



## EL MITO DE LA MASCULINIDAD Y SU EVOLUCIÓN A LO LARGO DEL SIGLO XX EN MARVEL COMICS

### *The Manhood Myth and its Evolution in Marvel Comics Through 20<sup>th</sup> Century*

José Joaquín RODRÍGUEZ MORENO

*tebeoteca@uca.es*

*Northwest-Cádiz Program, University of Washington. USA*

*Fecha de recepción: 30-IV-2016*

*Fecha de aceptación: 16-X-2016*

**RESUMEN:** Los personajes masculinos fueron los protagonistas principales de Marvel Comics durante el siglo XX. Dichos personajes mostraban algunas características de forma persistente que ayudaron a fraguar un mito de la masculinidad. A pesar de esto, dicho mito evolucionó a partir de 1961, ampliando los estrechos márgenes de la masculinidad. Los objetivos de este artículo son, en primer lugar, entender cuál fue el mensaje que lanzaba dicho mito, cómo afectaba a los hombres en función de si eran jóvenes, adultos o ancianos, y en qué modo cambió con el paso del tiempo. En segundo lugar, nos proponemos entender las transformaciones sociales, económicas y productivas que ayudaron a desarrollar un nuevo mito de la masculinidad. Para lograr esto, vamos a estudiar algo más de un centenar de publicaciones de Marvel Comics publicadas entre los años 1940 y 2000, analizando desde la perspectiva de los Estudios Culturales los arquetipos presentados. Entre las conclusiones a las que hemos llegado cabe destacar la existencia de un modelo patriarcal de masculinidad que sobrevivió sin problemas hasta 1960 debido a una mezcla de factores políticos, económicos y productivos, si bien los importantes cambios en la producción de cómics experimentada en las oficinas de Marvel durante 1961 condujeron a que dicho modelo dejase de ser el único existente; a esto ayudaron en los años sesenta y setenta los importantes problemas políticos, económicos y sociales que sacudieron los Estados Unidos. A pesar de todo ello, no podemos afirmar que el mito de la masculinidad evolucionara de una manera irreversible e imparabable, antes al contrario, existió una relación dialéctica entre un nuevo y un viejo mito de masculinidad.

*Palabras clave:* Marvel Comics; Estudios Culturales; mito de la masculinidad; estudios de género.

**ABSTRACT:** Male characters were the main protagonists in Marvel Comics through 20<sup>th</sup> century. These male characters showed some recurrent characteristics that helped to create a manhood myth. However, this myth evolved since 1961, widening the until then tight masculinity borders. The goals of this article are, first of all, to understand what the manhood myth message was, how affected young, mature and old men, and in what way it changed. In second place, we aim to understand what social, economic and production transformations helped to develop a new manhood myth. To do it, we are going to study one hundred and something Marvel comic books from 1940 to 2000, analyzing archetypes from a Cultural Studies perspective. Between our conclusions we can highlight the existence of a Patriarchal Manhood model which survived without problem until 1960 because a mix of political, economic and productive factors, but this model started to be challenged in 1961 with important changes in the production process in the Marvel Comics bullpen, and was helped by the political, economic and social problems from the 60s and 70s. In spite of this, we cannot say that the manhood myth evolved in an irrevocable and stoppable way. On the contrary, we can observe a struggle between old and new manhood myths.

*Keywords:* Marvel Comics; Cultural Studies; manhood myth; Gender Studies.

SUMARIO: 1. Introducción. 2. Marco teórico, objetivos y metodología. 3. La representación de los hombres adultos. 3.1. El concepto tradicional del héroe. 3.2. El concepto tradicional del villano. 3.3. Las nuevas formas de representación masculina. 4. Los otros rostros de la masculinidad. 4.1. Los jóvenes. 4.2. Los ancianos. 5. Conclusiones. 6. Referencias bibliográficas. 6.1. Fuentes. 6.2. Bibliografía. Anexo de ilustraciones

## 1. INTRODUCCIÓN

Marvel Comics es en la actualidad una de las editoriales de cómics más importantes de los Estados Unidos, tanto por su volumen de producción como por el éxito de sus personajes, muchos de los cuales han trascendido los límites de las viñetas para saltar a la televisión y, en las dos últimas décadas, también a la gran pantalla. No obstante, su éxito debe rastrearse en los albores de la Segunda Guerra Mundial, cuando el empresario Martin Goodman apostó por el incipiente mercado de los *comic books*.

Desde sus modestos orígenes en 1939, los personajes de Marvel han protagonizado historietas de todo tipo. Los más famosos han sido sin duda alguna los superhéroes, pero también ha habido relatos de terror, comedia, fantasía, romance, artes marciales y guerra, por citar solo algunos de los géneros que la editorial explotó con éxito en algún momento del siglo xx. A pesar de esta diversidad, Marvel siempre ha mantenido un elemento en común: los personajes protagonistas, que en la mayoría de las ocasiones

eran hombres<sup>1</sup>. Estos personajes han ofrecido al público modelos ideales con los que identificarse o a los que rechazar, aprendiendo de este modo que los héroes eran fuertes y atractivos, inteligentes, buenos luchadores y capaces de mantener a raya sus emociones, mientras que los villanos eran desagradables y se hallaban dominados por sus pasiones. Se fue creando, de esta manera, a lo largo de miles de historietas, un mito de la masculinidad que mostraba cómo se suponía que tenían que ser los hombres. Pero este mito no se mantuvo inmutable, sino que a partir de los años sesenta comenzó a experimentar algunos cambios, alejándose en ocasiones del concepto de masculinidad tradicional, si bien reforzándolo en otros momentos.

Es por ello que un análisis de los personajes de Marvel Comics puede ayudarnos a desentrañar y comprender las claves de este mito, de tal modo que no solo comprendamos cómo se suponía que debían ser los hombres, sino también las razones por las que el público lector conectó mejor con unos u otros modelos. No obstante, para ello necesitamos desenvolvemos en un marco teórico que nos ayude a discernir claramente los objetivos de este análisis, que alcanzaremos mediante la aplicación de un método de trabajo.

## 2. MARCO TEÓRICO, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El mito de la masculinidad parte de la idea de que los hombres y las mujeres son como son debido a razones puramente biológicas, y por lo tanto inmutables, que no solamente definen los atributos físicos de cada sexo, sino que también condicionan su forma de pensar, actuar e incluso sentir (Pinerl, 2006, pp. 328-330). Marvel Comics no es de hecho una excepción a la hora de presentar este mito, ya que su empleo ha sido y sigue siendo común en la cultura de masas (Connell, 2005, p. 45).

Pese a la fuerza de estas creencias, a partir de los años setenta del siglo pasado se comenzó a romper con esta visión esencialista, diferenciando el sexo del género, poniendo de este modo de manifiesto la existencia de los valores culturales que sientan las bases a la hora de construir las identidades sexuales. Por lo tanto, por sexo entendemos

<sup>1</sup> En 1945 el 80% de los títulos publicados por Marvel Comics tienen como personajes protagonistas a hombres. Hacia 1955 estos protagonizan el 76% de los títulos, mientras que el 4% de las cabeceras muestran historietas en las que hombres y mujeres comparten el protagonismo. Para 1965 esta cifra se ha reducido hasta un 58,3%, con un 33% de series con protagonistas de ambos sexos. A partir de 1975 encontramos un repunte, con un 79,5% de cabeceras protagonizadas por hombres y otro 18,9% con personajes principales de ambos sexos. En 1985 la cifra se asemeja más a la de mediados de los sesenta, con un 60% de títulos dominados por héroes y un 35% con protagonistas de ambos sexos. Finalmente, en 1995 encontramos un 67,3% de títulos dominados por personajes masculinos y un 24,4% donde se dan la mano tanto héroes como heroínas. Estos datos se han obtenido a partir del análisis de los listados de *comic books* indexados en el catálogo *Comics Buyer's Guide* (Miller *et al.*, 2005) para los meses de enero de los años 1945, 1955, 1965, 1975, 1985 y 1995.

exclusivamente «las características biológicas y fisiológicas que definen a hombres y mujeres [...]» (Organización Mundial de la Salud<sup>2</sup>, sin fecha, en línea). Algunos ejemplos de las características sexuales son: «las mujeres menstrúan y los hombres no, los hombres tienen testículos y las mujeres no» (*Ibid.*); mientras que por género nos referimos a

los roles construidos socialmente, comportamientos, actividades y atributos que una sociedad concreta considera apropiados para hombres y mujeres [...]. Algunos ejemplos de las características de género son: las mujeres ganan significativamente menos dinero que los hombres por trabajos similares, [...] las mujeres realizan las tareas domésticas. (*Ibid.*).

Dicho de otra manera: los roles y la forma de representación varían porque dependen de las necesidades y convenciones de una sociedad en un momento concreto. La cultura de masas, y por lo tanto los cómics, reflejan esas variaciones a pesar de que los autores no sean en muchas ocasiones conscientes de ello, legándonos de este modo un sincero testimonio de sus creencias (Burke, 2001, p. 39).

Pero el mito de la masculinidad no es solamente un reflejo de la sociedad, sino también una herramienta a través de la cual los individuos aprenden a dar sentido al mundo que les rodea, de tal forma que los roles que representan en su vida cotidiana se ven reforzados por los discursos culturales que les rodean (Bronfenbrenner, 1987, p. 281). Por lo tanto, los cómics son una forma más, junto a otras formas culturales, de construir y reforzar las identidades de género (Voelker-Morris, Voelker-Morris, 2014, p. 102).

Teniendo todo esto presente, nos planteamos dos objetivos fundamentales para esta investigación. El primero es entender cómo es el mito de la masculinidad en Marvel Comics a lo largo del siglo xx, atendiendo tanto a su modelo original como a las transformaciones que va a sufrir con el paso de los años, y prestando atención a cómo los jóvenes y ancianos encajan en dicho modelo, si acaso llegan a encajar. Como segundo objetivo nos planteamos entender las razones por las que se construye este mito y las causas de su evolución a partir de los años sesenta, planteándonos no solamente causas socioeconómicas, sino también otras intrínsecas al mundo del cómic, como pueden ser la forma de producción, los códigos morales y el tipo de público.

Para alcanzar dichos objetivos planteamos un análisis de las historietas de Marvel Comics con una perspectiva cultural. Obviamente es imposible emplear todas y cada una de las miles de historietas publicadas por la editorial a lo largo de seis décadas, pero

<sup>2</sup> Esta y las siguientes citas de la Organización Mundial de la Salud provienen de su web, en concreto de la página «What Do We Mean by ‘Sex’ and ‘Gender?’» (*vid.* apartado de referencias). La traducción al español del original inglés es nuestra.

eso tampoco es excusa para caer en el error de elegir tan solo uno o dos casos de estudio; como advierte Michael R. Real (1996, pp. xiv-xv), a la hora de trabajar con obras culturales es necesario seleccionar un número representativo de ejemplos, a través de los cuales podamos analizar las pautas generales y la existencia de una evolución en el discurso; razón por la cual hemos elegido más de un centenar de casos de diversas épocas que, si bien es cierto que muestran un número amplio de historias superheroicas (las más populares y la principal producción de la editorial), también incluyen relatos de humor, fantasía, guerra, policiales, terror, etc.

Por otra parte, el análisis de las historietas solo es posible si tenemos puntos de referencia que nos permitan entender el valor y el significado de lo que se cuenta, razón por la cual vamos a tener presentes dos factores a la hora de realizar el estudio. El primero de ellos es el contexto histórico y social en el que se producen las historietas, comprendiendo además quiénes son en cada momento los consumidores de dichos relatos (Chartier, 1991, pp. 167-168). El segundo son los condicionantes propios de la industria cultural (Peterson, 1982, p. 143), que en el caso del mundo del cómic serían la forma en que se producen los cómics y la existencia de un código moral que impide o condiciona el tratamiento de ciertos temas (Rodríguez Moreno, 2012, p. 20).

### 3. LA REPRESENTACIÓN DE LOS HOMBRES ADULTOS

#### 3.1. El concepto tradicional del héroe

La figura masculina más importante en Marvel Comics es, sin duda alguna, el hombre blanco<sup>3</sup>. Es la figura con la que se identifica el público y, en algunos casos, incluso el icono que representa a la propia editorial, como el caso de Captain America en los años de la Segunda Guerra Mundial o Spider-Man a partir de los años sesenta. El héroe debe poseer, por lo tanto, una serie de características que estén en consonancia con los gustos de su época, de tal manera que permitan forjar un vínculo con el público, de ahí que Marvel no cree un modelo de masculinidad propio, sino que reproduzca el ya existente en otras producciones culturales (Rodríguez Moreno, 2010, p. 172).

