

“Superhéroes y psicoanálisis” – Lic. Víctor Davico

Palabras clave: superhéroes – omnipotencia- mitología moderna – psicoanálisis aplicado

_ Tu debes ser uno de los buenos hijo... porque hay demasiados malos”

Garth Ennis “Predicador”

- **Súperman:** “ (...) Nuestro trabajo es inspirarles, ser mejores que ellos para que puedan ser mejores de lo que son. Pero mírate, les asustas, eres tan malo como el peor de todos ellos”
- **Batman:** “No Clark, soy lo que se mantiene firme entre el peor de ellos y la ciudad. (...) mientras intenten matarme a mí, no matarán inocentes (...)”.

Neil Gaiman: “¿Qué le sucedió al cruzado enmascarado?”

Introducción

Los superhéroes aparecieron en escena 1938, el público conoció al primero de ellos en la revista *Action Comics*, su nombre: **Superman**, “el hombre de acero”, creado por Jerry Siegel, un extraterrestre que, habiendo sido el último sobreviviente de un planeta lejano, llegó en una cápsula a la Tierra. Debido al efecto que producía nuestro sol amarillo, tenía superpoderes: fuerza, velocidad, la capacidad de volar y disparar rayos calóricos por los ojos. Su alterego, Clark Kent, era un periodista cobarde.

Un gran contraste produce la aparición de **Batman** al año siguiente, en 1939. La historia del personaje comienza con la muerte de sus padres producto de un asalto. Este huérfano millonario dedica toda su vida a luchar contra el crimen tonificando su cuerpo, desarrollando tecnología y convirtiéndose en el mejor detective del mundo.

Dos *knights* (caballeros), uno luminoso (Superman) y otro oscuro (Batman), un dios y un vigilante urbano.

Nos encontramos entonces con diferentes orígenes para estos héroes, con múltiples puntos de partida, con y sin poderes, pero encarnando altos ideales altruistas. Hago la salvedad de que esos ideales pertenecen a la sociedad occidental, anglosajona, capitalista y cristiana.

Una característica central en la constitución de estos personajes es el hecho de que están solos, *Superman* en la fortaleza de la soledad, nave espacial que encallo en el Ártico, *Batman* en la baticueva, búnker inexpugnable. Con los años estos personajes se fueron reinventando, ante distintas versiones de otros guionistas. De a poco comenzaron a estar acompañados por otros superhéroes, formando ligas y en contacto con algunos civiles o policías colaboradores.

¿Qué decimos cuando hablamos de superhéroes?

Un superhéroe es un personaje de ficción, cuyas características superan las del héroe clásico, debido a que tiene generalmente poderes sobrehumanos, pero no necesariamente, y está entroncado con la ciencia ficción. Ha llegado al público masivo a través de medios gráficos, cine y series televisivas.

Los primeros superhéroes poseían una identidad secreta, por lo que utilizaban máscaras para este fin.

Otras características típicas de los superhéroes son:

Un origen o momento en el que se convierte en superhéroe, ya sea por ser el momento en que obtuvo sus capacidades especiales o el momento del trauma que le obligó a ello. Los más frecuentes son:

- Origen no humano: extraterrestres, dioses mitológicos, semidioses, razas ficticias apartadas de la humanidad, robots, fantasmas, demonios, etc. Ejemplos: Superman, Thor, etc.
- Origen natural: mutantes. Ejemplos: Profesor X y Cíclope.
- Experimentos científicos. El origen del superhéroe puede ser una consecuencia accidental de un experimento. Ejemplos: Spider-Man, Flash, Hulk o Los 4 Fantásticos. También pueden ser incluidos experimentos con un fin buscado deliberadamente (como Capitán América, un supersoldado).
- Obtención de tecnología avanzada o artefactos místicos, como el anillo de Linterna Verde, la armadura de Iron Man o adamantium del que está hecho las garras y el esqueleto de Wolverine.
- Traumas. Por ejemplo, aquellos superhéroes cuyas familias fueron asesinadas. Suelen carecer de superpoderes pero disponen de sofisticadas armas, herramientas y habilidades que les permiten hacer justicia: Batman, The Punisher, Daredevil, etc.

