

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual

---



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

# **“El atractivo del mal: la figura del villano en la ficción televisiva actual”**

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor/a:  
**Lisanca del Pilar Galindo Furió**

Tutor/a:  
**Héctor Julio Pérez López**

**GANDIA, 2015**

**Resumen:**

La “caja tonta” ha dejado de serlo, al menos en materia de series. La ficción televisiva se ha convertido, durante las dos últimas décadas, en un fenómeno de masas que arrastra a millones de seguidores que consumen estos productos de manera casi enfermiza. La denominada tercera edad de oro de la televisión debe su popularidad no sólo a la calidad narrativa y artística de sus ficciones, sino a la complejidad de sus personajes: el protagonismo cae en manos de antihéroes y de nuevos villanos alejados de arquetipos clásicos, cuyo realismo los acerca como nunca antes a los espectadores. Asesinos en serie, caníbales, gánsteres, sicarios o narcotraficantes se ganan el favor del público en las ficciones televisivas actuales así que, ¿por qué simpatizamos con personajes que despreciaríamos en la vida real? El cuerpo de este trabajo analiza los factores determinantes en la relación entre espectador y personaje investigando los motivos que nos llevan a simpatizar con tres de los villanos con mayor repercusión del panorama televisivo actual: Hannibal Lecter, Lorne Malvo y Frank Underwood.

**Palabras clave:** villano, héroe, antihéroe, simpatía, series.

**Abstract:**

The TV is no longer the “idiot box”, at least when we talk about TV shows. Over the last two decades TV fiction has become a mass phenomenon with millions of viewers consuming these products sometimes in a crazy way. The so-called “Third Golden Age of Television” owes its popularity not only to the narrative and artistic quality of his fictions, but to the complexity of his characters: the leading role falls into the hands of new villains and antiheroes far from classic archetypes, whose realism brings them closer than ever to the viewers. The public sympathize with serial murderers, cannibals, gangsters, hired assassins and drug traffickers in current television fiction so, why do we do this if we would despise them in real life? The body of this paper analyses the determining factors in the relationship between viewer and character, investigating the reasons that lead us to sympathize with three of the villains with most impact of the current television landscape: Hannibal Lecter, Lorne Malvo and Frank Underwood.

**Key words:** villain, hero, antihero, sympathy, tv shows.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>4</b>
1.1. PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO .....	4
1.2. OBJETIVOS .....	4
1.3. METODOLOGÍA Y DIFICULTADES.....	5
<b>2. DEFINICIÓN Y EVOLUCIÓN DE ARQUETIPOS EN LA FICCIÓN AUDIOVISUAL</b> .....	<b>6</b>
2.1. CONCEPTOS .....	6
2.1.1. Héroe .....	6
2.1.2. Antihéroe .....	7
2.1.3. Villano .....	7
2.2. EVOLUCIÓN DE LOS ARQUETIPOS EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES .....	8
2.2.1. Literatura .....	8
2.2.2. Cine .....	10
2.2.3. Televisión .....	13
<b>3. SIMPATÍA POR EL DIABLO: CLAVES EN LA RELACIÓN ESPECTADOR-PERSONAJE</b> <b>14</b>	
3.1. TEORÍA DE LA DISPOSICIÓN AFECTIVA .....	15
3.2. MORAL DISENGAGEMENT O DESCONEXIÓN MORAL .....	16
3.3. IDENTIFICACIÓN .....	16
3.4. CHARACTER ENGAGEMENT.....	17
3.4.1. Empatía .....	18
3.4.2. Simpatía: reconocimiento, alineamiento y alianza.....	20
3.5. CONCLUSIÓN .....	25
<b>4. EL VILLANO COMO PROTAGONISTA ABSOLUTO DE LA NARRACIÓN</b> .....	<b>25</b>
4.1. INTRODUCCIÓN: ASESINOS EN SERIE(S) .....	25
4.2. HANNIBAL LECTER: EL VILLANO EXQUISITO .....	26
4.2.1. <i>El silencio de los corderos: la mariposa y el caníbal que cautivaron al público</i> .....	27
4.2.2. <i>Canibalismo elevado a obra de arte: Hannibal, la serie</i> .....	30
4.2.3. <i>Amor a primera vista: las claves de la simpatía por Hannibal</i> .....	31
4.3. LORNE MALVO: UN DEPREDADOR A SANGRE FRÍA.....	36
4.3.1. <i>El villano enigmático: recursos generadores de simpatía en Fargo</i> .....	37
4.4. FRANK UNDERWOOD: EL JUEGO DEL PODER.....	40
4.4.1. <i>Netflix, House of Cards y las reglas del juego: recursos generadores de simpatía</i> 41	
4.5. CONCLUSIÓN .....	45
<b>5. CONCLUSIONES</b> .....	<b>46</b>
<b>6. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>49</b>
6.1. FILMOGRAFÍA.....	50

## **1. Introducción**

### **1.1. Presentación y justificación del trabajo**

Diez años (desde 2004 hasta la actualidad) han bastado para que en Estados Unidos se haya pasado de producir cuarenta series de televisión al año a más de cuatrocientas: las series se han convertido en la nueva religión de millones de seguidores. Con mucho más tiempo narrativo para desarrollar una historia que su rival cinematográfico, la popularidad de la ficción televisiva contemporánea se debe no sólo a las innovaciones con respecto a la forma en la que se narra el contenido, sino a la complejidad de sus personajes.

La tercera edad dorada de la televisión es también la era de los antihéroes, alejados considerablemente de los estándares heroicos clásicos, y de una nueva noción de villano con personajes malvados de mucho más recorrido y riqueza narrativa que aquellos a los que estábamos acostumbrados, cuya única función en el relato era interponerse en el camino del héroe. Con la calidad como seña de identidad, las ficciones televisivas contemporáneas están protagonizadas por personajes complejos psicológica y moralmente, para quienes importa más el fin que los medios utilizados para conseguirlo. Sin embargo, eso les acerca más a la realidad que a los repetitivos prototipos heroicos y, a pesar de tratarse de asesinos en serie, mafiosos, sicarios o traficantes, han conseguido que los espectadores simpaticen con ellos de una manera nunca antes vista. Con esto pretendo justificar el porqué de “El atractivo del mal: la figura del villano en la ficción televisiva actual”, título del presente trabajo y con el que pretendo abordar la problemática que presenta la ficción televisiva actual, plagada de antihéroes y villanos que logran la simpatía y favor del espectador como pocos héroes lo habían conseguido anteriormente.