Tradicionalmente, la masculinidad se ha mostrado como todo lo opuesto a lo femenino (Burke, 2001, p. 170). Por lo tanto, si a las mujeres se las consideraba sensibles, débiles y vulnerables por naturaleza, los hombres debían ser racionales, fuertes y poderosos

<sup>3</sup> En 1955 encontramos que tan solo el 5% de los títulos con protagonistas masculinos muestran a un personaje principal que no sea caucásico (afroamericano, latinoamericano, nativo americano, asiático o africano). Hacia 1965 la cifra ha aumentado hasta el 9%, una cifra similar a la de 1975, donde llega al 10,5%. Para 1985 este porcentaje se reduce al 7,5%, si bien repunta una década después hasta llegar al 11,2%, su máximo histórico durante el siglo xx. Estos datos se han obtenido a partir del análisis de los listados de *comic books* indexados en el catálogo *Comics Buyer's Guide* (Miller *et al.*, 2005) para los meses de enero de los años 1945, 1955, 1965, 1975, 1985 y 1995.

desde la cuna (Brown, 2001, pp. 169-173). En los personajes con superpoderes estas capacidades siempre están presentes y son más que notorias (*vid.* ilustración 1), como muestran Sub-Mariner, Marvel Boy o Hulk (*Marvel Comics* n.º 1, 1939; *Marvel Boy* n.º 1, 1950, y *Incredible Hulk* n.º 1, 1962); pero también pueden distinguirse en otros héroes que no poseen ninguna capacidad sobrehumana, como el agente secreto Kent Blake, el bárbaro Conan o los jóvenes reclutas de la academia espacial (*Kent Blake of the Secret Service* n.º 1, 1951; *Conan the Barbarian* n.º 1, 1970, y *Star Trek: Star Fleet Academy* n.º 1, 1996). De hecho, los relatos dejan entrever que no es necesario poseer un entrenamiento especial para convertirse en un héroe, ya que las capacidades necesarias para ello se hallarían en la propia esencia masculina, de tal modo que en momentos de crisis cualquier hombre puede destacar por sus proezas físicas, su valor o sus capacidades marciales, como el joven aventurero Ronald o el recluta Carter, que a pesar de ser considerados unos cobardes por todos aquellos les rodean, acaban demostrando un valor y una energía inusitadas cuando su familia o compañeros se hallan en peligro (*Men's Adventures* n.º 4, 1950, y *Battle* n.º 1, 1951). Ni siquiera hace falta tener vocación para convertirse en una figura heroica, puesto que es algo que se lleva en los genes, de modo que la inmensa mayoría de los héroes de Marvel no han elegido el papel que desempeñan, pero saben que la ciudad, el país o el propio mundo están en peligro, por lo que se sienten el deber de actuar. Por ejemplo, cuando el joven Steve Rogers es considerado no apto para el ejército, se presenta voluntario para un peligroso experimento que le acaba convirtiendo en Captain America, pero no porque deseara ser más fuerte, sino porque se sentía en la obligación moral de luchar contra la tiranía nazi (*Captain America Comics* n.º 1, 1941).

Puesto que el éxito social y la autonomía también son características consideradas masculinas (Voelker-Morris, Voelker-Morris, 2014, pp. 103), los héroes de Marvel no solo demuestran una gran condición física, sino también una gran facilidad para desenvolverse en la esfera pública, algo que logran tanto por sus refinadas habilidades sociales como por su éxito profesional. El mejor ejemplo de ello es Anthony Stark, el alter ego del superhéroe Iron Man, que es descrito de la siguiente manera en su primera aparición: «¡Sí, Anthony Stark es tanto un hombre sofisticado como un científico! ¡Un millonario soltero, que se encuentra tan cómodo en un laboratorio como entre la alta sociedad!»<sup>4</sup> (*Tales of Suspense* n.º 39, 1963). Ciertamente, la mayoría de los personajes que encontramos entre los años cuarenta y hasta finales de los sesenta carecen de preocupaciones económicas, disfrutando de profesiones bien consideradas como médicos en el caso de Thor y Doctor Strange (*Journey Into Mystery* n.º 83, 1962, y *Strange Tales* n.º 110, 1963), profesores como Captain America (*Captain America Comics* n.º 59, 1946), abogados como Daredevil (*Daredevil* n.º 1 1964) o científicos como Mister Fantastic o Ant Man (*Fantastic Four* n.º 1, 1961, y *Tales to Astonish* n.º 27, 1962).

<sup>4</sup> La traducción al español es nuestra, al igual que en el resto de las citas de los *comic books* analizados en el presente trabajo.

Curiosamente, a pesar de la fuerza, valentía y éxito social de los protagonistas masculinos, hay una amenaza que ni ellos mismos están seguros de poder superar: las mujeres. Más peligrosas que los villanos, los ejércitos enemigos o los peligros del espacio, las mujeres se muestran en la cultura popular como auténticas fuerzas de la naturaleza que amenazan al héroe de diferentes maneras (*vid.* ilustración 2), ya sea porque pueden romper los lazos de camaradería entre los hombres (*Captain America Comics* n.º 65, 1948), ya sea porque distraen al héroe de su misión (*Avengers* n.º 2, 1963). Lo más peligroso para los héroes de cómic son los matrimonios, que por un lado bien es cierto que se describen en la cultura de masas como una experiencia maravillosa por la que todos los hombres acaban pasando antes o después (Mcknight-Trontz, 2002, p. 35), pero por otro lado también se representa como el fin de la independencia y las aventuras del héroe (Schott, 2010, p. 19); no extraña por lo tanto que el cabeza de familia de los Hobsons abandone todo deseo de partir en busca de aventuras y riquezas cuando comprende que «mi auténtico tesoro... ¡[son] mi esposa y mis hijos!» (*Mystic* n.º 46, 1956). En la industria del *comic book*, donde los personajes suelen mantener aventuras seriadas, el matrimonio resulta especialmente problemático, pues si bien es cierto que se considera natural que la inmensa mayoría de los hombres se enamoren de una mujer y reafirmen de este modo su masculinidad y heterosexualidad, también lo es que al menos hasta mediados de los años sesenta se considera que el héroe debe obligatoriamente ser un hombre soltero. Para solucionar este conflicto, los guionistas se limitan en un primer momento a retrasar indefinidamente el momento del matrimonio, produciéndose romances idílicos que parecen tener poco más interés que el de reafirmar la heterosexualidad del héroe a través de su éxito para encontrar pareja, como en el caso de las relaciones de Sub-Mariner con la oficial de policía Betty Dean, Space Carter con la centinela espacial Stellar Stone o Giant Man con su compañera The Wasp (*Marvel Mystery Comics* n.º 3, 1940; *Speed Carter Spaceman* n.º 2, 1953, y *Tales to Astonish* n.º 44, 1963). Posteriormente, ya a partir de mediados de los años sesenta, los guionistas recurren a diferentes fórmulas narrativas que muestran a un héroe deseoso de casarse, pero que al mismo tiempo debe sacrificar su propia felicidad por el bienestar de su amada. Tal el caso de Daredevil, que en uno de los monólogos interiores explica: «La vida de ella [Karen Page] ha estado en peligro... ¡simplemente porque alguien sospechó que me conocía! Si llegase a ser mi esposa... ¡No estaría a salvo ni por un minuto! La amo... la amo demasiado... ¡para aceptar ese riesgo! Incluso si eso significa... que mi propia vida estará... ¡eternamente vacía!» (*Daredevil* n.º 29, 1967). En las décadas siguientes, este sacrificio del héroe se sigue planteando de diversas maneras, de tal modo que el joven Jack Russell no se atreve a desposar a su amada Topaz a causa de la maldición que le convierte en un licántropo (*Werewolf by Night* n.º 13, 1974) y el cibernético ROM teme que su cuerpo artificial no pueda satisfacer las necesidades de su compañera humana Brandy Clark (*ROM* n.º 40, 1983).

Obviamente este modelo de masculinidad no es inocente, pues como señala Burhan Ghalioun, los estereotipos siempre son el resultado de una larga elaboración hecha por generaciones sucesivas que permite mantener y reforzar relaciones de hegemonía (2004, p. 72), en este caso mediante un sistema patriarcal. Además, la pervivencia de este tipo de personajes heroicos como único modelo de masculinidad queda garantizado entre los años cuarenta y cincuenta por una serie de factores políticos y sociales: en primer lugar, el contexto bélico de la Segunda Guerra Mundial favorece esa idea del hombre común como un héroe que lucha por una causa justa, en este caso la democracia que se opone a la tiranía nazi y japonesa (Rodríguez Moreno, 2010, pp. 126-127). No obstante, la derrota de las fuerzas del Eje no supone un punto y aparte, ya que la Guerra Fría rápidamente impregna diversos aspectos de la vida cotidiana estadounidense (Zubok, 2008, p. 516), favoreciendo que los soviéticos se conviertan en los sucesores del Eje en el ideario colectivo (Francescutti, 2004, pp. 213, 242), por lo que el arquetipo de héroe no requiere cambio alguno para seguir siendo efectivo. Y a pesar de las profundas transformaciones que se viven tras la contienda mundial, como la aparición de suburbios de casas unifamiliares en las grandes ciudades y el ascenso de la clase media en un contexto económico favorable, hay que tener en cuenta que la cultura popular da un giro conservador y se aferra a valores como la vida familiar o el mantenimiento de los roles de género tradicionales, que se convierten en un símbolo del modo de vida americano y en los garantes de la estabilidad social (Wright, 2003, p. 127), de tal modo que este héroe fuerte, valeroso y socialmente exitoso continúa conectando con los gustos del público.

A estos factores sociales hemos de sumar los factores productivos de Marvel en particular y de la industria del *comic book* en general, pues encontramos un sistema de producción que favorece la división de trabajo, lo que generalmente conlleva una escasa interacción entre guionistas y dibujantes, que al cobrar en función del número de páginas producidas no dudan en recurrir a clichés y fórmulas que faciliten su trabajo; este sistema limita la libertad creativa y desincentiva la innovación (Rodríguez Moreno, 2010, pp. 53-62). Además, las editoriales dirigen su producción a un público muy amplio, tanto infantil como adolescente (Goulart, 2000, pp. 181-182), que acepta fácilmente unos patrones de guion y dibujo que, debido a su popularidad, las editoriales no se atreven a modificar más que superficialmente (Gabilliet, 2010, p. 130).

En resumidas cuentas, nos encontramos el mito tradicional de la masculinidad, que muestra que el héroe lo es por el mero hecho biológico de ser hombre; su sexo le dota de fuerza, valentía y capacidad para manejarse en la esfera pública. Su heterosexualidad queda reafirmada mediante la existencia de una mujer que sirve de interés romántico y con la que es probable que algún día se case, si bien eso conllevará la pérdida de su independencia, razón por la cual dicho matrimonio suele evitarse mediante diversas argucias narrativas.

### 3.2. El concepto tradicional del villano

Si el héroe tradicional, como ya hemos visto, es un cúmulo de virtudes que le permiten no solo ser un luchador fuerte y capaz, sino también disfrutar del éxito social, el arquetipo de villano clásico resulta todo lo contrario: una amalgama de defectos y vicios claramente repulsivos que lo condenan a ser derrotado una y otra vez, cuando no a morir. Greg Garret explica este modelo como fruto de la fuerte influencia judeocristiana de la cultura occidental, que relaciona el mal con dar rienda suelta a nuestros impulsos negativos para obtener una satisfacción puramente personal, lo que propicia una breve satisfacción a corto plazo a la que sigue la desdicha (2008, p. 60). Para ser reconocible, el villano ha de proyectar una imagen palpable de total depravación (Cline, 1997, p. 107), lo que generalmente se refleja en un físico poco agraciado, cuando no puramente monstruoso (*vid.* ilustración 3), que es un reflejo de su corrupción interior (Gasca, Gubern, 1988, p. 94); esto es algo que se percibe fácilmente en villanos como los líderes de las potencias del Eje, representados como tres de los Jinetes del Apocalipsis (*Human Torch Comics* n.º 5, 1941); Hyena, un criminal especializado en robar a los muertos y cuyo rostro ha adquirido el aspecto de estas bestias necrófagas (*Human Torch Comics* n.º 30, 1948), y el desfigurado Doctor Doom, que tiene que esconder su rostro tras una máscara metálica (*Fantastic Four* n.º 5, 1962). Ciertamente es que de forma excepcional se pueden encontrar villanos que pasan por personas normales, pero siempre queda claro que en su interior habita el mal: si parece normal, es porque manipula a todo el mundo a su alrededor, pero tan pronto como tenga una oportunidad de dar rienda suelta a sus deseos más oscuros, mostrará su auténtico rostro, como el empresario Norman Osborn, que tras su aspecto de padre preocupado y empresario ejemplar ocultaba realmente una fría mente criminal (*Amazing Spider-Man* n.º 39, 1966).

