibujante Ross Campbell (*Wet Moon, Shadoweyes*) para relanzar Glory. Su propuesta radica en la transformación del arquetipo, utilizando el cuerpo como campo de batalla. Para ello, Glory abre el código de los géneros; una "transformación" que, para poder ser efectiva, necesita de una externalización de la esencia, por así decirlo. La herencia mítica es desplazada hacia las estrellas, convirtiendo a una hija de dos facciones semidivinas en una híbrida extraterrestre.

Hablemos de mi madre, reina de un clan guerrero tan avanzado que tu especie una vez los llamó dioses. Hablemos de mi padre, rey de una gente tan salvaje que tu especie una vez los llamó demonios. Hablemos sobre la guerra que ambos sostuvieron durante más tiempo del que este planeta ha existido. Sobre cómo esa guerra solo terminó cuando se unieron, dándome a luz a mi. Y entonces hablemos sobre cómo me entrenaron desde la niñez para reinar sobre las dos facciones, o para destruir a cualquier de las dos si alguna vez se atreviesen a romper la tregua. Y entonces hablemos sobre cómo los desafié a todos viniendo aquí, simplemente porque estaba fascinada con el potencial de la humanidad de ser más grandes de lo que son.

Esto tiene sentido para el laboratorio expresivo en el que convertirá esta superheroína durante La destructora que fue y será y Desgarrada por la guerra, los dos volúmenes publicados en España por la editorial Aleta. Glory es perfectamente grotesca, ¿resulta perfectamente deseable para los cánones heteronormativos? De complexión mutable —dependiendo de su estado de ánimo, de su voluntad para la guerra—, esta alienígena que aterriza en el planeta Tierra, también es capaz de desobedecer y herir en el orgullo al patriarca superheroico del universo Image, Supreme: "Estoy aquí para quedarme y hacer de este mundo un lugar mejor. A pesar de todo, en especial de ti".

Desobediente a todos los niveles, Glory se sale de los marcos simbólicos preestablecidos, del canon de hipersexualización heredado, para habitar lo trans, entendiendo el término aplicado al cuerpo, pero también a la personalidad del personaje, como "programación en estado beta: incompleta, imperfecta, procesual, colectivamente construida, relacional" (Beatriz Preciado). A diferencia de un personaje femenino caracterizado por el tránsito como es Hulka, donde el potencial grotesco y brutal es atenuado por la máscara de género, Glory se asemeja más a la esencia dionisiaca, destructora de Hulk, pues no necesita de una re-feminización; todo lo contrario: este personaje es más grandioso cuanto más pierde el control y, sin contemplaciones, le arranca el brazo a Supreme, le rompe la mandíbula a su progenitora o se bate en duelo fraternal con su letal hermana Nanaja, "la más salvaje de todos".

El contrapunto a todo este delirio destructor lo trae su capacidad para hacer equipos y crear lazos extraordinarios con personajes que invitan a la piedad (Riley), para finalmente rendirse ante su inercia para cometer los mismos errores una y otra vez, a pesar de tener unos cuantos miles de años de entrenamiento a sus espaldas. A esto se le añade una rendición, que también puede ser leída como burla: una defensa de la familia heteronormativa en las últimas viñetas que dan cierre a estos doce episodios. Sorprende, precisamente, porque Glory ha hecho caso omiso de los códigos normativos, también en el apartado de



las relaciones amorosas; durante su estancia en la Tierra, ha yacido con hombres, mujeres y superhéroes. Pero, al final, vence el drama familiar, el Apocalipsis, convertido en comedia. Como si Joe Keatinge y Ross Campbell supieran que han consumado un punto y aparte en el relato de una heroína que, todavía, nos viene grande.

Elisa G. McCausland

Ha colaborado en medios como Radio 3, Rockdelux, Quimera, Madriz; en las revistas digitales Los Noveles y Cómic Digital; en los ensayos colectivos Vengadores: Poder Absoluto (Dolmen, 2013), Radiografías de una explosión (Modernito Books, 2013) y Batman desde la periferia (Alpha Decay, 2013); en la antología poética Sangrantes (Origami, 2013), en las compilaciones de cómic Enjambre (Norma, 2014) y Todas putas, los cuentos gráficos (Dibbuks, 2014).

Escribe regularmente sobre cultura popular en el periódico Diagonal y la revista Sara Mago. Colabora con los fanzines Rantifuso (desde 2005) y Malavida (desde 2012). Aborda cómic y feminismo en el fanzine sonoro Sangre Fucsia.

Es una de las promotoras de la Asociación de Autoras de Cómic (AAC), colectivo que trabaja por la equidad de género en el mundo de la viñeta.