

## El desvalimiento y la novela familiar de cuatro superhéroes

Por Sebastián Plut<sup>1</sup>

*“Supongo que he dejado numerosos problemas sin resolver,  
y que quizá muchos más me resultaron inadvertidos”*

David Maldavsky, *Las crisis en la narrativa de Roberto Arlt*

### Resumen

El autor estudia los relatos expresados en las historietas sobre el origen de cuatro superhéroes e indaga su relación con las problemáticas del desvalimiento. Si bien a grandes rasgos este trabajo se inserta en el marco de los llamados estudios culturales, sus conclusiones podrán ser aprovechadas en diversas áreas, como la clínica, la psicología evolutiva y/o la psicología social.

### Palabras clave

Desvalimiento – ideales – superhéroes - origen

### 1. Introducción

A poco de comenzar a recopilar colecciones de historietas, *comics* o *mangas*<sup>2</sup>, el investigador tiene la impresión de hallarse ante una cantidad y variedad de obras que resultan inabordables. Algo similar ocurre si uno desea reseñar los estudios que se han hecho acerca de este tipo de literatura. En efecto, encontramos estudios históricos, estéticos, sociológicos, semiológicos, entre otros, que analizaron sus características icónicas, las influencias de esta industria cultural, comparaciones entre las versiones escritas y las cinematográficas, su vínculo con la cultura *pop*, los aspectos simbólicos, la relación entre imagen y palabra, su rol en la reproducción ideológica, el valor de la cultura de masas, los contextos sociales específicos en que surgió cada una, su valor y función dentro del periodismo<sup>3</sup>, entre otras alternativas. Asimismo, algunos autores trazaron un panorama global en que repasan las historietas de diferentes países,

---

<sup>1</sup> Doctor en Psicología. Profesor Titular del Doctorado en Psicología, de la Maestría en Problemas y Patologías del Desvalimiento y de la Maestría en Derecho de la Empresa (IAEPCIS-UCES). Coordinador del Grupo de Investigación en Psicoanálisis y Política (AEAPG). Mail de contacto: stplut@gmail.com

<sup>2</sup> Tal es el término en japonés, aunque muy difundido, para referirse a las historietas. Dicho término combina otros dos: *man* (informal) y *ga* (dibujo).

<sup>3</sup> De hecho, el adjetivo “amarillo”, utilizado para referirse al periodismo sensacionalista, proviene del personaje (Yellow Kid) de una de las primeras historietas norteamericanas.

épocas y estilos, en tanto otros se centraron en algún personaje particular (De Santis, 1998; Dorfman y Mattelart, 1972; Eco, 1968; Masotta, 1970; Steimberg, 1977; entre otros)<sup>4</sup>.

Ante este panorama, los requerimientos metodológicos nos ayudan y orientan en el sentido de restringir la muestra. Elegimos, pues, un tipo de personaje singular (los superhéroes), un tema definido (su origen) y un grupo limitado de ellos: Superman, Batman, Hulk y Spiderman.

Nuestro propósito consiste en estudiar los relatos que, en cada una de las historietas seleccionadas, dan cuenta del origen o nacimiento de los superhéroes mencionados (en todos los casos, corresponde al primer texto que apareció) y su relación con el desvalimiento. Para ello recurrimos a un método, el Algoritmo David Liberman (ADL), que investiga el discurso desde la perspectiva psicoanalítica y considera, especialmente, el concepto de pulsión (o deseo) como fuente de la significación. Aun con enfoques divergentes, coincidimos con Eco cuando sostiene que el lenguaje del *comic* “*constituye un verdadero repertorio simbólico, lo cual nos permite hablar de una semántica del comic*” (*op. cit.*, pág. 155).

En sus primeras indagaciones psicoanalíticas David Maldavsky tomó a la literatura como objeto de estudio y, en parte, retomó esa orientación en numerosas ocasiones a medida que avanzaba en sus desarrollos teóricos y metodológicos. De hecho, contamos con trabajos sobre las obras Roberto Arlt, Jorge Luis Borges, Franz Kafka, Adolfo Bioy Casares y Primo Levi, entre otros<sup>5</sup>.

En este texto homenaje a su memoria, entonces, intento recuperar el espíritu inicial de su producción intelectual y el valor de los desarrollos teóricos y metodológicos que caracterizaron el final de su obra, sin dudas inconclusa.