Marvel presenta sobre todo tres tipos de villanos masculinos tradicionales, a saber, los delincuentes comunes, los tiranos megalómanos y los científicos locos. Entre los delincuentes comunes destacan, por un lado, ciudadanos normales que llevan una vida cómoda pero que están consumidos por el deseo de tener aún más, como le sucede al empleado de banca Richard Fields, quien finalmente sucumbe a la tentación de robar a sus propios clientes: «¡Dinero de otros! ¡Siempre guardando el dinero de otros! ¡Estoy harto de hacerlo! ¡Se acabó! A partir de ahora... ¡es todo mío! En cuanto reescriba estos libros [de contabilidad], tardarán días en descubrir que las reservas de la cámara acorazada están... ¡vacías!» (*Crime Can't Win* n.º 7, 1951). Por otro, encontramos a los gánsteres que ansían riquezas y poder, eligiendo el camino rápido del crimen, como el asesino Joe Kratz: «¡Ja! ¡Esto es vida! ¡Solo los perdedores llevan una vida honrada! ¡Obtendré mi fortuna de la forma fácil!» (*Lawbreakers Always Lose* n.º 1, 1948). Tanto en uno como en otro caso, las historietas dejan claro que el camino hacia el crimen ha sido elegido libremente por el villano, sin saber que su ambición le llevará a prisión o incluso a la muerte, como le ocurre al Bad Boy Burke:

¡Bad Boy Burke se merece lo que le ha sucedido [la muerte a manos de la policía]! ¡Su-pongo que algo debe de ir mal dentro de un hombre para que piense que el dinero es el único poder! ¡Pero simplemente no pueden comprar un billete de ida que les permita rehuir el pago por sus crímenes! (*Justice Comics* n.º 8, 1948).

Por su lado, los tiranos y aquellos que trabajan a sus órdenes no se diferencian mucho de los criminales comunes, salvo porque su sed de poder es aún más grande. Por ello, ser un señor del crimen o conseguir una fortuna personal no les resulta suficiente; miran a objetivos cada vez mayores, como es el caso del líder supremo de la organización terrorista Hydra, cuya sed de poder solo será saciada cuando domine el mundo entero:

No nos detendremos ante nada para alcanzar nuestro objetivo final: ¡¡La conquista y dominación del planeta!! Y, una vez que el mundo sea nuestro, ¡obtendremos poder más allá de nuestros sueños más salvajes! Pues, ¡gobernar es nuestro destino! ¡Hydra lo conquistará todo! ¡Hail Hydra! ¡Inmortal Hydra! ¡Nunca jamás seremos destruidos! ¡Si un miembro es cortado, dos más ocuparán su lugar! (*Strange Tales* n.º 137, 1965).

Pero los tiranos también están condenados a un final trágico, generalmente fruto de sus propias maquinaciones. Así, Puppet Master muere a causa de sus propios poderes, que él quería emplear para dominar el mundo (*Fantastic Four* n.º 8, 1962); de igual modo, el tirano Zemo fallece fruto de un derrumbe que él mismo provoca al intentar matar al héroe que ha frustrado sus planes de conquista (*Avengers* n.º 15, 1965).

Finalmente, los científicos locos, cuyas ansias de saber les llevarán a jugar con las leyes de la naturaleza, poniendo en ocasiones en peligro el orden natural. Muchos de ellos son víctimas más de su deseo desmedido de saber que de una auténtica ansia de poder o riquezas. De este modo, el doctor Parker intenta descubrir los secretos de la vida mediante la mutación de la fauna de una isla salvaje, con terroríficas consecuencias:

T-temo que mis experimentos a lo largo de los años han producido extraños y horrendos especímenes [...]. El suero que he creado puede alterar el tamaño de las criaturas... ¡pero hasta el momento no puede controlarlo! Ese ha sido mi objetivo: ¡regular el proceso de crecimiento a través de las hormonas! (*Tales to Astonish* n.º 1, 1959).

De hecho, incluso un superhéroe como Hank Pym, Giant Man, puede dejarse arrastrar por su deseo de crear vida, concibiendo sin quererlo una amenaza para toda la humanidad, como es el robot Ultron, obsesionado con erradicar a la raza humana de la faz del planeta (*Avengers* n.º 58, 1968). Pero, además de estos científicos bienintencionados que han ido demasiado lejos, pero que no son realmente malvados, también encontramos a otros que se mueven al compás de oscuras pasiones. Por ejemplo, el brillante doctor Birch adopta la identidad de The Phantom por envidia hacia su jefe, el millonario Anthony Stark:

– ¡Te odio, Stark! ¡A ti y a Iron Man! Vosotros dos sois los chicos glamorosos del lugar... ¡nadie me presta atención a mí! ¡Ni siquiera podía hablar contigo [Stark]! ¡Siempre era «Luego, Birch» o «Cuando tenga tiempo Birch»! ¡Quería ser el centro de atención!

– Birch, ¡eres un idiota! Confíe en ti... ¡te di absoluta libertad [en el laboratorio]! ¡Pero querías más! Rebosabas envidia... ¡y la gente como tú nunca está satisfecha, da igual cuánta atención reciba! (*Tales of Suspense* n.º 63, 1965).

Pero, cegado por su ambición y enorme ego, el científico malvado es incapaz tanto de reconocer sus errores como de aceptar la reprimenda de la comunidad científica; antes al contrario, su obcecación se hace aún mayor. Esto es justamente lo que le sucede a Doctor Octopus, que no reconoce que sus experimentos son una amenaza para la sociedad: «¡Me tienen envidia! ¡Quieren apartarme de mi trabajo! ¡Yo les enseñaré! ¡Soy más fuerte que cualquiera de ellos!» (*Amazing Spider-Man* n.º 3, 1963). Pero igual que los delincuentes comunes y los tiranos, los científicos locos también están condenados al fracaso, y aunque desean que sus experimentos les brinden todo el poder que sus corazones ansían, lo más probable es que el precio sea demasiado alto, como descubre The Leader cuando intenta absorber el conocimiento de diversas razas alienígenas en su cerebro: «¡Al fin! ¡Puedo sentir el conocimiento filtrándose en mi cerebro! El conocimiento de un millar de civilizaciones extintas... un millón de planetas... mil millones de años... ¡¡No!! ¡¡Es suficiente!! ¡No más! ¡No más! ¡NO MÁS!» (*Tales to Astonish* n.º 74, 1965). Paradójicamente, aquello que tanto ambiciona el villano es lo que, al final, acaba provocando su propia destrucción.

Como hemos podido ver, a diferencia del héroe, el villano sí que lo es por vocación, excluyéndose cualquier explicación relacionada con factores sociales o económicos. Este modelo tiene especial sentido en una sociedad como la estadounidense de los años que van de la Segunda Guerra Mundial a finales de la década de los sesenta, pues el país vive un momento económicamente favorable cuyos beneficios también repercuten en las clases trabajadoras, no solo gracias a la abundancia de empleos, sino también a través de una serie de políticas públicas que aumentan el nivel de vida de la población al facilitar el acceso a la vivienda, la salud y la educación (Harrell Jr. *et al.*, 2005, pp. 1.052-1.053). Con una economía robusta, que sobre todo favorece a los varones blancos, no es de extrañar que la cultura popular, en buena medida gestionada y producida por esos mismos varones blancos, no se plantee condicionantes socioeconómicos para el crimen: si los héroes de Marvel tradicionales actúan movidos por la bondad de sus ideales, quienes rompen las leyes lo hacen por pura maldad.

Esta forma de mostrar a los villanos se refuerza a partir de 1954 con la entrada en vigor del Comics Code, un código moral autoimpuesto por la industria del cómic que rige hasta finales del siglo XX el contenido de los *comic books*, y que hasta finales de los años ochenta exige que «el crimen nunca se presente de manera que cree simpatía hacia

el criminal», que sea mostrado como «una actividad sórdida y desagradable» y que «el bien siempre triunfe sobre el mal y el criminal sea castigado por sus malas acciones»<sup>5</sup> (Comics Magazines Association of America, 1954, p. 36). Ahora bien, los guionistas de Marvel no se contentan solamente mostrando castigos comunes como la detención o la pena de muerte. El villano también está condenado a una vida de soledad: sus amigos están dispuestos a traicionarlo en cualquier momento, como descubre el moribundo Vulture en su lecho de muerte (*Amazing Spider-Man* n.º 48, 1967); las mujeres honradas lo detestan, como se hace obvio cuando Master Mind intenta intimar con la digna Scarlet Witch (*X-Men* n.º 4, 1964), y sus propios compañeros no dudan en abandonarlo al primer signo de problemas, como descubre el ladrón de bancos Frank cuando un disparo de la policía lo derriba: «¡No os preocupéis por él! ¡El coche nos está esperando y no va a detenerse por nadie!» (*Police Action* n.º 7, 1954). Incluso en las extrañas ocasiones en las que el criminal tiene algún ser querido, sus acciones pueden acabar sin querer con la vida de esta persona, como le sucede al villano Nuclear Man, que sin querer mata con uno de sus rayos a su amada hija Angela (*Ghost Rider* n.º 40, 1980). Así, los criminales acaban descubriendo que sus ambiciones no solo no se cumplen, sino que destruyen sus vidas y las de aquellos pocos que les quisieron, condenándoles a una vida de amargura, soledad y recriminaciones.

De este modo, si el héroe muestra belleza, valores morales positivos y éxito social, el villano se caracteriza por ser su reflejo opuesto, es decir, una criatura desagradable a la vista, moralmente corrupta y sin capacidad para desenvolverse exitosamente en la esfera pública.

### 3.3. Las nuevas formas de representación masculina

La cultura de masas y la propia Marvel Comics desarrolló hasta principios de los años sesenta personajes que eran invariablemente héroes muy buenos y villanos muy malos, los primeros atractivos, los segundos feos, los unos cargados de virtudes morales, los otros esclavos de sus vicios. Pero a pesar del éxito de estos sencillos planteamientos, y sin que desaparecieran los arquetipos tradicionales, a partir de los años sesenta del siglo xx también comenzaron a aparecer personajes más complejos y realistas.

En Marvel Comics esto se debió a una transformación radical del sistema de producción. El negocio de Martin Goodman había sufrido a finales de los años cincuenta una serie de reveses económicos que lo habían convertido en una empresa relativamente pequeña y manejable, recayendo sobre el editor Stan Lee la tarea de escribir todos los

<sup>5</sup> Al hablar de Comics Code a lo largo de este trabajo nos referiremos al *Code of the Comics Magazines Association of America* de 1954. Las traducciones al español de esta y las siguientes citas de dicho texto son nuestras.

guiones, pues no era posible contratar más personal (Daniels, 1991, p. 80). La imposibilidad de crear guiones detallados condujo a la creación de un nuevo modelo de trabajo, en el que Lee entregaba a los dibujantes ideas generales para que ellos las desarrollaran gráficamente como prefiriesen, centrándose el guionista en la caracterización de los personajes a través de los diálogos (Raphael y Spurgeon, 2003, pp. 97-98). Además, Lee gozaba de especial libertad al combinarse en su persona el papel de editor y guionista, por lo que pudo explorar nuevas formas de presentar los personajes y las situaciones sin romper súbitamente con la tradición, pero al mismo tiempo evitando seguirla ciegamente (Lee, 1974, pp. 16-18). Esto favoreció el que a partir de 1961 Marvel comenzase a presentar personajes que no encajaban con el mito de la masculinidad tal y como se había mostrado hasta ese momento, algo que fue bien acogido por un público que poco a poco iba aumentando su edad (Raphael y Spurgeon, 2003, p. 141) y se iba volviendo más exigente (Wright, 2003, p. 261).

El primer cambio claramente visible es la aparición de personajes menos perfectos, creando una nueva forma de entender a los héroes de las historietas. Así, lejos de ser infalibles y de estar dotados por la naturaleza para desarrollar su papel de héroes, los personajes de Marvel tienen que entrenarse continuamente, incluso aquellos que poseen poderes innatos, como refleja el que los X-Men tengan que «emplear incontables horas de riguroso entrenamiento, ¡desarrollando al máximo sus capacidades de combate!» (*X-Men* n.º 22, 1966). Algunos ni siquiera pueden soñar con alcanzar el culmen de sus habilidades, puesto que han sufrido heridas que les debilitan; de este modo, a pesar del aspecto poderoso de Iron Man, bajo su armadura Anthony Stark tiene un trozo de metralla alojado en el corazón, lo que le convierte en un hombre frágil y débil a pesar de estar recubierto de una poderosa e inquebrantable armadura (*Tales of Suspense* n.º 48, 1963). Por lo tanto, el héroe masculino no solo no está dotado desde su nacimiento para cumplir con su papel, sino que ni siquiera requiere una forma física excepcional. De hecho, los héroes son falibles incluso cuando poseen un gran poderío físico, por lo que en ocasiones no logran evitar la muerte de algún compañero, como descubren los miembros del grupo Avengers al ver morir a su nuevo miembro Wonderman (*Avengers* n.º 9, 1964).