### **1.2. Objetivos**

El objetivo general de este trabajo consiste en analizar las técnicas y recursos narrativos que se utilizan para generar en el espectador simpatía por el villano en la ficción televisiva actual y definir los motivos que llevan a la fascinación por este tipo de personajes mediante un análisis crítico de los villanos con mayor repercusión en la ficción televisiva actual. Para ello, se han establecido los siguientes objetivos secundarios: definir los conceptos clave para entender la figura del villano, como héroe y antihéroe, y así llegar a la definición de villano que se usará para la investigación; establecer una evolución en la representación de la figura del villano en lo audiovisual y, concretamente, en la ficción televisiva actual; y elaborar un catálogo de factores y conceptos para entender cómo se establece la relación entre espectador y personaje.

### 1.3. Metodología y dificultades

La metodología se basará en la lectura de libros y artículos relacionados con la temática del trabajo, al igual que en el visionado de al menos las tres series principales a las que se hace referencia con el análisis crítico de sus protagonistas (*Hannibal*, *Fargo* y *House of Cards*), así como también las distintas películas o series que han servido como referencia tanto para nuestros personajes como para el propio trabajo, como la saga cinematográfica de *Hannibal*, la versión cinematográfica de *Fargo*, *Los Soprano*, *Dexter* o *El caballero Oscuro*. Partiendo de esta primera etapa de documentación, he tomado una serie de teorías (como la Teoría de la Disposición Afectiva de Zillman y Cantor<sup>1</sup> y la de la fidelización de un espectador a una historia por sus personajes que Murray Smith denomina *character engagement*<sup>2</sup>) y las he sometido a prueba ejemplificándolos con los tres grandes villanos de la ficción televisiva actual (*Hannibal*, *Lorne Malvo* y *Frank Underwood*), esperando alcanzar una serie de conclusiones que expliquen qué factores ostentan una mayor relevancia para que el espectador simpatice con esta clase de protagonistas antes odiados.

Así, la primera fase ha sido la de documentación y ha consistido tanto en el re-visionado de las tres series que conforman el cuerpo del trabajo, así como de la lectura de distintos libros y artículos que abordan el auge televisivo actual y analizan la problemática de la ficción de antihéroes y villanesca, el éxito de la ficción de asesinos en serie y los procesos por los que pasa el espectador cuando se enfrenta a una ficción televisiva o cinematográfica en la actualidad. Por otro lado, la segunda fase ha sido la de la propia elaboración del cuerpo del trabajo, mientras que la tercera ha consistido en la modificación de acuerdo a los consejos proporcionados por el tutor; y, por último, se ha procedido a la preparación para la defensa oral del trabajo. La mayor dificultad con la que me he encontrado a la hora de realizar este trabajo ha sido la gran cantidad de información, pues en un principio quería abarcar el fenómeno de los antihéroes en la serialidad contemporánea, un tema con mucha relevancia en el panorama televisivo actual y que numerosos autores se encuentran actualmente estudiando y ampliando las bases establecidas por Zillmann y Smith en cuanto a la relación entre espectador y personaje. La maraña de información en torno a la figura del antihéroe fue el principal motivo de que decidiera concretar y centrarme en la figura del villano, que ha irrumpido con mucha fuerza en las dos últimas temporadas de la parrilla televisiva y cuya relación con el espectador se puede fundamentar partiendo de las mismas bases que en el caso de los antihéroes.

---

<sup>1</sup> Zillmann, D., & Cantor, J. (1977). Affective responses to the emotions of a protagonist. *Journal of Experimental Social Psychology*, 13; 155-165.

<sup>2</sup> Smith, M. (1995) *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*. Oxford: Oxford University Press.

En resumidas cuentas, lo que pretende este trabajo es analizar el auge que está experimentando la ficción televisiva durante los últimos años a consecuencia del aumento en la calidad narrativa y de sus nuevos protagonistas, antihéroes o directamente villanos; y establecer los motivos por los que los espectadores simpatizan por personajes que, si existieran en la realidad (y de hecho existen), serían totalmente despreciados.

## **2. Definición y evolución de los arquetipos en la ficción audiovisual.**

### **2.1. Conceptos**

Una narración se conforma de una trama o historia representada por una serie de personajes, en general estereotipados o arquetípicos, que actúan como motor de la misma desarrollando y cumpliendo una serie de funciones. El Diccionario de la Real Academia Española define arquetipo como el “modelo original y primario en un arte u otra cosa” que, siguiendo con las demás acepciones, sirve como “punto de partida de una tradición textual” y “se considera modelo de cualquier manifestación de la realidad”<sup>3</sup> llegando así a formar parte del inconsciente colectivo. Todo buen relato o historia se nutre y beneficia de la dualidad entre el bien y el mal para generar suspense y atraer e interesar al espectador. El bien siempre ha estado representado por el héroe y el mal por el villano, personajes arquetípicos que desde su origen clásico poseen unos rasgos y funciones básicas que se han ido repitiendo con mayor o menor variación relato tras relato.

#### **2.1.1. Héroe**

El héroe, en su sentido más clásico, es el personaje sobre quien recae todo el peso de la acción, cuyos rasgos morales (prudencia, justicia, templanza y fortaleza) invitan, o al menos solían hacerlo, a despertar la simpatía y favor del espectador. Con la tarea de proteger y servir al mundo, su función es primordialmente salvadora y redentora; sin embargo, esta concepción del prototipo heroico ha dejado de resultar convincente al espectador, consciente de que en la sociedad contemporánea, repleta de miedos, debilidades y corrupción a todos los niveles, los personajes puramente buenos no tienen cabida y por tanto no son creíbles. Según David Simon, creador de *The Wire* (HBO, 2002-2008), considerada por muchos la mejor serie de la historia:

“We are bored with good and evil. We renounce the theme. With the exception of saints and sociopaths, few in this world are anything but a confused and corrupted combination of

---

<sup>3</sup> DRAE. Diccionario de la Real Academia Española. Definición de arquetipo <<http://lema.rae.es/drae/?val=arquetipo>> [Consulta 23 de mayo de 2015]

personal motivations, most of them selfish, some of them hilarious. Character is the essence of all good drama; and plotting is just as fundamental”<sup>4</sup>.

Así, el concepto de héroe en su sentido más clásico desaparece en la narrativa actual dando lugar a una nueva noción heroica con un personaje poseedor de muchos matices morales y psicológicos ambiguos que lo acercan a la realidad de esta época y cuya construcción acarrea una mayor complejidad artística.

### **2.1.2. Antihéroe**

El héroe contemporáneo es más bien un antihéroe, un personaje corriente como cualquiera de nosotros, con virtudes y defectos, que se mueve en muchas ocasiones fuera de la ley y que nos hace cuestionarnos constantemente dónde está el límite entre lo moralmente correcto y lo incorrecto. Definido por el DRAE como aquel personaje que “en una obra de ficción, aunque desempeña las funciones narrativas propias del héroe tradicional, difiere en su apariencia y valores”<sup>5</sup>, la irrupción en escena de este tipo de protagonista ha sido quizá el motivo de mayor fuerza narrativa de esta atracción fatal que se produce entre espectadores y personajes de moral cuestionable.