## 2. Psicoanálisis y literatura

Si, tal como ya señalamos, la recolección de historietas y/o de estudios sobre ellas resulta una tarea inmensa, no muy diferente es lo que ocurre si nuestro interés es reseñar los trabajos sobre psicoanálisis y arte. Baste recordar que ya Freud abordó, con diversos objetivos, las obras de Sófocles, Shakespeare, Miguel Ángel, Leonardo, Jensen, Haizmann, etc.

Por razones de espacio, entonces, me limitaré a sintetizar un conjunto de acotado de hipótesis expuestas por David Maldavsky (1968) y que permiten encuadrar el estudio que sigue.

Dice Maldavsky que pueden distinguirse tres enfoques en cuanto al estudio psicoanalítico de la literatura:

---

<sup>4</sup> Para el estudio de relatos literarios y fantásticos pueden consultarse las obras de Bettelheim (1977), Propp (1985), Todorov (1972) y Zipes (1979).

<sup>5</sup> También analizó las producciones de otras artes como las obras de Duchamp o Goya.

- 1) El estudio de un conflicto, un personaje, un proceso psíquico o un tema a través de una obra literaria o un conjunto de ellas;
- 2) El estudio de un autor a través de su producción literaria;
- 3) El estudio del lector a través de la literatura que lee.

A modo de ejemplo, señalemos que los textos de Freud sobre Leonardo o Haizmann se ubican en el enfoque 2) (si bien se trata de pintores y no de literatos), mientras que sus conjeturas sobre Edipo o Ricardo III<sup>6</sup> corresponden al enfoque 1). Asimismo, su texto *Personajes psicopáticos en el escenario* (Freud; 1906) nos remite sobre todo al enfoque 3). Recordemos que allí Freud aludió sobre todo a los efectos afectivos del teatro y a la identificación con un héroe (al tiempo que se evitan sus penurias).

En esta misma línea, Maldavsky sostuvo: *“Cuando Freud elaboró sus formulaciones con respecto al conflicto edípico a partir de Edipo Rey, estaba influido y guiado por una experiencia clínica que había facilitado su acceso a las conclusiones que extrajera entonces. Más bien, la tragedia le suministró un modelo plasmador de hipótesis previas no tan claramente estructuradas”* (Op. cit., pág. 15). De hecho, también señaló que para determinados temas o conflictos (incesto, parricidio, filicidio, etc.) es frecuente que la literatura los exprese con mayor claridad y precisión que cualquier paciente.

El trabajo que presentamos a continuación, pues, pertenece al primero de los enfoques mencionados previamente, en el cual Maldavsky entiende que subyace una hipótesis específica: *“Esta hipótesis consiste en considerar que aquello que se describe en la literatura se da en forma similar en la realidad humana”* (Op. cit., pág. 22).

### 3. Muestra

Para el análisis que sigue tomamos la primera aventura de cuatro superhéroes (Superman, Batman, Hulk y Spiderman). Es decir, analizamos los relatos sobre las circunstancias que les dieron origen, las motivaciones que los condujeron y las decisiones que tomaron para devenir en tales.

a) Superman fue un niño cuyo padre lo lanzó en una nave hacia la Tierra pues su planeta estaba muriendo. Llegado a la Tierra, fue encontrado por un motociclista que lo entregó a un orfanato. El personal de este último, ignorando la estructura física del niño, quedaba asombrado ante las pruebas de fortaleza que mostraba. Ya en su madurez, él mismo descubrió su fuerza y velocidad y juró dedicar su existencia a la ayuda de débiles y oprimidos.

b) Bruce Wayne (que luego devino en Batman) era un niño cuando de paseo con sus padres los intercepta

<sup>6</sup> Vale la pena sugerir al lector la investigación de Adela Woizinski (2018) sobre la obra *Ricardo III* de W. Shakespeare.

un ladrón que mata a estos últimos. Posteriormente, el joven jura vengar la muerte de sus padres combatiendo al crimen, para lo cual –y contando con la cuantiosa herencia de su padre- se prepara intelectual y físicamente. Finalmente, decide usar un disfraz que infunda temor y, al ver un murciélago, elige bajo qué vestimenta ocultarse.

c) Bruce Banner (Hulk) realizaba pruebas científico-militares en que hacía explotar cierto tipo de bombas. Mientras Banner prefiere esperar y tomar las precauciones necesarias, un general se irrita por ello, la hija de este elogia al primero y un colega lo amenaza por no revelar ciertos secretos. Accidentalmente, un joven ingresa en la zona de explosión, Banner corre para sacarlo de allí, explota la bomba y la radiación lo alcanza. Si bien se salva, queda en observación y angustiado hasta que en determinado momento su cuerpo comienza a transformarse. Se siente encerrado, rompe el edificio y huye.