La idea original de Lee de crear héroes capaces de fracasar favorece que las nuevas generaciones de autores, que comienzan a llegar a Marvel, sobre todo a partir de 1968 (Rodríguez Moreno, 2012, pp. 60-61), se enfoquen en las debilidades de los héroes, que pronto dejan de ser solamente físicas, mostrándose también héroes propensos a caer en vicios o a dejarse arrastrar por las emociones, algo que anteriormente solo les sucedía a los villanos. Encontramos de este modo a personajes como el ya mencionado Iron Man, que tiene problemas con el alcohol (*Iron Man* n.º 128, 1979) y, a pesar de reconocer su problema, llega a sufrir recaídas en sus momentos más bajos (*Iron Man* n.º 167, 1983). De igual modo, los héroes también se dejan arrastrar por la rabia y la desesperación en ciertos momentos, como Spider-Man tras la muerte de su amada

Gwen Stacy, cuando el héroe no duda en dejar de lado sus ideales para prometer una sangrienta venganza contra Green Goblin, su asesino: «¡Voy a por ti, Goblin! Voy a destruirte lentamente... y cuando empieces a suplicarme que acabe contigo... voy a recordarte una cosa... que tú mataste a la mujer que amo... ¡y por eso, vas a morir!» (*Amazing Spider-Man* n.º 121, 1973). Algo similar le sucede a Daredevil cuando se plantea ejecutar a sangre fría con un arma de fuego a Bullseye, el asesino de su amada Elektra, si bien es consciente de que nada de lo que haga le devolverá a la persona que ha fallecido (*Daredevil* n.º 191, 1982). Todos estos elementos hacen más vulnerable al héroe de una u otra forma, ahora bien, eso no quiere decir que sean más débiles. Se podría decir que todo lo contrario, pues a pesar de no tenerlas todas consigo, a pesar de sus momentos de flaqueza, los personajes encuentran la fuerza interior para sobreponerse tanto a sus conflictos internos como a los externos. Esta fuerza, eso sí, no es un don de la naturaleza por el simple hecho de ser hombre, como sucede con los héroes tradicionales, sino que nace del afán de superación, de su tesón y de la convicción de que su causa es justa.

Otra transformación importante de los cómics Marvel la encontramos en la apariencia de los héroes, cuyo aspecto ya no tiene por qué ser un reflejo de su interior (*vid.* ilustración 4). Aparecen de este modo los primeros héroes de aspecto monstruoso, como The Thing o The Hulk (*Fantastic Four* n.º 1, 1961; *Incredible Hulk* n.º 1, 1962), creados por Lee junto con el dibujante Jack Kirby; a estos seguirán en décadas posteriores otros similares como el espectral Ghost Rider (*Marvel Spotlight* n.º 5, 1972), de los guionistas Roy Thomas y Gary Friedrich, y el dibujante Mike Ploog, o el grotesco Gargoyle (*Defenders* n.º 94, 1981), creado por el escritor J. M. DeMatteis y el artista Don Perlin.

Además, incluso si el héroe posee el aspecto de un hombre normal, eso no garantiza el éxito social ni romántico del que anteriormente habían gozado de forma natural. Encontramos por lo tanto personajes que, lejos de gozar de amplia popularidad, despiertan el miedo y la desconfianza incluso entre las personas a las que salvan, como es el caso de Spider-Man o los X-Men (*Amazing Spider-Man* n.º 1, 1963; *X-Men* n.º 14, 1965). Por otro lado, los héroes ya no se muestran seguros en sus relaciones amorosas, sino que muy por el contrario experimentan dudas, no escapando de estas ni el mismo dios griego Hércules, que a pesar de todas sus cualidades reconoce sentirse abrumado por los sentimientos que despierta en él la joven Taylor Madison: «Esta una situación totalmente inusual ante la que me encuentro completamente desconcertado. Quiero pedirle a Taylor Madison una cita esta noche, pero de repente me encuentro asaltado por... DUDAS [...]. ¿Y si no le intereso?» (*Avengers* n.º 355, 1992). Lógica consecuencia de ello es que los hombres ya no tengan el éxito asegurado en sus relaciones con las mujeres, como descubre Norrin Radd (nombre real del aventurero estelar Silver Surfer) cuando propone matrimonio a su amada Shalla-Bal:

–Ahora soy libre, Shalla... ¡y he vuelto a mi hogar, contigo! ¡El tiempo de espera ha terminado! ¡Casémonos, querida!

– Yo... ¡yo no puedo casarme contigo...!

– ¡No lo entiendo...!

– Norrin, ¡te amo! Siempre te he amado y siempre te amaré... ¡pero ahora soy emperatriz! ¡No quería tal honor! Fue a pesar de mis deseos... pero acepté este papel... al principio fue por ti, y luego por nuestro pueblo... ¡ahora lidero a nuestra gente en sus esfuerzos! ¡Reconstruir nuestro mundo consume cada momento que tengo! ¡No tengo tiempo para entregarme a una vida personal! (*Silver Surfer* n.º 2, 1987).

Por otro lado, los guionistas van perdiendo poco a poco el miedo a que las relaciones románticas debiliten a los personajes y, de hecho, incluso se atreven a casarlos. Estos matrimonios resultan en ocasiones la consecuencia lógica de años del noviazgo, por lo que apenas alteran la dinámica de la serie, tal y como sucede con Mr. Fantastic y su compañera Invisible Girl (*Fantastic Four Annual* n.º 3, 1965); pero otras veces los matrimonios resultan más sorprendentes, como en el caso de Spider-Man con su amiga Mary Jane Watson, alterando completamente la vida y posteriores historietas del personaje (*Amazing Spider-Man Annual* n.º 21, 1987). Las excusas que evitan el matrimonio de los héroes van perdiendo fuerza a medida que pasan los años, hasta el punto de que en la década de los ochenta se convirtieron en motivo de burla por parte del escritor J. M. DeMatteis a través de un diálogo entre Captain America y su novia Bernie Rosenthal:

– Bernie, yo... yo... no puedo casarme contigo.

– ¡¿QUÉ?! ¡Ya puedes parar! ¡Me conozco todo ese discurso! ¿Crees que no leía cómics cuando era una niña? «Oh, querida,» exclamará el héroe, «¡no puedo casarme contigo por miedo a lo que mi archienemigo, el Calvo Calvin, pudiera hacerte si supiera de tu existencia!». No me lo tragué entonces... ¡y no me lo trago ahora!

– ¡Pero es verdad!

– ¡Es una estupidez! ¿Sabes?, en ocasiones creo que has perdido contacto con la realidad. ¿Crees que tus problemas son únicos porque eres uno de los *elegidos* que corre por ahí en pijama, golpeando psicópatas! ¿Dices que el matrimonio es un riesgo para ti? Vale, ¡pues baja a la Tierra, señor Leyenda Viviente! ¡Hay riesgos en todo matrimonio! ¡El mío propio me estalló en la cara varios años atrás y no fue nada agradable! Y déjame que te diga algo más: ¡vivir es arriesgarse! (*Captain America* n.º 294, 1984).

El resultado de todos estos cambios es la creación de un nuevo modelo de héroe (y por lo tanto de masculinidad) que resulta menos idealizado y más cercano a la realidad, con personajes complejos que están lejos de la perfección. Así, frente al héroe tradicional que carecía tanto de miedo como de dudas, que era amado por las masas y que no dejaba que los sentimientos hacia las mujeres le distrajeran, el nuevo héroe de Marvel es falible,

inseguro e incluso tiene debilidades; no es su condición de hombre la que le convierte inevitablemente en un héroe, sino su voluntad de sobreponerse a las dificultades.

Pero si los héroes muestran una evolución que los hace menos perfectos, también los villanos comienzan a cambiar, dejando de identificarse como fuerzas del mal y adquiriendo personalidades más complejas, hasta el punto de que se convierten en personajes con los que el público lector puede llegar a simpatizar. El primer cambio que se percibe es físico, no existiendo una relación directa entre la apariencia física y la personalidad: así, tanto el dios Loki como el empresario Shinobi Shaw se nos muestran como villanos de rostro atractivo, si bien ambos están devorados por el insaciable deseo de poder y por una absoluta falta de escrúpulos (*Thor* n.º 353, 1985; *Uncanny X-Men* n.º 281, 1991). Además, a medida que el universo de ficción de Marvel Comics va desarrollándose y creciendo, estos cambios también afectan a los objetivos y la forma de ser de los villanos, como en el caso de Kingpin, el gigantesco y aparentemente despiadado señor del crimen de Nueva York, que no duda en anteponer a sus ambiciones personales el bienestar de sus seres queridos (*Amazing Spider-Man* n.º 83, 1970).

Estos cambios hacen que estos personajes, aunque rompan las leyes e incluso los códigos morales de la sociedad, no puedan ser considerados como puramente malvados; en muchas ocasiones son figuras trágicas tan interesantes como los propios héroes (si no más), de modo que el público puede empatizar con ellos, aunque no justifique sus acciones violentas. Por ello, a diferencia de los villanos tradicionales, el nuevo modelo de villano es capaz de sobreponerse a sus pasiones internas, como demuestra la conversación que el terrorista Magneto mantiene con una familia francesa a la que salva de un incendio:

- Dios le bendiga, *m'sieu*. Jamás podré saldar la deuda que he contraído con usted por salvar a aquellos que amo.
- Lo cierto, *m'sieu*, es que sí que puede. Cuénteles al mundo cómo su familia fue salvada por Magneto. Magneto el terrorista. Magneto el supervillano. Magneto el *mutante*. Recuérdeme siempre, *m'sieu*. Podía haberos dejado morir... ¡pero elegí la vida!
- Puede que usted sea todas las cosas que dicen, *m'sieu*... e incluso más... pero ante todo y lo más importante: ¡usted ha demostrado que es un hombre! (*Classic X-Men* n.º 12, 1987).

¿Pero a qué se debe esta percepción de un villano más humano, en ocasiones indistinguible del resto de los ciudadanos, en ocasiones con unos ideales más elevados que los de los propios héroes? Estos cambios coinciden en el tiempo con una economía que comienza a presentar signos de fatiga. Así, a diferencia de lo sucedido entre finales de los años cincuenta y finales de los sesenta, cuando la pobreza no hizo más que descender en los EE. UU. y de casi cuarenta millones de personas

pobres se pasó a algo menos de veinticinco millones, la recesión de la economía y las posteriores crisis del petróleo de los años setenta iban a frenar dicho descenso, catapultando la cifra de la pobreza hasta alcanzar los treinta y cinco millones de personas en la primera mitad de los ochenta (Denavas-Walt *et al.*, 2012, p. 13). Pero a la par que la economía se degrada y las inversiones públicas descienden, las empresas se replantean su relación con los trabajadores, rompiendo el pacto social existente desde los días de la Segunda Guerra Mundial y relocalizando sus factorías fuera del país o abaratando costes mediante el empleo de nuevas tecnologías, todo ello con el apoyo del Gobierno Federal, en un intento de aumentar la competitividad de la economía estadounidense en un mercado mundial en el que están ascendiendo nuevas potencias industriales (Wiefek, 2003, p. 107). Estos factores se coaligan para crear una cierta desilusión hacia el sistema y una desconfianza tanto hacia las autoridades políticas como hacia los poderes económicos, al mismo tiempo que favorece una mayor simpatía hacia aquellas personas que rompen las leyes no a causa de su deseo de hacer daño o su gran ambición, sino a la necesidad, el desconocimiento o la falta de oportunidades (Zinn, 1999, pp. 466-467). Ejemplos de esto los encontramos en la indignación de la opinión pública después de que los guardias de la prisión de San Quintín disparen por la espalda al recluso y activista George Jackson en 1971, o en las críticas a la Guardia Nacional tras sofocar a disparos la revuelta pacífica en la prisión de Attica pocos meses después, dejando un reguero de treinta y nueve muertos. Esta mayor empatía hacia el criminal, sobre todo hacia aquel que es empujado por situaciones que escapan a su control, ayuda a entender la proliferación de villanos más complejos en el universo de ficción de Marvel.

El resultado de estas transformaciones es que la línea divisoria entre héroes y villanos se vuelve tenue, por lo que resulta posible atravesarla. Puesto que no son fuerzas del mal, los villanos pueden poner fin a la carrera criminal, encontrar el perdón y convertirse en héroes. Nuevamente este es un tema que plantea Stan Lee en los años sesenta, cuando abre la puerta a tal posibilidad con personajes como Hawkeye y Quicksilver, quienes a pesar de haber comenzado sus carreras como villanos terminan redimiéndose a ojos de la sociedad y formando parte de la agrupación de superhéroes Avengers (*Avengers* n.º 16, 1965). También en décadas posteriores otros guionistas toman el relevo, como Steve Englehart al mostrar cómo el artista marcial Shang Chi reniega del camino violento de su padre, Fu Manchu, y en su lugar busca un camino de armonía, combatiendo a quienes amenazan la paz mundial (*Special Marvel Edition* n.º 15, 1973); Tom DeFalco dota en sus historietas al villano Sandman de una conciencia que le hace abandonar sus crímenes para llevar una vida tranquila que, de vez en cuando, abandona para ayudar a otros héroes (*Marvel Team-Up* n.º 138, 1984), y, de igual modo, el guionista Kurt Busiek crea un grupo de villanos, los Thunderbolts, que terminan convirtiéndose en héroes (*Thunderbolts* n.º 12, 1998).