Como se mencionaba anteriormente, el héroe contemporáneo ha dejado atrás la perfección clásica, desdibujándose al mismo tiempo que lo hacía la frontera entre el bien y el mal. En esa zona gris se mueven de manera peligrosa y siempre al límite los antihéroes: personajes que ocupan el rol central de la acción, ciudadanos normales y corrientes como cualquiera de nosotros, que siguen su propio código moral, presentando conductas que exceden los límites moral y socialmente establecidos. Vemos reflejado en personajes ficticios el eterno conflicto humano entre dar rienda suelta a la naturaleza salvaje que bulle en nuestro interior y el continuo intento por domarla, y vemos la euforia que supone para el espectador dejarse llevar por esta clase de personajes. En definitiva, el antihéroe no es ni héroe ni villano, sino el cúmulo de ambos representado por un personaje repleto de complejidad que lo convierte en un ser fascinante y completamente realista.

### **2.1.3. Villano**

La dualidad entre el bien y el mal que mencionábamos antes, presente en prácticamente todas las narraciones, es la causante de que un héroe no pueda existir sin la presencia de un villano o

---

<sup>4</sup> SIMON, D. (2010): “Introducción”, en ÁLVAREZ, R. y HORNBY, N. *The Wire. Truth be told*. Nueva York: Grove Atlantic Inc.

<sup>5</sup> DRAE. Diccionario de la Real Academia Española. Definición de antihéroe <<http://lema.rae.es/drae/?val=antihéroe>> [Consulta 23 de mayo de 2015]

antagonista. El villano clásico es un personaje arquetípico de moral reprochable cuya función máxima es la de interponerse en el camino del héroe y evitar que éste lleve a cabo su tarea y consiga su objetivo: es el enemigo malvado que debe ser derrotado para glorificación del héroe. Esta concepción clásica del personaje lo presenta sin una clara definición de su pasado o sus motivaciones para hacer lo que hace, y con unos atributos malvados que se ven también reflejados en su propia apariencia física, con rasgos deformes que le otorgan una presencia monstruosa: el malo, además de serlo, debía parecerlo. El villano es el motor de la historia, su punto de partida: sin su presencia no habría obstáculos en el camino del héroe y por tanto no habría suspense ni una historia que valiera la pena seguir, pues “el nivel de entretenimiento de una película no está basado en lo bueno que es el héroe, sino en lo malvado que es el villano” (Indick, 2004:17)<sup>6</sup>.

Esta clara importancia en la narración ha provocado que la noción de villano también cambie en la ficción audiovisual contemporánea, en la que se puede observar a un personaje con una mayor profundidad dramática y marcados matices psicológicos y morales. El villano actual es un personaje en muchas ocasiones mejor definido que el propio héroe, que rompe con estereotipos físicos (puede ser el personaje más atractivo físicamente) y que llega incluso a ocupar el espacio protagonista que siempre ha ocupado su némesis, tanto en pantalla como en el corazón de los espectadores, pues “si en pos de la verosimilitud diseñamos a un villano con rasgos contradictorios pero que contengan características moralmente aceptables (como lo podría ser su objetivo en la trama secundaria) sería posible de nuevo que la audiencia se identificara con él” (Lavandier 2003:74)<sup>7</sup>. Se rompen de esta manera los esquemas morales preestablecidos y se produce una situación que hasta hace pocos años era inédita: el espectador logra conectar de una manera más profunda con ciertos villanos llegando a alcanzar simpatía por estos personajes, antes odiados. Y es que, tal y como apunta Rib Davis, “si estamos con un personaje el tiempo suficiente, tenderemos a identificarnos con ese personaje”, razón que se suma la aportada por Sara Martín cuando explica que:

“Los villanos pasan por encima de las normas morales y de las leyes que nos atan a la vida diaria, y nos permiten vivir en la ficción las experiencias de transgresión que jamás nos atreveremos a vivir en la vida real. Mientras ellos son condenados en la pantalla, nosotros disfrutamos secretamente de su inclinación por el mal” (2002:149)<sup>8</sup>.

## 2.2. Evolución de los arquetipos en los medios audiovisuales

---

<sup>6</sup> INDICK, W. (2004) *Psychology for Screenwriters*. California: Michael Wiese Productions.

<sup>7</sup> LAVANDIER, Y. (2003). *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*. Madrid: Eiuinsa ediciones internacionales universitarias.

<sup>8</sup> MARTÍN, S. (2002) *Monstruos al final del milenio*. Madrid: Alberto Santos Editor.



### 2.2.1. Literatura

La literatura ha sido y continua siendo la mayor fuente de origen de una gran parte de relatos audiovisuales. A pesar de que hasta mediados del siglo XX la narrativa literaria estuvo fuertemente marcada por el dominio de la religión en el ámbito social y por las estructuras narrativas clásicas, el papel comenzaba a albergar construcciones villanescas complejas y carismáticas como el Satanás de Milton o los grandes malvados shakesperianos (Claudio, Lady Macbeth o Yago, entre otros), dos de los grandes exponentes del siglo XVII.

Generalmente, el villano cumplía con el pretexto que ya se ha mencionado con anterioridad de que además de ser malo debía parecerlo físicamente (figuras con apariencia monstruosa), llegando incluso a estar en muchas ocasiones fuertemente relacionado con el mundo sobrenatural y con los planes del diablo: Drácula, Frankenstein, Fausto, Dorian Gray o Mr. Hyde pueden considerarse los grandes exponentes de este tratamiento literario con respecto al mal y a la figura villanesca. Todos ellos personajes con una mayor complejidad moral que ya comienzan a cargarse de matices psicológicos, siendo figuras tan memorables en el imaginario colectivo que han llegado a convertirse en argumentos universales para la construcción de historias posteriores. Tal y como apunta Karina Sainz:

“Demos un paso atrás y echemos mano del sencillo pero bien ejecutado malvado que arrancó sonrisitas de regusto en nuestras horas de lectura. El príncipe de Valaquia Vlad Tepes III que sirvió a Bram Stoker para crear a Drácula; el Mr Hyde, de Stevenson, que se va volviendo cada vez más incontrolable Jekyll; el profesor Moriarty, ese reputado matemático bajo cuya reputada apariencia se esconde la mayor mente criminal que haya creado Conan Doyle para confeccionar una némesis de Sherlock Holmes (...) También encontramos los villanos mejor logrados, los que como el Javert de Víctor Hugo se obsesionan con imponer la ley a la moral, o a aquellos que, como los parricidas Karamázov de Dostoievski, no pueden huir de su destino y deben obrar el mal para resarcir aquello que la vida les ha impuesto. En ellos, por ejemplo, la maldad deja de ser moral para ser razonable. Eso sin contar a los que no pueden contener hacer el daño porque de alguna manera los justifica algún raro perfume de perturbación, como el martirizado Jean-Baptiste Grenouille que nos regaló Süskind. No todos son los malos de los libros de aventuras o los cuentos de hadas, esos malos modélicos, perfectos para la moraleja”<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> SAINZ, K. (2014) *Malvados de tomo y lomo: villanos literarios* <<http://tendencias.vozpopuli.com/cultura/2136-malvados-de-tomo-y-lomo-villanos-literarios>> [Consulta 2 de julio de 2015]

Las crisis sociales que se han vivido desde que el siglo XX inició su andadura hasta la actualidad (el crac del '29, los movimientos sociales de los años sesenta, la crisis del petróleo de los noventa y la crisis económica y social que vivimos desde el año 2007 hasta la actualidad), han supuesto el motor de cambio para la mentalidad de la sociedad y la de los creadores y los espectadores, que dejan así de considerar creíble el arquetipo clásico del héroe. De este modo, desde la década de los sesenta hasta nuestros días, el villano pasa a ocupar el espacio protagonista no sólo en la historia, sino en el corazón de los lectores. Así, Norman Bates, Hannibal Lecter, Patrick Bateman, Dexter Morgan y un sinfín de personajes, algunos de ellos los villanos más reconocidos de la cultura audiovisual actual, dieron el salto a la pequeña y gran pantalla a través de la literatura.

De destacada importancia es también la irrupción del cómic que, desde la creación a finales de los años treinta de *Superman*, sería el gran exponente de los antihéroes como protagonistas, con unos superhéroes llenos de matices y dudas psicológicas y existenciales, así como unos villanos con una mayor complejidad artística capaces de plantar cara en luchas memorables de poder a poder. Gran ejemplo de ello es Batman, en cuya larga lista de adversarios podemos encontrar enemigos tan complejos como el Joker, el Pingüino o Ra's Al Ghul. El universo del cómic, además, se retroalimenta de tal manera que tanto los superhéroes como los villanos nacidos en la misma compañía saltan entre una historia y otra, construyendo narraciones que a medida que van creciendo se tornan más complejas y atractivas para el lector. El éxito ha sido tal que estas historietas han dado también el salto a la gran pantalla, convirtiéndose casi todas ellas en éxitos de taquilla: de hecho, la saga de *Los vengadores* (Joss Whedon) y la última entrega de la trilogía de *El caballero Oscuro: La leyenda renace* (Christopher Nolan, 2012) ocupan las primeras posiciones del ranking de las mayores recaudaciones de la historia del cine. Con un éxito tan arrollador, no es extraño que los superhéroes y (¡cómo no!) los villanos hayan llegado a la pequeña pantalla dispuestos a quedarse durante muchas temporadas y ofrecer a sus fieles seguidores nuevas historias en un medio cada vez más mediático. Así, ficciones como *Arrow* (CW, 2012-actualidad), *The Flash* (CW, 2014-actualidad) o *Daredevil* (Netflix, 2015), entre muchas otras, ocupan cada vez más terreno en la parrilla televisiva actual, dando lugar a un fenómeno *transmedia*<sup>10</sup> que parece no tener parangón.

### 2.2.2. Cine

Desde sus orígenes, el considerado como séptimo arte se creó con la primordial función de captar el movimiento y representar la realidad, con los primeros films de los hermanos Lumiere

---

<sup>10</sup> Pese a que no es un término admitido por el DRAE, la narrativa *transmedia* se ha popularizado durante los últimos años con el auge de las redes sociales y consiste en que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación

como grandes ejemplos de ello. La lógica evolución que sufriría la narración cinematográfica llevaría a que el cinematógrafo dejara de ser un mero instrumento en el que plasmar el movimiento con imágenes reales (la llegada de un tren a la estación o la vida familiar) para convertirse en el gran medio en el que contar historias a través de imágenes y sonidos. Nos encontramos en la época del denominado cine primitivo, que dura hasta 1920, en la que el cine mira hacia el teatro y la novela del siglo XIX, primordialmente a la novela victoriana.

Durante la primera mitad del siglo XX (1896-1946), las películas eran el medio cultural más popular e influyente en los Estados Unidos, pues conformaban el primero de los modernos medios de comunicación de masas. Sin embargo, la evolución que experimenta la sociedad con el paso de los años no es ajena al cine, sino que ejerce una gran influencia sobre él. De esta manera, la Primera Guerra Mundial trajo consigo las primeras corrientes vanguardistas con el expresionismo alemán como abanderado, mientras que el crac económico de 1929 fue el motor del éxito de las películas de gánsteres, en las que ya aparece ocupando un rol central un personaje con rasgos morales ambiguos y de mayor complejidad psicológica que lleva a cabo actos de discutible moralidad.

Los gánsteres darían paso a los asesinos en serie, rescatando una fascinación cuyo origen parece remontarse a los crímenes en el Londres victoriano del legendario Jack el destripador, convertido en icono popular y que aún en la actualidad protagoniza un sinfín de historias. Sin embargo, se produce un cambio esencial en la construcción de esta clase de personajes: el malo deja de ser un ente estereotipado capaz de ser identificado por el resto de la sociedad por sus rasgos físicos deformes y su condición de marginado social, y pasa a ser un tipo como cualquiera de nosotros, normal. Esta nueva característica, comparable con la realidad, genera en iguales proporciones pánico y fascinación por personas que parecen normales pero que son capaces de matar con frialdad de autómatas. Fritz Lang primero, con el estreno de *M, el vampiro de Dusseldorf* (Fritz Lang, 1931), y Hitchcock después con el éxito de *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960), serían los dos claros exponentes cinematográficos de esta nueva tendencia en la que el asesino en serie se ponía en el centro del relato. La obra cumbre de Hitchcock, adaptación de la novela homónima de Robert Bloch, se convirtió en el motor de cambio tanto de la forma de narrar las historias como de los personajes habitantes del universo de ficción. Basado en el asesino en serie real Ed Gein, el protagonista de “Psicosis” Norman Bates causó auténtico terror entre los espectadores, pues revelaba una nueva forma de maldad en la que el villano dejaba atrás prototipos monstruosos y foráneos para convertirse en cualquiera de nosotros. El film tuvo además que derrotar al implacable código Hays, guardián que trataba de impedir, entre otras cosas, que la narración pudiera incitar al espectador a la transgresión de las normas o a sentir simpatía por aquellos que lo hacían en la pantalla. El malo pasaba así a ser

alguien muy próximo a los personajes, incluso podía formar parte del núcleo familiar, hasta entonces intocable. Tal y como explica Mariona Visa-Barbosa:

“Con Hitchcock, el intruso destructor que perturba la plácida vida de la comunidad es uno de los integrantes de ésta. A partir de la aparición del cine independiente, a finales de los años 70, los nuevos directores como Martin Scorsese o Stanley Kubrick, no se limitan a percibir el mal como un fenómeno interior, sino que convierten a los malvados en protagonistas absolutos de sus historias (...) Son personajes de moral dudosa, pero que cuentan con la simpatía del público y, no siempre son castigados y condenados al final de la historia. Este contexto es ideal para la aparición de psicópatas y asesinos en serie como personajes, de los que habitualmente se justifica su maldad, ya sea con una enfermedad mental (caso de Norman Bates de *Psicosis* que sufre esquizofrenia) o con el relato de una infancia plagada de maltratos y familias desestructuradas”<sup>11</sup>.

La mano que Hitchcock tendía al cambio la recogió años más tarde Thomas Harris con la saga de Hannibal Lecter, que provocaría la invasión del asesino en serie en la pequeña y gran pantalla, así como en las novelas populares. A la sombra de Bates y Lecter han nacido asesinos tan carismáticos como John Doe (*Se7n*, David Fincher, 1995) o Patrick Bateman (*American Psycho*, Mary Harron, 2000). El villano deja de ser, por tanto, el mero personaje que se opone al héroe y sobre el que no se aporta ninguna información de su pasado, motivaciones u objetivos, convirtiéndose en un personaje cuya complejidad psicológica lo hace atractivo e incluso carismático a ojos del gran público. Se produce tal fenómeno de fascinación con estos personajes que, incluso ocupando un papel secundario, son considerados por el público como protagonistas. Así, Darth Vader en la saga de *Star Wars* (George Lucas, 1977-2005), el Joker de *El caballero Oscuro* (Christopher Nolan, 2008) y el que el Instituto de Cine Americano (AFI) considera el mejor villano de la historia del cine y del que hablaremos más adelante, el Dr. Hannibal Lecter, se han convertido por méritos propios en iconos de la cultura popular actual.

Entre la excelencia y la polémica se mueve el Joker de *El Caballero Oscuro*, interpretado magistralmente por un Heath Ledger que no llegó a ver el resultado de su trabajo debido a su prematura muerte pocos meses antes del estreno, factor que desgraciadamente ha llevado a alguno que otro a cuestionar si el éxito de su Joker se debe a un homenaje póstumo más que al gran trabajo realizado por el actor. Más allá de cualquier controversia, es un hecho que Ledger fue capaz de dejar en un segundo plano al todopoderoso Batman interpretado por nada menos que Christian Bale. Con la naturalidad y la improvisación como señas de identidad, el Joker de Ledger fue capaz de cautivar a crítica y gran público gracias a su característica forma de hablar,

---

<sup>11</sup> VISA-BARBOSA, M. (2011) *Claves del éxito del personaje psicópata como protagonista en el cine*. En Revista de comunicación Vivat academia (pp 40-51). Disponible en <[dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4859455.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4859455.pdf)>

sacando la lengua continuamente como resultado de las cicatrices que forman su sonrisa de payaso; a la forma de caminar patosa, resultando en muchas ocasiones cómica, elemento fundamental para un personaje que en la versión hispana del cómic es llamado “el guasón”; a su perturbada risa, casi siempre estremecedora; a sus historias inventadas sobre cómo se hizo las cicatrices de la cara; y a sus gestos provocadores, como el aplauso a la noticia del ascenso del detective Gordon o su reacción cuando falla la primera explosión del hospital<sup>12</sup>. Todo ello, además de ayudar a que el público simpatizara con él fascinado con semejante personaje, lo convirtió en uno de los grandes villanos de la historia del cine.

### 2.2.3. Televisión

Desde la implantación generalizada de la televisión en los hogares del mundo, la ficción televisiva ha vivido a la sombra de la producción cinematográfica, siempre mejor considerada por público y crítica. A finales de la década de los cuarenta y mediados de los cincuenta daba comienzo lo que se denominó como “primera edad dorada de la televisión”, en la que tal y como explica Concepción Cascajosa, predominó primero el drama antológico, dirigido a una audiencia que “todavía no era muy extensa, lo que le permitía a menudo apostar por temas controvertidos y polémicos en historias con un toque de realismo social”. Las antologías dramáticas darían paso a producciones que representaban el “paraíso de felicidad consumista retratado en los anuncios de los patrocinadores”<sup>13</sup>.

La competencia entre los distintos canales de cable fue en aumento, factor fundamental que obligó en la década de los ochenta a las tres *networks* (las grandes cadenas de la televisión norteamericana) a apostar por una programación más ambiciosa y de calidad que tuviera como objetivo a un espectador culto con buena posición económica que buscara algo diferente en televisión (ideal para los anunciantes). El drama televisivo se enriquecía narrativa y temáticamente, preparando el terreno para el estreno en 1981 de *Canción triste de Hill Street* (NBC, 1981-1987), una ficción que marcaba el inicio de la segunda edad de oro televisiva combinando las tramas episódicas con las seriales para realizar un boceto realista del trabajo policial que abrió camino a otras producciones posteriores como *The Wire*, *Oz* (HBO, 1997-2003) o *The Shield* (FX, 2002-2008), que se convertirían en referentes de una nueva televisión de calidad. Este fenómeno televisivo encontraría a finales de la década de los 90 el camino del éxito y la excelencia con el estreno de *Los Soprano* (HBO, 1999-2007), una ficción que

---

<sup>12</sup> Cinco escenas memorables de Heath Ledger interpretando al Joker, en las que se pueden observar los ejemplos a los que se hace referencia: <https://www.youtube.com/watch?v=qGuNIS-jyd0>

<sup>13</sup> CASCAJOSA VIRINO, C. (2005). *Por un drama de calidad en televisión: la segunda edad dorada de la televisión norteamericana*. En Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación. Disponible en <<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2927714>>

marcaba también un antes y después en cuanto a la construcción de tramas y personajes, pues el protagonista era nada más y nada menos que el jefe de la mafia en la ciudad de Nueva Jersey.