d) El joven Peter Parker (Spiderman) padece las burlas de sus compañeros de escuela, quienes se interesan por los bailes mientras a Parker le interesa la ciencia. En una exposición de ciencias una araña absorbe energía radioactiva y lo pica. Parker se siente raro y, una vez más, sufre las burlas, ahora de los científicos. Ya en la calle, despliega movimientos de gran destreza y fuerza física y advierte que la araña le transmitió su poder. Se crea un personaje (Spiderman) con el objeto de lucirse en televisión. Con algo de soberbia, se desinteresa por atrapar a un ladrón, el cual luego termina asesinando a su tío. Cuando este descubre lo que ocurrió, siente culpa y decide asumir la responsabilidad que le otorga tener sus poderes.

Todos los superhéroes tienen, por así decir, una doble personalidad o, cuanto menos, un doble rol. Dicha duplicidad se manifiesta en tres de ellos (Batman, Spiderman y Superman) por medio de disfraces, aunque en el caso de Superman sus ropas comunes (civiles) son las que encubren su verdadero yo. En el caso de Hulk, en lugar del ropaje se le despierta una metamorfosis corporal. En cuanto al disfraz que usan tanto Batman como Spiderman representa a algún tipo de animal (murciélago y araña) que también queda expresado en sus nombres. Este último rasgo (animalidad) quizá también podamos localizarlo en Hulk dado que su transformación recupera algo de la bestialidad, así como Tarzán, aun sin disfraz, queda identificado con el hombre-mono. A su vez, todos ellos dirigen sus acciones contra algún tipo de mal o injusticia y se distinguen de otros sujetos por su habilidad o *performance* (innata o adquirida) que los destaca. En el caso de Superman, por ejemplo, sus fortalezas le son propias, mientras que las de Batman son adquiridas por entrenamiento físico y mental y complementadas con aparatología. En el caso de Hulk y Spiderman, ambos padecieron algún tipo de accidente (radiación y picadura de araña respectivamente) que transformó su organismo. Las circunstancias en que cada uno “surgió” también difieren, ya que en el caso de Superman moría su planeta de origen, en el caso de Batman remite al asesinato de sus padres, en el de Hulk un

accidente radioactivo y en el de Spiderman se da una combinación entre un problema radioactivo y el asesinato de su tío (este último suceso, en rigor, fue el detonante).

#### 4. Instrumentos

Para el análisis de los deseos recurrimos a dos instrumentos del ADL. Una grilla que permite detectar los deseos en los relatos y, por otro lado, una grilla que combina cada deseo con un tipo de ideal.

En cuanto al repertorio de deseos, tomamos en cuenta el repertorio de deseos expuesto por Freud (1915) y que incluye los deseos intrasomático (LI), oral primario (O1), oral secundario (O2), anal primario (A1), anal secundario (A2), fálico uretral (FU) y fálico genital (FG).

En el deseo LI importan el equilibrio del propio organismo o del cuerpo ajeno y la economía energética. Para el deseo O1 cobran relevancia el develamiento de enigmas y el hallazgo de claves o soluciones abstractas como lo inverso de una realidad caótica. En cuanto al deseo O2, las escenas comprenden la expresión de los estados afectivos y el amor como opuesto del egoísmo. El deseo A1 incluye el problema de la venganza y la injusticia así como los sentimientos de humillación o derrota. Para el deseo A2 destacamos las situaciones ritualizadas, la corrección, el apego a las normas y la moral. Respecto del deseo FU suelen tener importancia las escenas de rutina versus las de aventura, y también los relatos de alejamiento o acercamiento. Finalmente, el deseo FG comprende escenas de embellecimiento y lucimiento y suelen presentarse promesas y adornos en el marco de una búsqueda de armonía estética o, inversamente, de desagrado (asco, por ejemplo).

Respecto de los ideales, exponemos la grilla correspondiente:

LI	O1	O2	A1	A2	FU	FG
Ganancia	Verdad	Amor	Justicia	Orden	Dignidad	Belleza

#### 5. Análisis de los relatos<sup>7</sup>

##### 5.1. Secuencias narrativas

##### *Superman*

Secuencias narrativas	Deseos
I. 1) Un planeta moría de vejez; 2) Un científico improvisó una nave; 3) Lanzó a su hijo a la Tierra.	LI – O1 – FU

<sup>7</sup> Es indudable que un análisis más preciso deberá incluir el estudio de los componentes icónicos y plásticos, pese a lo cual aquí nos centramos en el discurso verbal.