Una o varias capacidades especiales:

- Superpoderes: capacidades superiores a las de los humanos corrientes, como lanzar rayos energéticos, volar, fuerza sobrehumana, invulnerabilidad, telepatía, telequinesis, etc.
- Tecnología muy por delante de su época, como Iron Man.
- Poderes místicos, como el Doctor Extraño, Zatanna. Por lo general no aparecen como poderes "propios" del personaje, sino como técnicas ocultas de invocación de poderes o entidades sobrenaturales que podrían ser aprendidas y dominadas por cualquiera que también las estudiase.
- Conocimientos de artes marciales o científicos.
- Habilidades atléticas.
- Inteligencia, como Mr. Fantástico y Batman.

Hipótesis de trabajo:

Un antecedente importante a la hora de hacer psicoanálisis aplicado sobre literatura infanto – juvenil lo encontramos en “Psicoanálisis de los cuentos de hadas”, de Bruno Bettelheim. En dicho trabajo planteó que en los cuentos clásicos se pueden ver representadas toda la constelación de conflictos con lo que los niños pequeños se enfrentan a lo largo de su proceso de crecimiento y que éstos, al escuchar el relato, aprehenden herramientas para tramitar psíquicamente esos conflictos. Dice el autor: “aplicando el modelo psicoanalítico de la personalidad humana, los cuentos aportan importantes mensajes al

consciente, preconscious e inconsciente (...). No todos los cuentos de hadas cumplen con esta característica, sólo los cuentos populares clásicos, ya que tienen profundidad en el relato.

Mi primera hipótesis (Davico 2016) se basó en que las historias de superhéroes cumplen idéntica función, en relación a los aspectos infantiles y adolescentes que pueden además estar presentes y activos en la vida adulta, principalmente en relación a la omnipotencia y a las constelaciones que rodean a esta defensa primitiva. Muchas historias de superhéroes no ayudan a tramitar esas ansiedades básicas ni llevan al camino de la integración yóica, incluso estas identificaciones pueden reforzar ese clima mental omnipotente. Pero a partir de que aparece la idea de obras de comic artísticas en 1968, se humaniza a los superhéroes y al darles profundidad, cumplirían con el propósito de hacernos pensar en cuáles son los límites de la omnipotencia y el enajenamiento brindando herramientas para comprender y sortear estos conflictos.

Mi hipótesis actual se basa en los aportes de Antonino Ferro (1998) que plantea la idea de las fábulas como continentes para pensar, es decir, no saturados (Bion).

El mundo infantil estaría poblado por contenidos terroríficos que son el núcleo del cual surgen los cuentos infantiles. Siguiendo a Ferro: "(...) *Caperucita Roja, Pulgarcito, Barazul*, son cruentos y además están poblados de brujas, madrastras, venganzas, envidias, celos y así sucesivamente" (pág. 83 - 86).

"La importancia de los cuentos para el niño creo que radica sustancialmente en dos puntos: su *no saturación*, es decir, el hecho de que cada niño puede rellenar cualquier cuento en distintos momentos de su crecimiento (...) y además en distintos estados emocionales con distintos significados; además, la *trama* afectiva que se establece con el narrador, porque no está en el texto narrado, sino en el espesor afectivo y emocional que se crea con quien cuenta que **vive** y se activa ese algo transformativo de las más profundas fantasías del niño (Ferro 1985c)".

Según el autor, los cuentos permiten al niño ver representados y representar sus miedos más terribles y escondidos. El cuento en su desenlace le muestra que hay solución, *hay remedio*.

Al cambio que introduce Ferro a la hipótesis original de Bettelheim es que no cree que las fábulas estén para representar perfectamente los miedos y angustias de los niños permitiéndoles simbolizar y tampoco cree que estén saturadas de significado, sino más bien ofrecen **continentes para pensar**, recipientes de formas y dimensiones que podrían llenarse de distintas maneras, según las particularidades necesidades emocionales de cada niño.

Siguiendo al autor, estos relatos se comportan como los posibles símbolos de los sueños, el elemento compositivo, los vínculos entre los diferentes elementos, entre las emociones de quien narra el sueño de quien lo escucha, genera un sentido (Meltzer 1981).