Daba comienzo la tercera edad de oro de la televisión, cuya popularidad tiene mucho que ver con la complejidad y atractivo de sus personajes protagonistas. El héroe deja atrás sus clásicas vestiduras al compás de una sociedad que evoluciona y que ya no cree en absolutos (ni positivos ni negativos) y del villano que, cansado de perseguirle, se convierte en un personaje con grandes matices, profundo, complejo y cargado de un realismo que le aproxima como nunca antes a la audiencia y que, al mismo tiempo, plantea una problemática moral de grandes proporciones. Cambian, por tanto, las reglas del juego y el modelo de serialidad actual se mueve al ritmo de la ambigüedad moral, con villanos y antihéroes en el centro del relato. Tal y como explica Samuel Neftali:

“Los procesos de proyección e identificación imaginarias del sujeto-espectador/televidente se concentran en sujetos ficcionales que, mediante su desempeño en la trama, contradicen los tradicionales valores heroicos, cuando no representan justamente prototipos de abierta maldad (...) Personajes que son en igual medida héroes que villanos, de su villanía arranca una senda heroica cuyo arco de desarrollo ofrece al espectador, la satisfacción de una fantasía poblada tanto de admiración como de la negación de la misma por resultar esencialmente inmoral o repulsiva. Esta consumación de una suerte de placer morboso o gozo inconfesable escenifica, al mismo tiempo, un movimiento de atracción hacia la figura del monstruo”<sup>14</sup>.

Esta tendencia de simpatizar con lo malvado que ha aflorado en las ficciones televisivas de los últimos años es sobre la que queremos hacer hincapié en esta investigación. Y es que desde la aparición de Tony Soprano, asesinos en serie como Dexter o Hannibal, traficantes de droga y asesinos como Walter White, sicarios como Lorne Malvo y un largo etcétera de enigmáticos, misteriosos, inteligentes, atractivos y, sobre todo, malvados personajes se han convertido en el principal reclamo de las series de más éxito del panorama actual. La moralidad ha muerto, ¡viva el villano!

### **3. Simpatía por el diablo: claves en la relación espectador-villano**

Los espectadores quieren disfrutar viendo series y películas, de modo que la clave del entretenimiento de cualquier producto audiovisual de ficción reside en conseguir adentrar al espectador en ese universo ficticio representado. Los personajes suelen ser la principal razón

---

<sup>14</sup> Neftali Fernández, S. (2013). *Amado Monstruo: Lo heroico y lo monstruoso en Walter White*. En Cobo, S. y Hernández-Santaolalla, V. (Coor.) (2013). *Breaking Bad: 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados* (pp.105-122). Madrid: Errata Naturae Editores.

por la que se disfruta una historia, por ello toda narración audiovisual tiene la habilidad de crear simpatías, antipatías, alianzas y otras tantas respuestas físicas y emocionales hacia los personajes que habitan el mundo narrativo. Esto es trascendental para el impacto moral e ideológico de las historias, ya que tal y como apunta Carl Plantinga: “Dando pie a actitudes positivas y negativas hacia los personajes, los creadores manipulan el punto de vista, desatando los deseos de la audiencia por varios resultados de la narrativa, y creando unas particulares emociones en el espectador”<sup>15</sup>.

Pese a que algunos estudios revelan que es más fácil para los espectadores relacionarse con personajes que no son puramente morales o inmorales sino una mezcla de ambos (Hoorn y Konijn, 2003)<sup>16</sup>, los creadores de este tipo de ficciones han de construir la narración y emplear todos los recursos técnicos a su alcance de modo que el espectador quiera que el protagonista triunfe sin importar los medios que utilice para ello. De hecho, Sparks y Sparks (2000:80)<sup>17</sup> apuntan que las distintas técnicas cinematográficas y televisivas se utilizan para estimular a los espectadores, de manera que puedan a través de estas formar alineaciones favorables con personajes que actúan fuera de las normas y cuyos comportamientos violentos pueden ser particularmente atractivos: “De esta manera, (...) el contemplar estos actos puede producir placer”.

### 3.1. Teoría de la Disposición Afectiva

En este sentido, cabe destacar la Teoría de la Disposición Afectiva (Affective Disposition Theory, ADT) de Zillman y Cantor<sup>18</sup>, en la que establece que los espectadores participan emocionalmente en los acontecimientos representados en los relatos audiovisuales y sus reacciones pueden manipularse a través de técnicas cinematográficas y narrativas para lograr que el público simpatice con un personaje u otro. Así, simpatizamos desde el primer momento con Dexter por el empleo de la narración en off en primera persona, que llega a ejercer en ocasiones de contrapunto irónico y de humor en situaciones totalmente imprevisibles.

Existen siete pasos en la formación de la disposición afectiva: (1) Percepción y asesoramiento, el espectador solo observa la interpretación del personaje; (2) Juicio moral, el espectador juzga la acción del personaje; (3) Disposición afectiva, si el espectador considera que el personaje sigue un comportamiento moral formará una disposición positiva, mientras que si no considera

---

<sup>15</sup> PLANTINGA, C. (2010). *I followed the rules, and they all loved you more: moral judgement and attitudes toward fictional characters in film*. En *Midwest Studies in Philosophy. Special Issue: Film and the emotions* (pp34-51)

<sup>16</sup> JANICKE, S. H., & RANEY, A., A. (2011). *Exploring How We Enjoy Antihero Narratives: A Comparison of Fans and Nonfans* of 24.

<sup>17</sup> SPARKS, G. G., & SPARKS, C. W. (2000). *Violence, mayhem, and horror*. In D. Zillmann & P. Vorderer (Eds.), *Media entertainment: The psychology of its appeal* (pp. 73-91). Mahwah, NJ: Erlbaum

<sup>18</sup> ZILLMANN, D., & CANTOR, J. (1977). *Affective responses to the emotions of a protagonist*. *Journal of Experimental Social Psychology*, 13(2), 155-165.

que la acción sea moral, la disposición será negativa; (4) Anticipación y aprehensión, el espectador desea que su personaje favorito triunfe y teme un posible fracaso, al contrario que con su personaje menos favorito; (5) Percepción y valoración, el resultado conlleva una emoción; (6) Respuesta emocional hacia el resultado, el espectador decide cómo se siente sobre la historia y sus personajes; (7) Juicio Moral, el espectador decide si aprueba el resultado de la historia o no.

Sin embargo, nuestra naturaleza social requiere que la selección de los personajes más y menos favoritos no sea caprichosa, sino que ha de estar moralmente justificada. De este modo, la disposición afectiva y los juicios morales permiten y gobiernan nuestra participación en la ficción. Estos juicios se producen sobre las acciones en las que participa un determinado personaje y permiten que el espectador llegue a la conclusión de cuál cree que es el bueno y cual el malo. En un principio, esta distinción era esencial para el correcto funcionamiento de la narración pero, ¿cómo es posible entonces que nos guste un personaje como Hannibal Lecter, Tony Soprano, Walter White o el propio Dexter?