II. 1) Un motociclista descubrió al niño; 2) Lo entregó a un orfanato.	FU – O2
III. 1) El personal del orfanato ignora la estructura física del niño; 2) El niño hacía pruebas de fortaleza; 3) Los empleados quedaban asombrados.	A1 – FG
IV. 1) Al llegar a la madurez descubrió su velocidad y fuerza; 2) Solo un proyectil explosivo podía penetrar su piel; 3) Juró dedicar su existencia a ayudar a los oprimidos y a los débiles.	A1 – LI – O2 – A1 – A2

**Batman**

Secuencias narrativas	Deseos
I. 1) Un ladrón asaltó a Bruce Wayne y sus padres en la calle; 2) El padre de Bruce lo atacó; 3) El ladrón mató al padre y a la madre.	FU – A1 – LI
II. 1) Bruce piensa en sus padres muertos; 3) Sobre su espíritu jura vengar su muerte combatiendo al crimen.	O2 – O1 – A1 – A2
III. 1) Se prepara como científico; 2) Entrena su cuerpo hasta la perfección; 3) Cuenta con la herencia de su padre.	O1 – A1 – LI
IV. 1) El disfraz tiene que infundir terror en los criminales; 2) Un murciélago entra por su ventana; 3) Decide convertirse en murciélago.	FU – FG

**Hulk**

Secuencias narrativas	Deseos
I. 1) Bruce Banner aguarda la primera explosión de prueba de la bomba Gamma; 2) El Gral. Ross se enoja por la espera; 3) Banner quiere tomar todas las precauciones.	O1 – LI – FU
II. 1) Ross le dice que es un pusilánime sin agallas; 2) Su hija le aclara que Banner es un científico famoso; 3) Banner agradece a la hija de Ross.	A1 – O1 – FG
III. 1) Comienza la cuenta regresiva; 2) Igor lo insulta y amenaza por el secreto de los rayos Gamma; 3) Banner le anticipa que más tarde hablará con él.	FU – A1 – A2
IV. 1) Un joven ingresa en la zona de pruebas; 2) Banner corre a sacarlo antes de que explote la bomba; 3) Los rayos Gamma alcanzan a Banner.	FU – LI
V. 1) Banner se salva de milagro; 2) Lo internan en observación; 3) Cree que es el fin.	O1 – LI
VI. 1) El medidor de radiación se vuelve loco; 2) Banner no entiende qué pasa; 3) Su cuerpo se transforma.	O1 – A2 – LI
VII) 1) Se siente encerrado; 2) Destruye las paredes; 3) Huye.	A1 – FU

**Spiderman**

Secuencias narrativas	Deseos
I. 1) En la escuela preparan el baile; 2) Se burlan de Peter Parker.	FG – FU – A1
II. 1) Parker propone ir a la exposición de ciencias; 2) Los compañeros lo burlan; 3) Peter piensa que algún día se arrepentirán de sus burlas.	O1 – FU – A1
III. 1) En la exposición de ciencias una araña absorbe energía radioactiva; 2) La araña pica a Parker.	O1 – FU – LI
IV. 1) Parker se siente raro; 2) Los científicos se burlan de él.	FG – LI – A1
V. 1) En la calle, se siente con una energía diferente; 2) No ve venir un coche; 3) Da un gran salto hasta un lugar seguro.	FG – FU
VI. 1) Realiza movimientos de gran destreza y fuerza; 2) Piensa que la araña le transmitió todo su poder; 3) Necesita tiempo para pensar qué hacer con ese poder.	LI – FU – A2
VII. 1) Desafía a un forzado en una lucha; 2) Gana la pelea	LI – FU
VIII. 1) Se crea un disfraz de araña y aparatos; 2) Se autodesigna Spiderman	FG – A2
IX. 1) Recuerda las burlas; 2) Decide mostrar sus hazañas en televisión	A1 – FG
X. 1) Un ladrón corre por el estudio; 2) Spiderman no lo retiene	A1 – FU
XI. 1) Matan al tío de Parker; 2) Decide como Spiderman atrapar al asesino	LI – A1
XII. 1) Descubre que era el ladrón que no retuvo; 2) Se siente con culpa; 3) Con su poder, asume una responsabilidad	O2 – A2 – A1