Pero si los villanos pueden redimirse, Marvel plantea también otra posibilidad: que los héroes se corrompan. Esta transformación del héroe puede producirse por diversos factores, aunque generalmente tiene que ver con razones ideológicas, como le sucede al androide The Vision, que intenta tomar el control del mundo como si de un villano megalómano se tratase, pero no por satisfacer su sed de poder, sino porque cree sinceramente que bajo su benévola tiranía puede liberar a la humanidad de los problemas que la acosan (*Avengers* n.º 254, 1985). No obstante, también hay personajes que pierden su estatus de héroe al realizar acciones completamente opuestas a lo que debería ser el heroísmo, como en el caso de Yellow Jacket o Quicksilver, que maltratan a sus esposas (*Avengers* n.º 213, 1981; *Fantastic Four* n.º 305, 1987).

Pero esta confusa frontera que separa a héroes y villanos también favorece a otro tipo de personajes que no entran ni en una ni en otra definición, los antihéroes, hombres que persiguen unos ideales que pueden considerarse justos, pero empleando tal violencia y mostrando tamaño fanatismo que, en ocasiones, se hace complicado diferenciarlos de los villanos a los que se enfrentan (*vid.* ilustración 5). El primero de estos personajes es Punisher, concebido a mediados de los años setenta por el guionista Gerry Conway y el dibujante John Romita Sr. El personaje pretende acabar con el crimen, pero para ello no duda en convertirse en juez, jurado y verdugo: «Mi objetivo es la completa destrucción de los criminales de Nueva York» (*Amazing Spider-Man* n.º 129, 1974). Para justificar sus acciones ante los lectores, generalmente se dota a los antihéroes de un pasado mucho más trágico que el de los héroes, algo que les acerca nuevamente a los villanos; en el caso de Punisher, por ejemplo, su familia es asesinada por la mafia poco después de que él vuelva de luchar por su país en Vietnam (*Punisher: Year One* n.º 1, 1994). Pero lo que hace tolerable al antihéroe a ojos del lector es que posee en cierta medida un código moral que le lleva, a su manera, a proteger a los inocentes; el caso de Wolverine es paradigmático, en tanto que posee unos instintos asesinos que en ocasiones no logra reprimir, si bien se le tolera porque los focaliza contra los villanos que combate: «Diez años de psicoterapia. De hipnotismo. De terapia con fármacos. Diez años rezando... y lo he destripado [al villano] sin ni siquiera pensarlo. Nada cambia [...]: pensé que había aprendido a controlarme... supongo que estaba equivocado... ¿Y queréis saber qué es lo más divertido? ¡Que me alegro!» (*X-Men* n.º 96, 1975).

Parte del atractivo que el público encuentra en estos personajes, más allá de la acción desenfrenada de sus historietas, reside justamente en esa ambigüedad que impide que el personaje sea un héroe, pero que tampoco lo convierte exactamente en un villano. Al mismo tiempo, ofrecen una respuesta inmediata y atractiva a cualquier tipo de problemas, como demuestra el personaje Cable, líder del grupo de adolescentes rebeldes X-Force, al plantear sus objetivos: «Estamos aquí para hacer lo que la policía y los [otros superhéroes] no están dispuestos a hacer: poner fin a esta situación con frialdad, dureza y por las malas» (*X-Force* n.º 3, 1991). Y aunque las historietas no prueban de forma

explícita este tipo de actuaciones, las situaciones en las que se ven envueltos los antihéroes acaban dejando claro que estos pueden resolver los problemas más fácilmente que cualquier héroe convencional, idea que estos personajes no dudan en exponer cuando las fuerzas del orden actúan contra ellos. La sencillez de estos planteamientos la muestra Justice, quien usa sus rayos de energía para reducir a polvo a los criminales, y que no entiende la razón por la que la policía le persigue: «¡Piensan que soy un malvado porque maté a un malvado!» (*Justice* n.º 2, 1986). Este modelo de personaje más violento que no se detiene ante nada para cumplir con su misión se va tornando en una nueva forma de representación de la masculinidad, en la que, a pesar de mostrar defectos, los hombres se representan como tipos increíblemente duros, autosuficientes y seguros de sí mismos. Se recupera de este modo el discurso tradicional del héroe, solo que llevado hasta sus límites, creando así un modelo de hipermasculinidad que alcanza sus cotas máximas de popularidad entre los años finales de los años ochenta y principios de los noventa (Brown, 2001, p. 186).

Frente a este retorno y potenciación de los valores masculinos tradicionales encontramos, no obstante, autores y autoras que se niegan a aceptar dichos modelos. La guionista Ann Nocenti critica a este tipo de personajes violentos a través de una conversación entre Wolverine y Daredevil, en la que este último argumenta: «¡No somos jueces! ¡Sí, usamos nuestros puños! ¡Sí, rompemos la ley! Pero no somos Dios, no somos jueces, ¡no somos asesinos!» (*Daredevil* n.º 249, 1987). De igual modo, el escritor y editor Mark Gruenwald hace que Captain America se replantee si su forma de ver el mundo no está pasada de moda, reafirmandose finalmente en sus valores:

Parece que mi estilo profesional está pasado de moda, una rareza en una sociedad que cada vez es más violenta. Quizá tipos como Punisher, Cable o Wolverine son la respuesta al tipo de amenazas que los Estados Unidos afrontan hoy día. Quizá una mala actitud y una carencia de códigos morales sean las únicas respuestas. Los valores que he defendido durante toda mi carrera parecen insostenibles hoy día. Pero sin ellos, ¿qué soy? (*Captain America* n.º401, 1992).

¿A qué se debe esta popularidad de los antihéroes hipermasculinos? Es probable que venga propiciada por una creencia cada vez mayor de que los procedimientos policiales y el sistema judicial resultan insuficientes en sí mismos a la hora de mantener el orden, lo que resulta en un dilema ético que no solo aparece en los cómics, sino también en el cine, con películas como *Dirty Harry* (Banks, 2003, pp. 33-34). Dicha creencia se entiende mejor si se comparan las cifras de la criminalidad, que aumentan de una media anual de 214 crímenes violentos por cada 100.000 habitantes durante los años sesenta a 451 en los setenta, 593 en los ochenta y 741 en la primera mitad de los noventa, comenzando a decrecer a partir de ese momento (Federal Bureau of Investigation, sin fecha, en línea), que es justamente cuando la popularidad de este tipo de personajes comienza a

descender. Por lo tanto, este nuevo tipo de personajes refleja un nuevo/viejo modelo de hombre, que a pesar de las tragedias que ha vivido no duda en afrontar cualquier peligro, mostrando así su autosuficiencia y, también, capacidad de imponer por la fuerza la ley y el orden. Todo esto va acompañado en muchas ocasiones, sobre todo a partir de los años noventa, de una musculatura visualmente espectacular pero anatómicamente imposible (*vid.* ilustración 6), lo que los convierte en una versión exagerada de los héroes tradicionales, relacionando las características tradicionales masculinas (violencia, heterosexualidad, fuerza, etc.) con el cuerpo (Connell, 2005, p. 45). A nivel editorial se percibe, no obstante, una división entre el personal creativo que deja testimonio de que no existía una política editorial al respecto, con autores que son hombres jóvenes apostando decididamente por este modelo de hipermasculinidad, mientras que otros más veteranos y las escasas escritoras de la editorial se muestran más críticos con su empleo. Las altas cifras de ventas de las que gozaron estos personajes, no obstante, demuestran que tuvieron un gran éxito entre un público que entre los años ochenta y noventa era principalmente masculino y universitario (Eichenwald, 1987, en línea). Por su parte, el Comics Code no presentó ningún problema a este modelo de hipermasculinidad, ya que no rompía ninguna de sus normas<sup>6</sup>.

Curiosamente, frente a la permisividad hacia la hipermasculinidad, tanto las editoriales como el Comics Code tienen escasa tolerancia hacia los personajes homosexuales. Durante la etapa como director editorial de Marvel Comics de Jim Shooter (1978-1987), existe una política de veto a cualquier personaje homosexual (Mangels, 2006, en línea), que en cualquier caso parece que simplemente ratifica la prohibición vigente en el Comics Code entre 1954 y 1989 de mostrar o hacer referencia a «perversiones sexuales» (Comics Magazines Association of America, 1954, p. 37), que en la práctica se traduce, sin decirlo explícitamente, en la prohibición de hacer cualquier referencia a la homosexualidad. No obstante, esto no quiere decir que los guionistas de Marvel no encuentren maneras de introducir personajes homosexuales mediante subterfugios e insinuaciones que se escapan a los censores y editores. Una muestra de ello la tenemos en el trabajo de DeMatteis en una historieta en la que Captain America se reencuentra con un viejo amigo de la infancia, Arnie, que explica al héroe cómo ha sido su vida desde que perdieron contacto en la juventud:

Nunca me casé, ¿puedes creértelo? ¿Arnie el mujeriego? Pero es que nunca me pareció que fuese... lo que **me hacía falta**. Pero, durante los últimos diez años, he tenido un... **compañero de piso**. Mí... mi mejor amigo. Con él a mi lado, he sido capaz de sobre-

<sup>6</sup> El código de conducta exigía que las mujeres fueran «dibujadas de forma realista sin exageración de ninguna de sus cualidades físicas» (Comics Magazines Association of America, 1954, p. 37), pero no decía nada de los hombres, por lo que el exagerado físico hipermasculino podía ser mostrado sin problema alguno. Por otro lado, aunque se prohibían «las escenas de excesiva violencia» (*Ibid.*, p. 36), se permitió insinuarlas en numerosas ocasiones.

vivir a los malos momentos sin volverme loco. (*Captain America* n.º 270, 1982; las negritas son del original).

El escritor juega aquí con los puntos suspensivos y las negritas para crear silencios y énfasis que explican al lector atento que Arnie no tiene solo un compañero de piso, sino que este es además su pareja. De igual manera, el dibujante y guionista John Byrne introduce sutilmente al primer superhéroe gay, Northstar, dejando claro a través de referencias veladas su orientación sexual (*Alpha Flight* n.º 7, 1984).

Solo a partir de 1989, con una profunda modificación del Comics Code, los autores pueden mostrar abiertamente la orientación sexual de los personajes, aunque esto no ocurre de manera inmediata ni automática; por ejemplo, Northstar no reconoce abiertamente su homosexualidad hasta algunos años después (*Alpha Flight* n.º 106, 1992), y los siguientes personajes principales que reconocen ser gays no aparecen hasta principios del siglo XXI: el superhéroe Colossus (*Ultimate X-Men* n.º 1, 2001) y el vaquero Rawhide Kid (*Rawhide Kid* n.º 1, 2003). Además, durante los años noventa no encontramos relaciones sentimentales entre hombres, mostrándose la homosexualidad de una forma más teórica que práctica, algo que no ocurre con los personajes heterosexuales, cuyas relaciones sentimentales se muestran abiertamente.

En definitiva, aunque en Marvel encontramos un nuevo modelo de masculinidad a partir de los años sesenta, eso no significa una ruptura radical con la tradición. La prohibición de introducir personajes homosexuales hasta la última década del siglo XX y la fuerza con la que los autores y el público aceptan la hipermasculinidad muestran que, a pesar de los importantes cambios producidos a la hora de crear héroes y villanos más cercanos, la visión clásica de la masculinidad sigue teniendo mucha fuerza incluso durante las últimas décadas del siglo pasado.

## 4. LOS OTROS ROSTROS DE LA MASCULINIDAD

Todo lo que hemos visto hasta el momento sobre el mito de la masculinidad afecta a héroes y villanos adultos, ¿pero qué sucede con los menores de edad o con los ancianos? ¿Se percibe su identidad igual que la de los hombres adultos o existen características propias que condicionan la forma en que se les presenta?

### 4.1. Los jóvenes

La visión de los menores siempre ha estado sujeta a cómo los adultos les han percibido y entendido (Burke, 2001, p. 131), por lo que no puede extrañarnos que la visión que los cómics de Marvel dan de niños y adolescentes haya variado con el paso del

tiempo. En un primer momento, durante los años cuarenta, la editorial muestra a niños y adolescentes como pequeños adultos, principalmente como compañeros de los héroes o estudiantes despreocupados. Los jóvenes viven una relación idílica en la que el héroe representa una figura paternal de la que aprenden valores y tenacidad, siendo en cierta medida una versión en miniatura del héroe, tanto en poderes como en carácter, como es el caso del joven Bucky con Captain America, o del pequeño Toro y su héroe Human Torch (*Captain America Comics* n.º 1, 1941; *Human Torch Comics* n.º 2, 1940).