### **3.2. *Moral disengagement* o desconexión moral**

Los espectadores reaccionamos ante los hechos ficticios de forma muy parecida a como lo haríamos si esos hechos se produjeran en la vida real. Rawlins (1992)<sup>19</sup> descubrió que cuando nuestros amigos se comportan de una manera discutible, tendemos a asumir que actúan así por una razón justificada, de modo que utilizamos técnicas de desconexión moral para aliviar la angustia que, de cualquier otra forma, ese mal comportamiento generaría. Siguiendo con esta hipótesis, Raney (2004)<sup>20</sup> apuntó que lo mismo sucede con nuestros amigos ficticios, ya que la narración ofrece al espectador la posibilidad de dejar a un lado sus valores morales y sociales, interpretando comportamientos inmorales de sus personajes favoritos como correctos moralmente para justificar que le gusten esos personajes y, así, seguir manteniendo una disposición afectiva positiva hacia ellos y continuar disfrutando de la historia. Según indican varios autores, la identificación con uno o varios personajes podría ser perfectamente el mecanismo a través del cual funciona la desconexión moral para disfrutar de las narrativas protagonizadas por villanos y antihéroes.

### **3.3. Identificación**

---

<sup>19</sup> RAWLINS, W. K. (1992). *Friendship matters: Communication, dialectics, and the life course*. (pp.271-281). New York: Aldine de Gruyter.

<sup>20</sup> RANEY, A. A. (2004). Expanding disposition theory: Reconsidering character liking, moral evaluations, and enjoyment. *Communication Theory*, 14, 348-369.



Uno de los objetivos primarios de las narraciones audiovisuales es arrastrar al espectador al universo de ficción y hacerle olvidar su vida cotidiana durante unas horas, en las que experimentará de primera mano las vivencias, aventuras, fortunas y desgracias de sus personajes favoritos y menos favoritos. Para que esto ocurra, el espectador ha de sentirse identificado con uno o varios personajes de la historia. Tal y como lo define Jonathan Cohen:

“Identificarse con un personaje significa sentir una afinidad hacia el personaje tan fuerte que nos vemos absorbidos en el texto y llegamos a un entendimiento empático por los sentimientos que generan las vivencias del personaje, así como sus motivaciones y objetivos. Experimentamos qué les pasa a los personajes como si nos pasara a nosotros, mientras momentáneamente al menos, nos olvidamos de nosotros como espectadores, lo cual intensifica nuestra experiencia”<sup>21</sup>.

Para identificarse con un personaje, el espectador asume su punto de vista adentrándose en la historia como si realmente la estuviera viviendo en la realidad, entendiendo así las motivaciones que guían al personaje a actuar del modo en que lo hace. El espectador se involucra en la narración, preocupándose por los posibles resultados que pueda desencadenar un hecho en la historia, pues las consecuencias que puedan derivar de ellos dejan de resultarle indiferentes. El proceso de identificación puede iniciarse por alguna característica de la producción, pues la cámara es la que determina el punto de vista desde el que se cuenta la historia y por tanto establece el objetivo con el que identificarse, lo que provoca que el espectador adopte la perspectiva de un personaje; por el cariño del espectador por un personaje en concreto (Cohen, 2001)<sup>22</sup>; o por la comprensión de que existe un parecido entre el propio espectador y el personaje. El desarrollo y la fuerza de identificación depende a su vez de múltiples factores: la naturaleza del personaje, el espectador (perspectivas, valores e intereses) y el texto (dirección, guion e interpretación). En definitiva, cuando el espectador se identifica con un personaje, vive los comportamientos de este en primera persona, lo cual facilita que evite auto-culparse por aceptar comportamientos morales discutibles y de ahí que se pueda producir identificación con personajes moralmente ambiguos o de abierta maldad.

### **3.4. Character engagement**

Los espectadores tienden a construir una mayor disposición hacia los personajes que ven más a menudo, recordemos que “si estamos con un personaje el tiempo suficiente, tenderemos a

---

<sup>21</sup> COHEN, J. (2006). “Audience identification with media characters”. En VORDERER, P. *Psychology of entertainment*. (pp183-187). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

<sup>22</sup> COHEN, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at identification of audiences with media characters: *Mass communication & society*, 4,245-264

identificarnos con ese personaje” (Rib Davis)<sup>23</sup>. Por esta razón, las series de televisión parten como el formato mejor colocado para ofrecer a los espectadores relaciones de larga duración con sus personajes favoritos, al mismo tiempo que se facilita la fidelización a la historia por parte de la audiencia, que volvería semana tras semana a su cita con su serie y personajes predilectos. Se produce de esta manera un pacto entre el espectador y el personaje que Murray Smith definió como *character engagement*<sup>24</sup>, la reacción emocional de un espectador a causa de las acciones de un personaje en una narración audiovisual, lo cual produce la fidelización a la historia. Estamos ante un factor esencial para que una serie de televisión salga adelante, más si cabe cuando se trate de una narración cuyo protagonista genere respuestas ambiguas en el espectador como es el caso de las ficciones protagonizadas por villanos y antihéroes.

El modelo que plantea Murray Smith en su ensayo “Engaging characters” (1995)<sup>25</sup> distingue dos tipos de respuestas afectivas por parte del espectador: la simpatía/antipatía, referidas a los sentimientos positivos o negativos que genera un personaje (sentir algo **por** un personaje); y la empatía, los sentimientos compartidos entre el personaje y el espectador (sentir **con** el personaje lo que él siente). La simpatía se produce, además, a través de otros tres procesos más específicos: el reconocimiento (recognition), el alineamiento (alignment) y la alianza (allegiance). Smith coloca, de este modo, al espectador como elemento fundamental para que la fidelización (*engagement*) pueda producirse, idea que amplía Margrethe Bruun Vaage cuando explica que el proceso depende de las propias preferencias del espectador (si la temática del film o la serie es relevante para él personalmente), su motivación para adentrarse en la historia, su capacidad de empatía, sus gustos artísticos, etc.<sup>26</sup>

### 3.4.1. Empatía

La empatía es uno de los mecanismos claves para disfrutar el drama, ya que tal y como apunta Bruun Vaage: “Empathy is an important mechanism for pulling the spectator into narrative engagement, making the narrative outcome matter for us as spectators because we may feel the triumph in the hero’s success, or the resignation of his defeat. In this way, empathic engagement is important for making a fiction film experience truly engaging and successful”.

La empatía conlleva, por tanto, reconocer de manera consciente o refleja el estado de otra persona, así como entender cómo se siente esa persona al compartir sus sentimientos. Bruun Vaage define además dos tipos de empatía: la personificada a través de recursos técnicos y artísticos; y la imaginativa restringiendo el acceso del espectador a la psicología del personaje.

---

<sup>23</sup> DAVIS, R. (2004) *Escribir guiones: desarrollo de personajes*. Barcelona: Paidós.