**5.2. Los deseos**

Comencemos por el análisis de los deseos que encontramos en las secuencias narrativas de Superman. Entre los deseos dominantes se presentan: FU, O2, FG y A2. Ante la inminente muerte de su planeta de origen, su padre lo lanza hacia la Tierra, donde es internado en un orfanato hasta que, por su asombrosa fortaleza jura dedicar su vida a ayudar a los oprimidos y débiles. Es por aventuras posteriores que sabemos que Superman suele combatir al delito (y en ocasiones se ocupa de afrontar catástrofes naturales, por ejemplo) aunque en la aventura inicial los destinatarios comprendidos en su juramento son los “oprimidos y los débiles”. Si bien se vislumbra el problema de la injusticia (al referirse, por ejemplo, a los oprimidos) parece tener más relevancia el problema del amor. En todo caso, el deseo A1 (expresado en sus desempeños motrices y en los oprimidos) tiene un fuerte complemento en el deseo O2 (orfanato, débiles). Este relato, entonces, muestra que el estado inicial de abandono y orfandad queda resuelto por el descubrimiento de sus grandes poderes. Así, Superman es un personaje que: posee un conjunto de recursos

A1, con los cuales asombra (FG) y que hacen de medios para cumplir su juramento (A2). En cuanto a los destinatarios de sus acciones son aquellos que carecen de la misma potencia (los oprimidos y débiles), los cuales parecen ser sustitutos de sus padres (que habrían muerto con su planeta) y/o dobles anteriores de sí mismo (orfandad) (O2). Si de este análisis derivamos los ideales en juego, hallamos cuanto menos tres: el deber (A2), la justicia (A1) y el amor (O2).

En el caso de Batman, los deseos dominantes son LI, A2, A1 y FG. Un ladrón mata a sus padres (en su propia presencia) luego de lo cual jura vengar esas muertes y combatir al crimen. Se entrena mental y físicamente, para lo cual cuenta con la herencia de su padre. Como último paso de este proceso decide elegir un disfraz que infunda temor y elige convertirse en murciélago. En este caso, el sentimiento de injusticia (A1) adquiere una presencia más manifiesta que en el caso de Superman. Los instrumentos de su gesta comprenden el saber científico (O1), la destreza motriz (A1) y el dinero (LI). Este último parece, entonces, la transformación eufórica de la vivencia disfórica relativa a la muerte de sus padres. Asimismo, hallamos una transformación pasivo-activa para el deseo FU, el cual inicialmente aparece en la vivencia de temor al ser asaltado en la calle y, finalmente, como meta (infundir temor). También aquí tiene su lugar el deseo O2 como estado de tristeza al pensar en sus padres muertos. Entre los ideales, podemos detectar, sobre todo, el deber (A2) y la justicia (A1).

El relato sobre Hulk puede dividirse en dos sectores globales, uno de ellos que reúne las escenas relativas a las pruebas con la bomba Gamma y otro que se inicia en el momento en que un joven accidentalmente ingresa en la zona de pruebas. En todo el conjunto los deseos dominantes son: FU, FG, A2, LI y FU. En la primera parte, los personajes incluyen a un militar y un colega que agreden a Banner (A1) y a la hija del primero que lo elogia (FG). Banner, por su parte, aparece como un sujeto cauto o prudente (FU), agradecido (FG) y correcto (A2). El segundo sector incluye a un personaje imprudente (FU) y Banner como alguien asustado y audaz (FU) y con una consecuente alteración orgánica (LI). De las cuatro historietas analizadas esta es la única en la cual el deseo justiciero –como proyecto de acción- no se pone de manifiesto. El deseo A1 lo observamos solamente en dos de los interlocutores (Ross e Igor) y en la vivencia de encierro de la escena final. El detonante de la historia, pues, es la imprudencia a lo cual se suma la alteración orgánica (FU + LI) todo lo cual queda sintetizado en la huída final. Por aventuras posteriores de Hulk, sabemos que el desenlace habitual es que el protagonista abandone la ciudad en que se encuentra en ese momento (perseguido, por ejemplo, por un periodista). Los ideales que hallamos en este caso son el orden (A2) y la dignidad vs. la tranquilidad (FU).

La aventura de Spiderman es la que más secuencias narrativas contiene (12) y los deseos dominantes son:



A1, LI, A2, FU y FG. Si sub-agrupamos estas escenas vemos que algunas se centran en el vínculo de Parker con sus compañeros, en las cuales prevalece el deseo A1 (primero, como sentimiento de injusticia y luego como despertar de un deseo vengativo), otras comprenden al momento de la picadura de araña y sus consecuencias, las cuales incluyen diversos deseos como O1, LI, A1, FU y FG, donde el lucimiento es la transformación del daño orgánico. Por último, el conjunto final que transcurre con el ladrón que termina matando al tío de Parker. Allí los deseos son, sobre todo, LI, A2 y A1. Entre los ideales, hallamos la verdad (O1), la dignidad (FU), la belleza (FG) la justicia (A1) y el orden (A2).