Querer escuchar el mismo cuento indicaría una continua recomposición y labor de las propias fantasías, ya que para ese niño particular el mismo cuento nunca es igual, sino que cada vez se escucha como modulado de una manera diferente.

Por lo tanto, la hipótesis del presente trabajo plantea a la idea de superhéroes como un continente apto principalmente para depositar en él contenidos mentales referidos a aspectos omnipotentes de la personalidad (aspectos psicóticos) y a las consecuencias del enajenamiento mental 8fantasías megalomaniacas y narcisismo patológico).

¿Qué podría decir el psicoanálisis respecto a la omnipotencia?

Freud, en “El malestar en la cultura” (1930) plantea el dilema de la felicidad humana completa como un imposible. Para sustentar esta tesis se apoya en los grandes logros de la humanidad.

Dice el autor: “Con ayuda de todas sus herramientas, el hombre perfecciona sus órganos – los motrices así como lo sensoriales – o remueve los límites de su operación”. Con esto Freud se refiere a la tecnología (creada por la cultura) que hace posible el uso de medios de transporte (aéreos, terrestres y marítimos), telecomunicaciones y los avances de la óptica (telescopio y microscopio), así como también la utilización de grabaciones (bancos de datos).

“El hombre se ha convertido en una suerte de dios – prótesis, por así decir, verdaderamente grandioso cuando se coloca todos sus órganos auxiliares (...)”

Los logros tecnológicos nos han permitido “(...) el cumplimiento de todos los deseos de los cuentos”.

“En tiempos remotos se habría formado una representación ideal de omnipotencia y omnisapientia que encarnó en sus dioses”.

A partir de estas reflexiones podemos pensar que la característica central respecto de estos personajes de ficción, los superhéroes, se relaciona principalmente con la *omnipotencia* y que el sueño de la ciencia moderna está intrínsecamente ligado a ésta.

El nacimiento del superhéroe pensándolo como una mitología moderna parte de la idea de la voluntad inquebrantable de hacer el bien que tienen estos personajes, de querer cambiar el mundo, de que todo es posible. Muchos de ellos son superpoderosos, omnipotentes, incluso algunos omnisapientes, encarnan la promesa de que el bien siempre triunfa sobre el mal. El mal está encarnado en los supervillanos.

Pero entonces, ¿qué es la omnipotencia?

Para Klein, las primeras etapas de la infancia se caracterizan por la omnipotencia de pensamientos, sentimientos y fantasías. La significación de omnipotencia se vincula con los miedos de una destructividad omnipotente y al hecho de que ciertas actividades de fantasía (absorción, expulsión, aniquilación) tienen efectos permanentes y profundos sobre el desarrollo del yo y sus relaciones objetales. Son defensas frente a la experiencia de separación, de dependencia y de envidia.

Es la situación de desvalimiento del lactante la que activa primariamente la actividad imaginativa.

Podemos pensar a la omnipotencia como el reverso de la impotencia del yo ante las fantasías de aniquilación, del temor a la pulsión de muerte puesta por la fantasía en los objetos y a las amenazas del mundo externo.

Volviendo a Freud, también afirmó que el hombre sólo logra extraer sentido de existencia luchando valientemente contra lo que parecen abrumadoras fuerzas superiores.

Para Winnicott la madre *good enough* (suficientemente buena) debe brindarle al niño pequeño “la dosis necesaria del sentimiento de omnipotencia” necesaria para que se sienta vivo.

Nacimiento de la idea de superhéroe y su evolución hacia el noveno arte

La aparición de los superhéroes es coincidente con el inicio de la segunda guerra mundial, que finalizó en parte por la creación y posterior uso de las bombas atómicas. El ser humano contrajo la capacidad de destruir el mundo.

Fat man y *Little boy*, son los nombres que tenían de las dos bombas atómicas que fueron arrojadas sobre tierra japonesa en ciudades pobladas.

“Un gran poder conlleva una gran responsabilidad”, le dijo el tío a Peter Parker, en el comienzo de su historia como Spiderman. Él experimentó una mutación debido a la picadura de una araña radioactiva. Esta frase condice con lo expresado anteriormente.