Pero como el joven compañero aún no es un adulto, demuestra grandes limitaciones, tanto físicas como intelectuales, de tal modo que necesita que el héroe se ocupe de él continuamente, siendo el rescate del joven compañero un tema habitual de la época; incluso cuando los muchachos se reúnen en una pandilla, es habitual que un héroe adulto tenga que aparecer de vez en cuando para salvarlos, cosa que los jóvenes aceptan con alegría e incluso alborozo (*Young Allies* n.º 5, 1942). Esta visión no varía excesivamente hasta principios de los años sesenta, y es habitual que el grupo X-Men, compuesto por jóvenes en su último año de instituto, requiera de la ayuda de su mentor durante sus primeras aventuras (*X-Men* n.º 2, 1963). La infancia y la juventud se presentan, por lo tanto, como una fase en la que los jóvenes van adquiriendo las capacidades tradicionalmente relacionadas con su sexo, como la fuerza, el valor o la inteligencia, si bien para lograrlo requieren de la ayuda y guía de los adultos.

Otra característica que distingue a los adolescentes de los adultos es su desmedido interés hacia el sexo femenino, no siendo capaces de controlar sus emociones, como sí se supone que hacen los hombres adultos (*vid.* ilustración 7). Las mujeres se convierten en motivo constante de distracción, haciéndoles tener problemas para concentrarse en los estudios (*Georgie Comics* n.º 6, 1946) y los deportes (*Willie Comics* n.º 5, 1946), llegando incluso a volverse sumisos (*Tessie the Typist* n.º 19, 1948). Con todo, cuando un chico encuentra a la chica ideal, centra toda su atención en ella, como es el caso de Buzz Baxter con su vecina Patsy Walker (*Patsy Walker* n.º 1, 1945). Una vez posee una pareja estable, el adolescente aprende a controlar sus instintos, expresando su sexualidad meramente mediante besos, generalmente en lugares discretos y lejos de la mirada de otras personas, como bajo el agua (*Georgie Comics* n.º 34, 1951) o en algún rincón apartado del instituto (*Frankie Comics* n.º 8, 1947); las historietas muestran esta sexualidad como aceptable, porque la pareja es estable y se sobreentiende ambos van tener un futuro juntos. No obstante, a partir de 1955 esta visión cambia a causa del Comics Code, que exige «respeto a la moral y un comportamiento honorable» (Comics Magazines Association of America, 1954, p. 37), rebajando la pasión de los jóvenes al ver a una chica y eliminando de las portadas las referencias a los besos, que ahora el público debe imaginar, predominando a partir de ese momento las parejas cogidas de la mano o las escenas en las que él pasa su brazo sobre el hombro de ella (*Kathy* n.º 7, 1960).

El mundo de los adolescentes tiende, sobre todo después de la Segunda Guerra Mundial, a mostrar un escenario idílico en el que la inmensa mayoría de los jóvenes siempre están limpios, visten bien y poseen buenos modales (Savage, 1990, p. 80). La excepción la marcan los jóvenes rebeldes que se alejan del camino que marcan sus adultos. El tema gana fuerza sobre todo a finales de los años cuarenta y principio de los cincuenta, cuando se propaga la idea de que la ausencia de los padres durante la contienda ha dado lugar a una generación sin control ni límites (Nash, 2006, p. 82), preocupación que se retroalimenta debido al interés mayor hacia el problema de la delincuencia juvenil (Palladino, 1996, p. 159). Las historietas de Marvel Comics no dudan en plantear la rebeldía juvenil como consecuencia exclusiva de la falta de autoridad de los padres, obviando generalmente razones económicas y sociales, como se muestra en el monólogo que el progenitor de un joven delincuente dirige al juez que juzga a su hijo:

– ¡Su señoría, yo debería ser procesado junto a mi hijo y estos otros chicos! ¡El éxito me cegó, me dio una arrogancia estúpida! ¡He dejado de lado mis deberes como padre! ¡Muchos de estos chicos han sido dejados de lado porque sus padres trabajan muy duro para llegar a fin de mes! ¡Yo no tengo esa excusa! ¡Dije antes que el fracaso te convierte en un delincuente! ¡Es verdad! ¡Yo soy un fracaso! ¡He olvidado mis deberes cívicos! (*Caught* n.º 1, 1956).

Ahora bien, el «deber como padre» no significa solamente prestar atención a los hijos, sino también ejercer la debida autoridad a la hora de castigar al menor en caso de que no se comporte como debe, generalmente con un castigo físico (*Spellbound* n.º 17, 1953). De hecho, este castigo no siempre es impuesto por el padre biológico, pudiendo ser aplicado por otra figura de autoridad, reforzando así la idea de que es necesaria la presencia de un hombre adulto para evitar que un muchacho vaya por el mal camino. De este modo, vemos a Human Torch dar unos azotes a su joven ayudante Toro, dejando la historieta bien claro que el muchacho se lo merecía por querer seguir tozudamente su propio criterio y no el del veterano héroe (*Human Torch Comics* n.º 3, 1940).

Es a partir de los años sesenta cuando esta visión inicia una lenta transformación en los cómics de Marvel, culminando en los setenta con unos adolescentes que poco o nada tienen que ver con aquellos aparecidos en décadas anteriores. Lo primero que llama la atención es el deseo de mostrar a los lectores unos personajes adolescentes que se comportan de forma creíble acorde a su edad. La serie *Amazing Spider-Man* es el principal motor de este cambio, puesto que presenta al personaje adolescente más famoso de la editorial, Peter Parker (el alter ego del héroe), que es un chico débil al que sus amigos dejan de lado y cuya única figura paterna, su tío Ben, muere justo cuando él adquiere sus increíbles poderes, no teniendo a nadie que le guíe (*Amazing Fantasy* n.º 15, 1962). Otros personajes, como el joven héroe Nova, son víctimas en su identidad privada del acoso de algunos de sus compañeros de clase, mostrando una adolescencia mucho menos

maravillosa y divertida de lo que se veía en las historietas de humor (*Nova* n.º 1, 1976). Este cambio se va volviendo cada vez más visible a partir de finales de los años setenta, cuando la llegada de nuevos y jóvenes guionistas a la editorial hace que el tratamiento de los personajes adolescentes varíe considerablemente, además de apoyarse en un cambio social importante, ya que a partir de los sesenta se produce una situación inédita en la historia estadounidense, en la que las nuevas generaciones reciben una educación mucho mejor y más completa, tanto en años como en contenidos, que la que habían recibido sus padres, lo que obviamente dificulta el que los jóvenes acepten sin más la opinión de sus mayores (Brooks, 2012, p. 195). Con todo y a pesar de los numerosos cambios producidos, el Comics Code mantiene hasta 1989 la imposibilidad de llevar las relaciones sentimentales más allá de lo puramente platónico, por lo que los autores tienen que aprender a plantear escenas que insinúan la vida sexual de sus personajes, como cuando Peter Parker se introduce con su novia en su apartamento tras reconciliarse ambos, viendo el lector en la última viñeta cómo cierran la puerta y le dejan fuera (*Amazing Spider-Man* n.º 149, 1975).

Pero los cambios no solo tienen que ver con cómo los jóvenes son representados, sino también con cómo ven ellos a los adultos, quienes en no pocas ocasiones dejan de ser modelos irreprochables. En algunos casos, esto se debe a que las personas mayores no son capaces de entender a los más jóvenes ni dar respuestas válidas a sus inquietudes, preocupados como están en intentar triunfar en sus propias vidas o haciendo que sus hijos sigan sus mismos pasos; esto lleva al joven Speedball a sentir que no puede buscar ayuda en su familia: «Ojalá pudiese hablar con mamá y papá... pero lo cierto es que ya no me escuchan. ¡Todo lo que hacen es hablar sobre mis planes para la universidad! [...] Están hablando de mi carrera... ¡y yo ni siquiera tengo edad para sacarme el carnet de conducir!» (*Speedball* n.º 1, 1988). Este desencanto hacia los adultos también se debe a la incapacidad de estos de vivir de acuerdo a los valores que ellos mismos promulgan; así, el joven héroe Darkhawk se revela contra el modelo paterno al tiempo que se aferra a sus propios ideales: «Vale, papá. Tal vez tú no pudiste vivir de acuerdo a tus propios ideales. Eso no significa que yo no pueda» (*Darkhawk* n.º 1, 1991). Esto explica que los jóvenes quieran tomar su propio camino, como le ocurre a los componentes del grupo X-Force, que se niegan a seguir contando con un líder adulto y deciden seguir su propia senda: «¡Hemos aprendido cómo conducir el coche nosotros mismos!», exclama Cannonball a su antiguo mentor, el profesor Charles Xavier, dejando claro que tanto si tienen éxito como si fracasan, lo harán siguiendo sus propios designios (*X-Force* n.º 19, 1993). Al mismo tiempo se produce un cambio radical de mentalidad en lo tocante a la disciplina, pues si bien no se critica como concepto, sí que se critica el empleo de la violencia física y psicológica a la hora de aplicarla. El caso más llamativo en Marvel Comics es el del joven héroe Justice, cuyo padre emplea castigos físicos para obligarle a adoptar una conducta «normal» (*New*

*Warriors* n.º 20, 1992), aunque también encontramos casos menos extremos como el del joven Gene, un muchacho cuyo padre siempre le grita, minando su autoconfianza (*Spectacular Spider-Man* n.º 185, 1992).

Todos estos cambios en la representación de la juventud también afectan a la forma en que la delincuencia es mostrada. Lo primero que cambian son las razones para el crimen, que deja de estar relacionado solamente con la autoridad paterna y el ambiente en el hogar, y se liga mucho más al contexto socioeconómico. Por ejemplo, el deseo de salir de la pobreza y del gueto es lo que empuja al joven afroamericano Jody Casper a idolatrar al criminal Stone-Face por su riqueza e inteligencia: «Algún día seré un tipo grande: ¡Igual que Stone-Face! Haré que otros hagan el trabajo sucio: ¡Igual que él hace! ¡Siempre está limpio! ¡Por eso es un tipo grande! ¡Esa es la razón por la que la pasma no puede meterle mano!» (*Captain America* n.º 134, 1971). Ahora bien, esto no quiere decir que deje de existir una preocupación hacia la delincuencia juvenil, que de hecho sigue siendo un tema común en las series destinadas al público más joven, como por ejemplo en el título *Power Pack* (n.º 29, 1987). Lo que sí encontramos, igual que pasará con los villanos, es que los jóvenes delincuentes tienen la oportunidad de rehacer sus vidas y redimirse si se alejan del crimen a tiempo, hasta el punto de que hay héroes adolescentes que, antes de comenzar su carrera contra el crimen, primero huyeron de casa e incluso fueron adictos a las drogas, como es el caso de Cloack y Dagger (*Cloack & Dagger* n.º 1, 1983). Por otro lado, la rebeldía ya no se presenta como algo negativo, puesto que los jóvenes participan en protestas universitarias y luchan por sus derechos, lo que se muestra como una acción positiva que los propios héroes respaldan siempre y cuando no degeneren en acciones violentas (*Amazing Spider-Man* n.º 68, 1969; *Captain America* n.º 120, 1969).

Como puede verse, la evolución de los jóvenes no diverge excesivamente de la de los adultos, en tanto que en ambos casos encontramos modelos tradicionales que se van ampliando a partir de los años sesenta. No obstante, hay un tercer grupo de hombres que presenta escasas transformaciones a pesar del paso del tiempo: los ancianos.

## 4.2. Los ancianos

Marvel Comics muestra como protagonistas a niños, adolescentes y adultos, pero rara vez convierte a los ancianos en personajes centrales, quedando generalmente relegados a papeles secundarios. Por la forma y el tono en que se representa a las personas mayores, está claro que no son considerados interesantes como protagonistas, en buena medida porque existe una serie de estereotipos asociados a la edad que los alejan del ideal del héroe: enfermedad, disminución de sus capacidades mentales, fealdad, dependencia, aislamiento, depresión, etc. Todas ellas y un sin fin de otras

características peyorativas superan con creces la realidad cotidiana y remiten a una forma de discriminación en sí misma: el edadismo (Freixas, 2008, pp. 42-43). A causa de estos prejuicios, los personajes mayores solo desempeñan papeles muy limitados en las obras culturales.

Los personajes de la tercera edad se muestran, cuando son villanos, como figuras decadentes e incluso repugnantes a los que ronda la muerte (*vid.* ilustración 8), con casos como el de *The Vulture*, un anciano cuyos poderes y aspecto recuerdan a un buitre carroñero, conectando al personaje aún más con la idea de la muerte y los despojos (*Amazing Spider-Man* n.º 2, 1963). En otros casos, nos encontramos con villanos que sufren una decadencia, no tanto física como mental, atemorizados por sus antiguos crímenes, tal y como le ocurre al anciano protagonista de la historieta «*The Prision of the Mind!*»: «¡Este hombre fue encontrado viviendo en un pequeño ático de un edificio abandonado! Sucio, rodeado de inmundicia, llevaba días sin comer y balbuceaba sobre... ¡un crimen!» (*All-True Crime* n.º 31, 1949). También es probable que renieguen de su edad y quieran volver a ser jóvenes, como si de modernos Faustos se trataran, que es justamente lo que le sucede al gánster Silvermane, si bien la juventud que obtiene es efímera, malgastándola en inútiles planes de venganza en lugar de disfrutar de la prórroga que se le ha concedido (*Amazing Spider-Man* n.º 74, 1969).