El cuadro que sigue sintetiza los deseos e ideales de los cuatro personajes estudiados:

<b>Superhéroe</b>	<b>Deseos</b>	<b>Ideales</b>
Superman	LI – O1 – FU – O2 - A1 – FG – A2	Orden (A2), justicia (A1) y amor (O2)
Batman	FU – A1 – LI – O2 – O1 – A2 – FG	Orden (A2) y justicia (A1)
Hulk	O1 – LI – FU – A1 – FG – A2	Orden (A2) y dignidad vs. la tranquilidad (FU)
Spiderman	FG – FU – A1 – O1 –LI – A2 – O2	Verdad (O1), dignidad (FU), belleza (FG) justicia (A1) y orden (A2)

Si nos centramos en los ideales, los de mayor frecuencia son el orden (Superman, Batman, Hulk y Spiderman) y la justicia (Superman, Batman y Spiderman). El ideal del orden (A2) es correlativo de una suerte de acto de juramento que exhiben al menos tres de los superhéroes (Superman, Batman y Spiderman), que son los mismos en quienes también aparece el ideal de la justicia (A1).

Un análisis algo más detallado podemos hacer si consideramos los diferentes deseos en juego ya que de hecho en todos los casos encontramos evidencias de los 7 deseos (con excepción de Hulk en quien no aparece el deseo O2). En todos ellos hallamos testimonios del deseo FG en escenas en que los protagonistas asombran o se lucen. El deseo A2 está presente como juramento y asunción de obligaciones (en el caso de Hulk cuando anticipa que va a reconvenir a Igor). Respecto del deseo justiciero (A1) lo hallamos en tres de los superhéroes (solo está ausente en Hulk, aunque sí está localizado en un personaje amenazante). Cabe resaltar la importancia del deseo LI, en dos de los protagonistas como alteraciones orgánicas (Hulk y Spiderman) y en tres como muerte (del planeta en Superman y de familiares en Batman y Spiderman). El deseo O2, en tres de los personajes, parece expresar situaciones de pérdida y/u orfandad. En cuanto al

deseo O1 se pone de manifiesto por la incidencia de la ciencia y/o la preparación intelectual. Finalmente, el deseo FU parece expresar sobre todo el vínculo de los personajes con el espacio (Superman es lanzado, Batman paseaba por la calle, Hulk oscila entre el avance cauteloso y la precipitación y Spiderman oscila entre la timidez y los grandes saltos).

## **6. De la novela familiar de los neuróticos a la de los superhéroes**

Al discutir sobre el mito del nacimiento del héroe, en las célebres reuniones de los miércoles (Nunberg y Federn, 1967), Freud sostuvo que *“habría que poner en primer plano el hecho de que el mito tiene un carácter paranoide”* (pág. 71), a lo cual agrega que el frecuente *“motivo animal”* responde a que estos *“brindan ayuda a los hombres”* (pág. 72). Estas observaciones sin duda están emparentadas con las hipótesis que Freud expone en el texto de la novela familiar (1908) que es contemporáneo de dicha reunión. Allí plantea que una de las operaciones anímicas necesarias y, a la vez, dolorosas que el niño realiza en su paso hacia la adolescencia es el desasimiento de la autoridad parental. Dicha operación, corolario de la desidealización de los progenitores, deviene en un conjunto de críticas y afrentas todas las cuales, sin embargo, encubren el esfuerzo por mantener enaltecidos a los padres. De este modo, dice, *“la fantasía no es en verdad sino la expresión del lamento por la desaparición de esa dichosa edad”* (op. cit., pág. 220). Es decir, las fantasías contenidas en la novela familiar reúnen la tentativa de salida al mundo exogámico y, a la vez, el duelo por el narcisismo perdido.

A los efectos de extraer algunas conclusiones de los análisis expuestos más arriba, si los combinamos con estos comentarios de Freud, nos orientamos en función de un conjunto restringido de problemas: la identificación con un animal, los duelos y el paso del tiempo, el cuerpo y los ideales<sup>8</sup>.