Algo que define a todo superhéroe es el ideal de justicia, que se ubica en un lugar tan alto que le prohíbe matar a sus enemigos, así como lo insta a sacrificar la vida por los inocentes (juramento que viene de los caballeros del Medievo). ¿Han sido llamados a salvar a la humanidad de sí misma? ¿O han venido a inspirar a las nuevas generaciones para que defiendan los ideales de la sociedad occidental, capitalista y cristiana?

En la edad de oro (inicios) del comic, el mal era representado por el extraño, el foráneo, identificando al enemigo bien delimitado. La diferenciación entre buenos y malos es tajante, y coincide con la edad de los destinatarios de estas historietas, los niños.

En la edad de plata (1968) estas obras se complejizan y toman matices para el público adolescente y adulto. Los autores incluyen conflictos personales a todos los superhéroes, se vuelven adolescentes con distintos traumas y soledades. Los héroes crecen y se reinventan, también nacen nuevos. Stan Lee, Jack Kirby y Steve Ditko se lanzaron a la creación de una gran cantidad de personajes: "Hulk", "Thor", "Spider-Man", "Daredevil" o "X-Men", todos ellos superhéroes con problemas de diferente índole (problemas de salud, de aceptación social, económicos, etc.). Uno de los méritos de Stan Lee es la humanización de los personajes, así como el hecho de convertir en héroes a personas con problemas. Spiderman es un joven del que abusan sus compañeros de clase. Dare Devil es ciego, Thor, cuando es humano, es cojo, Iron Man es un enfermo del corazón... Los X-Men en sus orígenes está formada por jóvenes marginados. En cierta medida, este universo de superhéroes es un reflejo de los cambios profundos que comenzaba a vivir EEUU con las luchas por los derechos civiles.

Pero en la edad moderna del comic, aparece el pensamiento crítico, también los antihéroes que son más bien justicieros, o mercenarios, que defienden a los débiles por propia conveniencia (Riddic, que no viene del comic, sino del cine, pero cumple con el formato comic en la historia), por motivos personales (Spawn) o de corte psicótico (The Maxx).

Algunos de estos antihéroes proponen combatir fuego con fuego, combatir el mal con el mal, la crueldad corporativa por la crueldad individual.

Estaría implícito en algunos relatos podemos apreciar la fantasía de redención, luego de tanta vida mal habida, un acto que limpie todo, a modo de reparación maníaca u omnipotente.

El arte del comic aparece con la madurez de los argumentos en los años 80, se realizan unitarios con formato de historia autoconclusiva: “Dark knight” de Frank Miller o “Arkham asilum” de Grant Morrison y Dave McKean y “La broma asesina” de Alan Moore y Brian Bolland. Todas estas obras toman como protagonista principal a Batman, confrontando su madurez – vejez, locura interior, la crueldad de sus enemigos.

Otra gran obra, incluida como obra literaria por la academia inglesa, fue “Watchmen”, de Alan Moore y Dave Gibbons. Forjada como una gran crítica hacia los superhéroes, con su frase “*who watches the watchmen?*” (¿quién vigila a los vigilantes?), los presenta de lleno como seres con defectos,

individualismos y fanatismos. El Comediante es un mercenario cínico y Rorschach un extremista perturbado. La delimitación bueno - malo se vuelve difusa.

Entrando al nuevo ciclo (2008) aparece *Kick Ass* (patea culos), creado por Mark Millar y Romita Jr., es un hito en la historia de superhéroes y ha llegado rápidamente al público masivo por la versión cinematográfica casi en simultáneo con la edición de la historieta.

Un superhéroe sin poderes, en plena crisis adolescente surge como el nerd, el blanco del bullying, que logra tomar fuerza enfrentando a la mafia y a la policía corrupta en las calles junto a Hit Girl, una niña entrenada por su padre, que la secuestra lejos de su madre y oculta para ser una asesina, casi una *justiciera serial*.

El mundo de las redes sociales y los guiños orientados a lectores asiduos muestra cómo esta postura ante un mundo sin valores se viraliza y surgen una cantidad insólita de nuevos superhéroes y supervillanos.