A pesar de la visión negativa que presentan los villanos, los cómics de Marvel no se muestran completamente hostiles a la vejez. Por ejemplo, hay gran simpatía hacia el caso de Elias Weems, un científico injustamente despedido por sus jefes:

– Es la nueva política de nuestra empresa: ¡deshacernos de todos los empleados que superen los sesenta y cinco años de edad! Lo siento, Weems, ¡pero la investigación científica moderna requiere de mentes jóvenes, despiertas! ¡La vieja guardia como tú ya no sois útiles! ¡Vuestras ideas carecen de imaginación y están pasadas de moda! (*Tales to Astonish* n.º 43, 1963).

Para vengarse de ellos y demostrar que aún es un buen científico, Weems inicia una carrera criminal, pero el cariño de su nieto le ayuda a retomar el buen camino. Lejos de enojarse con él, el mismo ejecutivo que le despidió valora su talento:

– En cierto modo, ¡algunos de nosotros fuimos culpables [de sus crímenes]! ¡Le despedí por su edad! ¡Dije que era demasiado viejo y que carecía de imaginación! ¡Bien, pues este «viejo» inventó la más maravillosa máquina de nuestro tiempo! ¡Y sería un honor para mí si vuelve a trabajar para mí! [...] ¡He aprendido mi lección! ¡Nunca más volveré a juzgar a un hombre basándome solamente en su edad! (*Tales to Astonish* n.º 43, 1963).

No obstante, esta historia es un ejemplo aislado, y nos lleva a plantearnos qué sucede con los adultos mayores que no poseen conocimientos técnicos y, en consecuencia, merman su productividad a causa del natural paso de los años.

Más simpáticas resultan las figuras paternas y protectoras que inspiran y ayudan a los héroes. Por ejemplo, el tío Ben, un hombre mayor y débil que ayuda a criar a Peter Parker, le enseña que «todo gran poder también conlleva: ¡una gran responsabilidad!» (*Spider-Man Chapter One* n.º 1, 1998). De igual modo, el hechicero Doctor Strange aprende las artes místicas y recibe guía del sabio Old One, que junto a sus conocimientos mágicos también entrega a su discípulo un deseo renovado de vivir y hacer el bien a la humanidad (*Strange Tales* n.º 110, 1963). A pesar de ello, ambos personajes son muy vulnerables, de tal modo que el tío Ben muere tras su primera aparición, mientras que el maestro de las artes arcanas recuerda insistentemente a su discípulo que su vida está a punto de terminar.

Los ancianos de Marvel Comics, por lo tanto, son víctimas de edadismo, lo que conduce a que los personajes, independientemente de que resulten más o menos simpáticos al público lector, muestren características exageradas, reproduciendo una serie de estereotipos que no han cambiado con el paso de las décadas. La evolución de los mismos es nula a lo largo del siglo xx, no produciéndose una transformación similar a la experimentada en adultos y jóvenes.

## 5. CONCLUSIONES

Al iniciar el presente estudio nos planteábamos dos preguntas referentes a la evolución del mito de la masculinidad y a las razones del mismo. Revisando la representación masculina en Marvel Comics a lo largo del siglo xx ha sido posible descubrir que existe lo que podríamos llamar un mito de masculinidad tradicional, que bebe de los valores imperantes en la sociedad y que plantea que el mero hecho de nacer hombre dota al individuo de una serie de características esencialistas como pueden ser la fuerza, la valentía, la inteligencia o las habilidades sociales. Los hombres adultos son los héroes indiscutibles de las historietas y el modelo a seguir, mientras que los jóvenes se presentan como pequeños adultos que están predestinados a poseer todas esas virtudes; incluso cuando encontramos historietas de humor adolescente en las que no se requieren fuerza ni poderío físico, la masculinidad del protagonista se muestra en su atracción desmedida hacia el sexo opuesto. No obstante, a pesar de este esencialismo, hace falta un proceso social en el que, generalmente a través de la guía de un hombre adulto, el joven también adquiera una serie de valores morales que evitan que sea víctima de sus más bajas pasiones. De este modo, la moral y el físico son dos caras de la misma moneda, de tal forma que los héroes son atractivos y físicamente poderosos

en sintonía con su espíritu caballeroso, mientras que los villanos resultan claramente repulsivos debido a su falta de valores.

Es solo a partir de los años sesenta cuando, a causa de diversos cambios en la sociedad y la economía estadounidense, en la forma de producir los cómics y en la edad media del público lector, se crean las condiciones adecuadas para que, junto al mito de masculinidad tradicional, aparezca otro de nuevo cuño. Los hombres ya no están predestinados a ser fuertes, valientes e infalibles, y los jóvenes ya no sienten que el mundo de sus adultos sea un ejemplo a imitar. Ahora bien, esto no significa que el poderío físico y el arrojo tradicionales sean criticados ni denostados, antes al contrario, puesto que siguen siendo representados y gozan de gran popularidad. Lo que sucede es que esta forma tradicional de representación deja de ser la única existente, abriéndose un abanico de posibilidades. En ocasiones estas múltiples opciones de masculinidad conviven sin problemas, pero a partir de los años setenta comienza a presentarse una reacción que, sobre todo a partir de la segunda mitad de los años ochenta y principios de los noventa, va a tener una enorme fuerza: la hipermasculinidad, que refuerza hasta extremos nunca antes vistos valores como la heterosexualidad, la fuerza y la violencia, sin duda en un intento de reafirmar una masculinidad tradicional que se siente amenazada ante la aparición de nuevos modelos e incertidumbres, y que al mismo tiempo se presenta como una manera de ofrecer una respuesta contundente a los problemas criminales que la sociedad estadounidense vive en esos momentos. No obstante, esos años no coinciden con un regreso a los valores tradicionales de los jóvenes, antes al contrario, los personajes adolescentes se muestran cada vez más desilusionados con los adultos, lo que es fruto de una brecha generacional que hace más difícil que los jóvenes deseen ser como sus mayores.

Al margen de todo esto encontramos a las personas de la tercera edad. Aunque los cambios médicos, económicos y educativos han transformado a este sector de la sociedad mediante una mayor esperanza de vida, un incremento de su poder adquisitivo y una mejor formación académica, en Marvel no se hacen eco de estos cambios ni se replantean realmente el papel de los ancianos en las obras que producen, repitiendo los mismos mensajes, conceptos y estereotipos década tras década.

Más allá de cómo se representan los personajes, la forma de ser de héroes y villanos nos permite entender mejor la sociedad de este periodo, con sus cambios y permanencias. El mito de masculinidad tradicional es heredero del sistema patriarcal imperante, pero también de una serie de condicionantes económicos que ayudan a mantener su atractivo. De este modo, el contexto de la Segunda Guerra Mundial y de los primeros años de la Guerra Fría, cuando el país disfruta de una economía fuerte y un desempleo bajo, ayuda a hacer atractiva una visión sencilla de la realidad en la

que los villanos son personas malvadas que, ya sea por sus ansias de poder o riqueza, deciden voluntariamente romper con las normas establecidas y dañar al conjunto de la sociedad; incluso la delincuencia juvenil se explica con argumentos relativamente sencillos, creando la sensación de que en última instancia cada familia (y sobre todo el padre) es perfectamente capaz de educar por sí misma a sus hijos para convertirlos en virtuosos ciudadanos productivos. Sin embargo, a partir de los años sesenta, la guerra de Vietnam, la crisis del petróleo, el aumento del desempleo y la desconfianza en el propio sistema estadounidense van a propiciar una visión más compleja, en la que los villanos y los héroes no representan obligatoriamente el mal y el bien, en la que romper las reglas puede estar justificado e incluso el crimen puede ser excusable. No obstante, esto no significa una pérdida de valores, tan solo una transformación de los mismos: sigue existiendo un concepto de lo que es correcto y lo que es erróneo, los héroes continúan poseyendo un código moral y ciertas actitudes aún son injustificables, si bien se observa una mayor flexibilidad a la hora de tratar estos asuntos. Los propios lectores, con su respuesta favorable al giro más complejo y realista de los cómics de Marvel a partir de los años sesenta, muestran su conformidad con este nuevo estilo de representar a los personajes.

Finalmente, hay que tener en cuenta que los límites legales también marcan a los personajes, evitando el tratamiento de diversos temas y potenciando, por el contrario, ciertas actitudes. Aunque estas limitaciones van a ir relajándose con el paso de los años, temas como la orientación sexual siguen siendo severamente regulados, mientras que otros, como el empleo de la violencia, dejan gran libertad a escritores y artistas. Esto potencia cierto tipo de representaciones en favor de otras, allanando el camino para el arquetipo de la hipermasculinidad y cerrando las puertas a cualquier modelo que se salga del modelo heterosexual. Con todo, las inquietudes de algunos autores les llevan a contar a través de indirectas, juegos de palabras y sugerencias veladas aquello que el Comics Code se niega a aceptar. No obstante, la complicidad de los lectores es indispensable en estos casos, pues es su capacidad para entender estas referencias ocultas dentro del propio cómic lo que va a permitir que el mensaje del autor se transmita tal y como él tenía en mente, permitiendo por lo tanto lecturas múltiples.

En resumidas cuentas, el mito de la masculinidad se enriquece con el paso del tiempo, aunque en modo alguno podemos pensar que estamos ante una línea recta que conduce de forma irrevocable hacia modelos de masculinidad más amplios. Antes al contrario, al igual que las personas reales, los habitantes de las viñetas mezclan diversos modelos de masculinidad, rompen y reintroducen viejos mitos que en ocasiones entran en pugna, en un constante proceso de negociación de su propia identidad que guían los cambios sociales, sí, pero también la convicción de los autores y los intereses de un público lector eminentemente masculino.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### 6.1. Fuentes<sup>7</sup>

*All-True Crime* n.º 31 (1949).

*Alpha Flight* n.º 7 (1984) y 106 (1992).

*Amazing Fantasy* n.º 15 (1962).

*Amazing Spider-Man* n.º 1-3 (1963), 39 (1966), 48 (1967), 68 y 74 (1969), 83 (1970), 121 (1973), 129 (1974) y 149 (1975).

*Amazing Spider-Man Annual* n.º 21 (1987).

*Avengers* n.º 2 (1963), 9 (1964), 15 y 16 (1965), 58 (1968), 213 (1981), 254 (1985) y 355 (1992).

*Battle* n.º 1 (1951).

*Caught* n.º 1 (1956).

*Captain America* n.º 111, 115 y 120 (1969), 134 (1971), 270 (1982), 294 y 297 (1984), y 401 (1992).

*Captain America Comics* n.º 1 (1941), 59 (1946) y 65 (1948).

*Classic X-Men* n.º 12 (1987).

*Cloack & Dagger* n.º 1 (1983).

*Conan the Barbarian* n.º 1 (1970).

*Conan* n.º 9 (1996).

*Crime Can't Win* n.º 7 (1951).

*Daredevil* n.º 1 (1964), 29 (1967), 191 (1982) y 249 (1987).

*Darkhawk* n.º 1 (1991).

*Defenders* n.º 94 (1981).

*Fantastic Four* n.º 1 (1961), 5 y 8 (1962), 51 (1966) y 305 (1987).

*Fantastic Four Annual* n.º 3 (1965).

<sup>7</sup> Todos los *comic books* citados en este apartado fueron publicados por Marvel Comics.

- Frankie Comics* n.º 8 (1947).
- Georgie Comics* n.º 6 (1946), 14 (1948) y 34 (1951).
- Ghost Rider* n.º 40 (1980).
- Human Torch Comics* n.º 2 y 3 (1940), 5 (1941), 27 (1947) y 30 (1948).
- Incredible Hulk* n.º 1 (1962).
- Iron Man* n.º 128 (1979) y 167 (1983).
- Journey Into Mystery* n.º 83 (1962).
- Justice* n.º 2 (1986).
- Justice Comics* n.º 8 (1948).
- Kathy* n.º 7 (1960).
- Kent Blake of the Secret Service* n.º 1 (1951).
- Lawbreakers Always Lose* n.º 1 (1948).
- Marvel Boy* n.º 1 (1950).
- Marvel Comics* n.º 1 (1939).
- Marvel Mystery Comics* n.º 3 (1940).
- Marvel Spotlight* n.º 5 (1972).
- Marvel Team-Up* n.º 138 (1984).
- Men's Adventures* n.º 4 (1950).
- Mystic* n.º 46 (1956).
- New Warriors* n.º 20 (1992).
- Nova* n.º 1 (1976).
- Patsy Walker* n.º 1 (1945).
- Police Action* n.º 7 (1954).
- Power Pack* n.º 29 (1987).
- Punisher: Year One* n.º 1 (1994).