Respecto de la identificación-animal, Maldavsky (1981, 1986) la estudió, por un lado, en el contexto del proceso de constitución psíquica (pubertad y adolescencia)<sup>9</sup> y, por otro lado, en relación con ciertas estructuras clínicas (paranoias, perversiones y fobias), especialmente en función del deseo A1. Respecto de la adolescencia, el autor establece un nexo entre las preocupaciones hipocondríacas inherentes a dicha fase y la representación de un animal idealizado (al modo de un tótem) como expresión del desarrollo defensivo. También señala *“el hecho de que la historia del vínculo con el animal se articule habitualmente con otra, de*

---

<sup>8</sup> Eco (1968), entre otros, también se interesó por el estudio de los valores en las historietas. Por su parte, menciona la belleza, el amor al riesgo, la indiferencia hacia el beneficio material, la generosidad, la ternura, la virilidad, el sentido del humor. A su vez, sostiene que estos serían los valores específicos del personaje, no obstante, de la historieta en general se desprenden también otros: buenas relaciones con la ley, cordialidad con los humildes, símbolos de prestigio, misterio, etc.

<sup>9</sup> Véase también Neves y Hasson (1994).

*pérdida de uno o ambos progenitores. El animal aparece entonces en lugar de lo perdido, y es en ese contexto que su idealización como tótem es esforzada por la corriente psíquica que desmiente un juicio, el de la muerte de los padres como ideales, que sostiene la identificación”* (1981, pág. 35). En síntesis, la identificación con el animal idealizado constituye una respuesta defensiva ante el duelo por los padres (desidealización) y los temores hipocondríacos<sup>10</sup>. Recordemos que para el pensamiento totémico la temporalidad es circular y, a su vez, en él queda saldada la distancia entre el yo y el ideal<sup>11</sup>.

Con excepción de Hulk<sup>12</sup>, en las otras tres historietas suceden procesos de pérdida: Superman es el sobreviviente de la muerte de su planeta, Batman padeció el asesinato de sus padres cuando era un niño y de Spiderman no sabemos qué ocurrió con sus padres, pues vive con sus tíos, a uno de los cuales también asesinan. En estos tres casos, entonces, podemos conjeturar que el advenimiento como superhéroes es correlativo de una interferencia en el proceso de desidealización y/o duelo. Por otro lado, Freud señala que el progreso de la sociedad descansa en la oposición generacional, oposición (o conflicto) que en las historietas analizadas no se advierte pero que, probablemente, quede: a) desplazada por la oposición entre el bien y el mal (es decir, la dimensión temporal queda reemplazada por una dimensión axiológica atemporal); b) sustituida por la mencionada temporalidad circular (en cada historieta se cierra el ciclo temporal)<sup>13</sup>.

La interferencia en el proceso de duelo nos conduce a preguntarnos si, en la configuración del superhéroe, tiene importancia el sentimiento de culpa (Superman y Batman son sobrevivientes, mientras que Spiderman no se preocupa por detener al ladrón que, posteriormente, asesinará a su tío). Posiblemente, el juramento que asumen estos tres personajes, consistente en combatir el crimen, se combine con el sentimiento de culpa referido.

Resta considerar, en línea con las preocupaciones hipocondríacas, los dos casos en que la constitución de dos personajes resultó de sendas alteraciones orgánicas (Hulk y Spiderman). Si bien tales alteraciones no se presentaron en los otros dos (Superman y Batman), el primero de ellos fue lanzado de un planeta que “moría de vejez” y Batman presenció, de niño, cómo sus padres morían en la calle. En este sentido, las vivencias de riesgo físico estuvieron presentes en los cuatro protagonistas.

Todo este conjunto nos conduce a considerar que la novela del superhéroe se compone de: a) recursos de

<sup>10</sup> Otro aspecto relevante de esta identificación es la prevalencia del preconiente cinético y olfatorio por sobre la vista y el oído. En las historias analizadas parece tener importancia sobre todo el problema de la motricidad.

<sup>11</sup> Véase también Freud (1913), Maldavsky (1991) y Plut (2005).

<sup>12</sup> Este superhéroe es el único cuya historia comienza ya siendo adulto y es en quien no aparece el deseo O2.

<sup>13</sup> Recordemos que diversos estudios han subrayado la ausencia del paso del tiempo en los diferentes *comics* (Dorfman y Mattelart, 1972; Eco, 1968; entre otros).

diverso tipo entre los que resalta el despliegue motriz (A1); b) un proyecto consistente en combatir el mal o la injusticia (A1); c) todo ello como defensa ante el paso del tiempo, las angustias corporales y el sentimiento de culpa (LI, O2 y A2).