Kick Ass nos pone frente a la sociedad actual, las incoherencias de los adultos, la crueldad, la desesperación, la agresividad y la necesidad de reconocimiento desde lo externo, el cinismo, el fanatismo, el sentimiento de irrealidad alrededor de los hechos que alterna con momentos reflexivos y realistas.

Dentro del universo de Kick Ass, su compañera femenina es una niña de 13 años, Hit Girl, cuyo origen se basa en un padre severamente perturbado que rapta a su pequeña hija y le imparte entrenamiento militar. La escena en la cual le coloca a ella un Keblar y le dispara con un revólver al pecho simbolizaría un abuso, el keblar representaría el himen y la violencia ejercida por la bala, el acto sexual incestuoso. Ella mata a los villanos mientras su padre la cuida con un rifle con mira telescópica (voyerismo, falocentrismo).

La máscara del superhéroe porta, como señala el sociólogo Guillermo Sly, un mensaje simbólico: “el hombre individual, el *self made man* americano (hombre que se crea a sí mismo) o cualquiera puede llegar a ser un superhéroe”.

Conclusiones

En lo referente a las fantasías primitivas encuentro que éstas, ligadas a las versiones de la posmodernidad, muestran ciertos funcionamientos psíquicos primitivos ligados a la ansiedad persecutoria que le generan al yo sensaciones de desintegración, éste intenta contrarrestarlas por medio de defensas intensas como la fantasía de control omnipotente y demás componentes maníacos presentes en todos nosotros.

El mensaje esperanzador está presente en ellos, el bien debe prevalecer sobre el mal.

Ejemplos en la cultura actual podemos encontrar también en películas, en lugares insólitos, como en el cine iraquí, “Bekas” (2015), propone como eje central la necesidad de unos chicos huérfanos de llegar a USA para conocer a Superman.

Vemos frecuentemente jóvenes extremistas musulmanes que se lanzan como hombres - bomba para sembrar el terror en el enemigo.

También observamos chicos enajenados por video juegos en los cuales se sienten supersoldados, magos, monstruos, interactuando con jugadores en el otro extremo del mundo para “usar o canjear”

poderes, armas. El relato de soldados norteamericanos que a través de la utilización de drones comentan que disparar a los enemigos desde un comando a distancia no es como en la vida real, lo que les genera una sensación de irre realidad.

Los políticos hablan de superpoderes para el ejecutivo, o como contrapartida, dicen no querer hacerse los superpoderosos.

En la clínica psicoanalítica actual, nos encontramos con mucha más frecuencia interpretando el funcionamiento omnipotente en actitudes, acciones, negaciones, fantasías de control...

Pienso haber sustentado, luego de esta breve revisión bibliográfica, que esta literatura gráfica dirigida a lectores infantes juveniles y adultos es un emergente del funcionamiento mental del ser humano actual y sus contrariedades, su aislamiento, su frialdad, su soledad.

Espero que pueda ser este un aporte útil para pensar al hombre posmoderno.

Bibliografía

- Asociación Psicoanalítica de Córdoba, Fichas de Escuela Inglesa – (2015) FICHA n*1.
- Bettelheim, Bruno: “Psicoanálisis de los cuentos de hadas”(1994). Ed. Crítica.
- Bion, W: “Volviendo a pensar” (1962). Ed Hormé.
- Bion, W. “Elementos de psicoanálisis”(1963). Ed. Paidós.
- Ferro, Antonino. “Técnicas de psicoanálisis infantil” (1998). Ed. Biblioteca Nueva.
- Freud, Sigmund: “”El yo y el ello” (1923). Ed. Amorrortu.
- Freud, Sigmund: “El malestar en la cultura” (1931). Ed. Amorrortu.
- Hinshelwood, R. D.: “Diccionario del pensamiento kleiniano”. Ed Amorrortu.
- Mazur y Danner: “Cómics, una historia global desde 1968 hasta hoy” (2014). Editorial Blume.
- Klein, Melanie: “Notas sobre algunos Mecanismos Esquizoides” (1946). Edición Paidós-Horme.
- Segal, Hanna: “Introducción a la obra de Melanie Klein” (1964). Ed. Paidós.
- Wikipedia