- Rawhide Kid* n.º 1 (2003).  
*ROM* n.º 40 (1983).  
*Silver Surfer* n.º 2 (1987).  
*Special Marvel Edition* n.º 15 (1973).  
*Spectacular Spider-Man* n.º 185 (1992).  
*Speed Carter Spaceman* n.º 2 (1953).  
*Speedball* n.º 1 (1988).  
*Spellbound* n.º 17 (1953).  
*Spider-Man Chapter One* n.º 1 (1998).  
*Star Trek: Star Fleet Academy* n.º 1 (1996).  
*Strange Tales* n.º 110 (1963) y 137 (1965).  
*Tales of Suspense* n.º 39 y 48 (1963), y 63 (1965).  
*Tales to Astonish* n.º 1 (1959), 27 (1962), 43 y 44 (1963), y 74 (1965).  
*Tessie the Typist* n.º 19 (1948).  
*Thor* n.º 353 (1985).  
*Thunderbolts* n.º 12 (1998).  
*Ultimate X-Men* n.º 1 (2001).  
*Uncanny X-Men* n.º 281 y 284 (1991).  
*Werewolf by Night* n.º 13 (1974).  
*Willie Comics* n.º 5 (1946).  
*X-Force* n.º 3 (1991) y 19 (1993).  
*X-Men* n.º 2 (1963), 4 (1964), 14 (1965), 22 (1966) y 96 (1975).  
*Young Allies* n.º 5 (1942).

## 6.2. Bibliografía

- Banks, C. (2013). *Criminal Justice Ethics. Theory and Practice*. Los Angeles: SAGE.
- Bronfenbrenner, U. (1987). *La ecología del desarrollo humano*. Barcelona: Paidós.
- Brooks, V. (2012). *Last Season of Innocence: The Teen Experience in the 1960s*. Lanham: Rowman and Littlefield Publishers.
- Brown, J. A. (2001). *Black Superheroes, Milestone Comics, and Their Fans*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Burke, P. (2001). *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona: Crítica.
- Chartier, R. (1991). El mundo como representación. *Historia Social*, 10, pp. 163-176.
- Cline, W. C. (1997). *In the Nick of Time. Motion Picture Sound Serials*. Jefferson: McFarland and Company Inc.
- Comics Magazines Association of America (1954). Code of the Comics Magazines Association of America. En United States Senate (1955). *Senate Committee on the Judiciary, Comic Books and Juvenile Delinquency*. Washington D.C.: United States Government Printing Office.
- Connell, R. W. (2005). *Masculinities*. Cambridge: Polity Press.
- Daniels, L. (1991). *Marvel, Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics*. New York: Harry N. Abrams Inc.
- Denavas-Walt, C., Proctor, B. D., Smith, J. C. (2012). *Income, Poverty, and Health Insurance Coverage in the United States: 2011*. Washington D.C.: US Department of Commerce, Economics and Statistics Administration y US Census Bureau.
- Eichenwald, K. (1987, 30 septiembre). Grown-Ups Gather at the Comic Book Stand. *The New York Times*. Recuperado el 26 de junio de 2016, de <<http://www.nytimes.com/1987/09/30/business/grown-ups-gather-at-the-comic-book-stand.html?pagewanted=all>>.
- Federal Bureau of Investigation. (Sin fecha). *Uniform Crime Reporting Statistics*. Recuperado el 23 de octubre de 2013, de: <<http://www.ucrdatatool.gov/Search/Crime/State/RunCrimeStatebyState.cfm>>.
- Francescutti, P. (2004). *La pantalla profética: Cuando las ficciones se convierten en realidad*. Madrid: Cátedra.

- Freixas, A. (2008). La vida de las mujeres mayores a la luz de la investigación gerontológica feminista. *Anuario de Psicología*, 39(1), pp. 41-57.
- Ghalioun, B. (2004). Exclusión y dinámicas de representación en el contexto de la globalización. *CIDOB d'Afers Internacionals*, 66-67, pp. 69-81.
- Garret, G. (2008). *Holy Superheroes!: Exploring the Sacred in Comics, Graphic Novels, and Film*. Louisville: Westminster John Knox Press.
- Gabilliet, J.-P. (2010). *Of Comics and Men. A cultural History of American Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Gasca, L., Gubern, R. (1988). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra
- Goulart, R. (2000). *Comic Book Culture. An Illustrated History*. Portland: Collector Press.
- Harrell Jr., D. E., Gaustad, E. S., Boles, J. B., Griffith, S. F., Miller, R. M., Woods, R. B. (2005). *Into a Good Land: A History of the American People*. Grand Rapids: William B. Eerdmans.
- Lee, S. (1974). *Origins of Marvel Comics*. New York: Simon and Schuster.
- Mangels, A. (2006). In and Out: A Brief History of Marvel's 2006 Gay Policies. *Prism Comics*. Recuperado el 20 de abril de 2016, de: <[http://old.prismcomics.org/display\\_print.php?id=1304](http://old.prismcomics.org/display_print.php?id=1304)>.
- Mcknight-Trontz, J. (2002). *The Look of Love. The Art of the Romance Novel*. New York: Princeton Architectural Press.
- Miller, J. J., Thompson, M., Bickford, P., Frankenhoff, B. (2005). *Comics Buyer's Guide. Standard Catalog of Comic Books 4<sup>th</sup> Edition*. Iola: KP Books.
- Nash, I. (2006). *American Sweetheart. Teenage Girls in Twentieth-Century Popular Culture*. Bloomington: Indiana University Press.
- Nyberg, A. K. (1998). *Seal of Approval. The History of the Comics Code*. Jackson: University of Mississippi
- Organización Mundial de la Salud. (Sin fecha). What Do We Mean by «Sex» and «Gender»? *World Health Organization*. Recuperado el 29 de julio de 2013, en: <<http://apps.who.int/gender/whatisgender/en/>>.
- Palladino, G. (1996). *Teenagers. An American History*. New York: Basic Books.
- Peterson, R.A. (1982). Five Constraints of the Production of Culture: Law, Technology, Market, Organizational Structure and Occupational Careers. *Journal of Popular Culture*, 16(2), pp.143-153.

- Pinerl, J. P. J. (2006). *Biopsicología*. Madrid: Adisson-Wesley
- Raphael, J., Spurgeon, T. (2003). *Stan Lee and the Rise and Fall of the American Comic Book*. Chicago: Chicago Review Press.
- Real, M. R. (1996). *Exploring Media Culture. A Guide*. Thousand Oaks: SAGE.
- Rodríguez Moreno, J. J. (2010). *Los cómics de la segunda guerra mundial: producción y mensaje en la editorial Timely (1939-1945)*. Cádiz: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.
- Rodríguez Moreno, J. J. (2012). *La explosión Marvel: Historia de Marvel en los setenta*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.
- Savage, W. (1990). *Comic Books and America, 1945-1954*. Oklahoma: University Oklahoma Press.
- Schott, G. (2010). From Fan Appropriation to Industry Re-Appropriation: The Sexual Identity of Comic Superheroes. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 1(2), pp.17-29.
- Voelker-Morris, R., Voelker-Morris, J. (2014). Stuck in Tights: Mainstream Superhero Comics' Habitual Limitation on Social Constructions of Male Superheroes. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 5(1), pp. 101-117.
- Wiefek, N. (2003). *The Impact of Economic Anxiety in Postindustrial America*. Westport: Praeger.
- Wright, B. W. (2003). *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Zinn, H. (1999). *La otra historia de los Estados Unidos*. Hondarribia: Argitaletxe Hiru.
- Zubok, V. M. (2008). *Un imperio fallido. La Unión Soviética durante la Guerra Fría*. Barcelona: Crítica.

ANEXO DE ILUSTRACIONES



Ilustración 1: Captain America nos muestra su perfecta musculatura en *Captain America* n.º 111 (1969).



**Ilustración 2:** Human Torch y su compañero Toro, enfrentados por culpa de una mujer en *Human Torch* n.º 27 (1947).



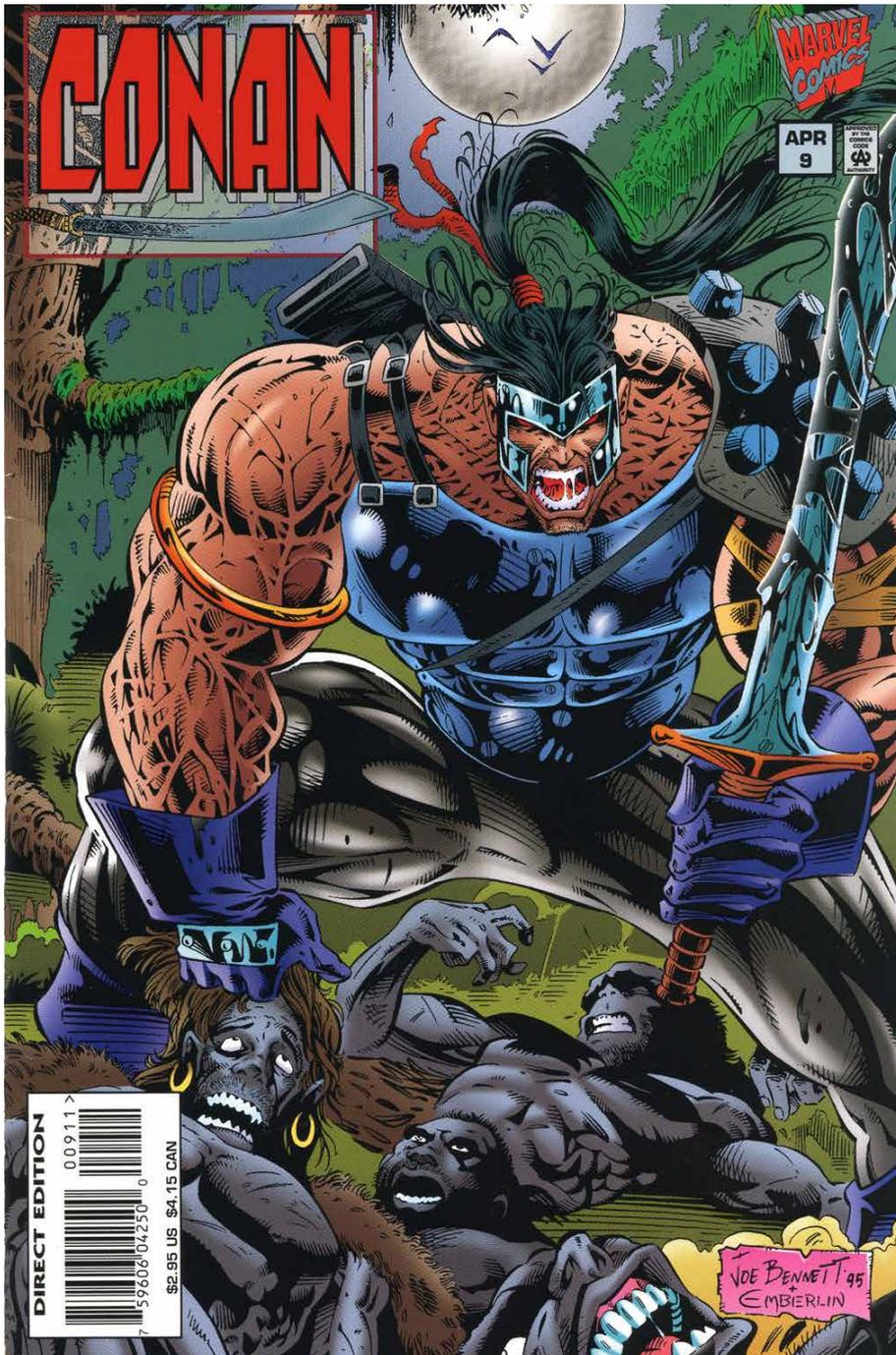
**Ilustración 3:** Red Skull y sus aliados, The Exiles, muestran su maldad a través de su aspecto físico, desde la fealdad de sus rostros hasta su expresión corporal, en *Captain America* n.º 115 (1969).



**Ilustración 4:** El aspecto del héroe ya no tiene que ser agradable, ni siquiera humano, como demuestra The Thing, que a pesar de su monstruoso aspecto es el miembro más humano del grupo de superhéroes The Fantastic Four. *Fantastic Four* n.º 51 (1966).



**Ilustración 5:** La ejecución de criminales comienza a ser tratada con absoluta normalidad por algunos superhéroes, como Bishop, en *Uncanny X-Men* n.º 284 (1991).



**Ilustración 6:** La musculatura exagerada se convierte en uno de los elementos clave de los personajes hipermasculinizados, que además son independientes y grandes combatientes, como se ve en *Conan* n.º 9 (1996).



Ilustración 7: El desmedido interés de los adolescentes hacia las mujeres alcanza niveles puramente instintivos, que llevan a los personajes a olvidar sus obligaciones, como puede verse en *Georgie Comics* n.º 14 (1948).



Ilustración 8: El villano Red Skull, consumido por el deseo de venganza y la edad, muestra su decrepito rostro en la última página de *Captain America* n.º 297 (1984).