Los comentarios precedentes toman en cuenta el alcance que estas conclusiones tienen, sobre todo, para pensar los problemas del desvalimiento en el terreno de la clínica y de la constitución psíquica. En efecto, temas como el trauma orgánico (LI), el desamparo, las pérdidas y los duelos (O2), el despliegue de la motricidad aloplástica (A1), el deseo de arrojar (FU), la importancia del asombro y el lucimiento (FG), cobran importancia en numerosos pacientes así como también para comprender las transformaciones del aparato psíquico. Por último, en cuanto a su utilidad para la psicología social podemos resaltar, especialmente, los nexos entre dos de los ideales mencionados, el orden (A2) y la justicia (A1) y, en particular, la detección de cómo se combinan ambos. En efecto, no será lo mismo si el ideal de la justicia se encuentra al servicio del orden o, a la inversa, este último solo es un disfraz al servicio del ideal de la justicia, lo cual suele devenir en el despliegue de un caos caracterizado por los deseos vengativos.

### **Bibliografía**

- Benzecry, C. (comp.) (2012). *Hacia una nueva sociología cultural*, Ed. Universidad Nacional de Quilmes.
- Berone, L. (2010). "Sobre algunos principios de la crítica en Oscar Steimberg. La historieta como estructura híbrida de significación", *Revista Avatares de la comunicación y la cultura*, N° 1.
- Bettelheim, B. (1977). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Ed. Grijalbo.
- Corbatta, J. (2008). "Oscar Masotta: divergencias y convergencias", *The Colorado Review of Hispanic Studies*, Vol. 6.
- De Santis, P. (1998). *La Historieta en la edad de la razón*, Ed. Paidós.
- Dorfman, A. y Mattelart, A. (1972). *Para leer el pato Donald*, Ed. Siglo XXI.
- Eco, U. (1968). *Apocalípticos e integrados*, Ed. Lumen.
- Freud, S.; (1906). *Personajes psicopáticos en el escenario*, O.C., Vol. VII, AE.
- \_\_\_\_\_ (1908). *La novela familiar de los neuróticos*, O.C., Vol. IX, AE.
- \_\_\_\_\_ (1913). *Tótem y tabú*, O.C., Vol. IX, AE.
- \_\_\_\_\_ (1915). *Pulsiones y destinos de pulsión*, O.C., Vol. XIV, AE.
- Maldavsky, D. (1968). *Las crisis en la narrativa de Roberto Arlt*, Ed. Escuela.
- \_\_\_\_\_ (1981). "Transformaciones representacionales constituyentes del aparato psíquico en la adolescencia", en *Adolescencia: de la metapsicología a la clínica* (S. Quiroga, comp.), Ed. Amorrortu.

- \_\_\_\_\_ (1986). *Estructuras narcisistas*, Ed. Amorrortu.
- \_\_\_\_\_ (1991). *Procesos y estructuras vinculares*, Ed. Nueva Visión.
- \_\_\_\_\_ (2004). *La investigación psicoanalítica del lenguaje*, Ed. Lugar.
- \_\_\_\_\_ (2005). “La investigación sistemática en psicología y ciencias sociales desde la perspectiva de la subjetividad”, *Revista Subjetividad y procesos cognitivos*, N° 7, UCES.
- \_\_\_\_\_ (2013). *ADL. Algoritmo David Liberman*, Ed. Paidós.
- Neves, N. y Hasson, A. (comps.) (1994). *Del suceder psíquico*, Ed. Nueva Visión.
- Nunberg, H. y Federn, E. (1967). *Actas de la Sociedad Psicoanalítica de Viena*, T. II, Ed. Nueva Visión.
- Masotta, O. (1970). *La historieta en el mundo moderno*, Ed. Paidós.
- Plut, S. (2005). *Estrés laboral y trauma social de los empleados bancarios durante el corralito*, Ed. UCES.
- \_\_\_\_\_ (2012). *Psicoanálisis del discurso político*, Ed. Lugar.
- \_\_\_\_\_ (2015). *Trabajo y Subjetividad*, Ed. Psicolibro.
- Propp, V. (1985). *Morfología del cuento*. Ed. Akal
- Steimberg, O. (1977). *Leyendo historietas*, Ed. Nueva Visión.
- Todorov, T. (1972). *Introducción a la literatura fantástica*, Ed. Tiempo Contemporáneo.
- Woizinski, A. (2018). “Investigación sobre las estrategias de poder y manipulación a través del discurso desde la perspectiva de la intersubjetividad en una obra literaria, el Ricardo III de W. Shakespeare”, Tesis Doctoral, UCES.
- Zipes, J. (1979). *Romper el hechizo. Una visión política de los cuentos folclóricos y maravillosos*, Ed. Lumen.