<sup>24</sup> La traducción más aproximada sería la fidelización a un personaje por parte del espectador.

<sup>25</sup> SMITH, M. (1995) *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*. Oxford: Oxford University Press

<sup>26</sup> BRUUN VAAGE, M. Fiction film and the varieties of empathic engagement. En *Midwest Studies in Philosophy* (pp158-179).

La empatía imaginativa (*imaginative empathy*), es definida por Murray Smith como un sentimiento que despierta la mente (*mindfeeling*) y que consiste en imaginar cómo alguien específicamente ve el mundo y cómo se siente en él, por lo que utilizamos la imaginación para representar la propia experiencia del personaje. Según Smith, este tipo de conexión nos permitirá no sólo reconocer o entender al personaje, sino captar de una manera directa pedacitos de su propia mente. De esta manera, podemos imaginar la gran miseria en la que vive sumido Dexter al final de la serie del mismo nombre (*Dexter*, Showtime, 2006-2013) tras perder a su hermana, tratar de suicidarse sin éxito y relegarse a sí mismo a una vida totalmente alejado de la sociedad pese a haber tenido la opción de huir y vivir feliz con Hannah y su hijo Harry, una felicidad de la que no se siente digno sin la presencia de Deb; o la impotencia, sorpresa y dolor de Walter White cuando su médico le diagnostica un cáncer de pulmón en el primer episodio de *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013).

Sin embargo, tal y como apunta Smith, la empatía no deriva simplemente de un proceso imaginativo, sino que está también profundamente conectada con otros procesos psicológicos, concretamente aquellos relacionados con la imitación de respuestas motoras y afectivas. Llegamos así a la denominada empatía personificada (*embodied empathy*), en la que el espectador es capaz de discernir cómo o que siente un personaje analizando o imitando sus gestos, posturas o expresiones faciales. Volvemos al ejemplo anterior en el que a Walter White le diagnostican el cáncer de pulmón, nos fijamos en su postura rígida, en su mirada perdida en un punto infinito de la consulta, en la repetición de las palabras del médico de una manera mecánica (“Lung cancer, inoperable”) y en su reacción: decirle al doctor que tiene una mancha de mostaza en la bata. Atendiendo a todos estos hechos, sabemos el shock que le ha producido la noticia y que no ha llegado a procesar lo que realmente significa; para después volver al caso anterior, ponernos en su lugar e imaginar cómo nos sentiríamos si fuéramos nosotros los que recibiéramos la noticia. En el caso de este tipo de empatía es muy relevante el descubrimiento de las denominadas neuronas espejo, que se activan en nuestro cerebro cuando vemos a otra persona ejecutar una acción, llevando a cabo un proceso de imitación que nos permite realizar esa misma acción en nuestra mente y obtener las mismas respuestas físicas y emocionales que si la estuviéramos realizando de verdad. De ahí que, por ejemplo, seamos capaces de sentir dolor al ver a otro de los protagonistas de *Breaking Bad*, Jesse Pinkman, ser brutalmente golpeado en repetidas ocasiones.

A diferencia de Walter o de Dexter, antihéroes que se presentan desde el inicio humanizados y con una serie de rasgos morales que facilitan que el espectador empatices con ellos (Walter comienza su gran andadura por dejar a su familia abastecida una vez que él ya no esté, aunque luego se demuestre que este fin queda olvidado tras su conversión en Heisenberg; y Dexter es

un asesino en serie que enfoca su enfermedad para acabar con otros asesinos en serie, defendiendo así a inocentes en lugar de acabar con ellos), los protagonistas cuyo análisis nos ocupa en la presente investigación son totalmente malvados, no buscan la redención y son, en definitiva, personajes por los que no se ofrecen demasiadas opciones de empatizar. Lo que sentimos por estos villanos no es otra cosa que simpatía.

### 3.4.2. Simpatía

La simpatía conlleva sensibilidad hacia la situación de otra persona junto con preocupación por él o ella. Los psicólogos George Lowenstein y Deborah Small establecen los siguientes factores como los determinantes que desencadenan la simpatía humana: (1) la coincidencia entre el estado emocional propio y el de otra persona, (2) haber pasado por alguna experiencia similar a los hechos que cuenta otra persona, (3) la similaridad, (4) la novedad, (5) la proximidad y (6) la intensidad<sup>27</sup>. Relacionando estos factores con la ficción audiovisual, obtendríamos como desencadenantes de la simpatía del espectador por un personaje: (1) la coincidencia entre el estado emocional del personaje con el del espectador, (2) el hecho de que este haya pasado por una experiencia parecida a la del personaje, (3) la similaridad del personaje con la realidad (4) así como su originalidad, (5) lo cual lo aproximan al espectador, que podrá identificarse con él y con su historia. (6) Por último, la simpatía está fuertemente relacionada con las imágenes, por ello cuanto más realistas e intensas sean estas imágenes mayores opciones habrá de que un espectador simpatice con un personaje, lo cual puede considerarse una de las fuentes del poder dramático de las ficciones. En el visionado de películas y series de ficción, la simpatía por personajes ficticios puede ser vívida, emocionante e intrínsecamente placentera. Es más, la simpatía que un espectador desarrolla por un personaje, una vez establecida, se convierte en automática y ese personaje sólo perdería su estatus de favorito si hiciera algo que rompiera o violara totalmente las expectativas asumidas para él por parte del espectador.

Como ya avanzábamos al inicio del capítulo, existen tres procesos para desarrollar simpatía por un personaje, y estos serían:

#### - Reconocimiento (recognition):

El reconocimiento, en palabras del propio Smith, consiste en: “The spectator’s construction of the character: the perception of a set of textual elements, in film typically cohering around the image of a body, as an individuated and continuous human agent” (Smith, 82)<sup>28</sup>. Los

---

<sup>27</sup> SMALL, D. y LOWENSTEIN, G. (2007) *Sympathy and callousness: The impact of deliberative thought on donations to identifiable and statistical victims*. En Science Direct. Disponible en <<http://www.minnpost.com/sites/default/files/asset/j/jr9ntq/jr9ntq.pdf>>

<sup>28</sup> SMITH, M. (1995) *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*. Oxford: Oxford University Press.

espectadores de drama son capaces de clasificar a los personajes como buenos o malos o como protagonistas o secundarios casi instantáneamente a través del reconocimiento de los esquemas narrativos utilizados. Nos referimos con esto a las estructuras formadas por un patrón predecible de eventos, escenas y argumentos que proveen al espectador de una serie de reglas y gramática de la historia que los guía hacia la comprensión e interpretación de la acción. Por ello, cuanto más lógica sea una historia con un esquema narrativo existente, su estructura será procesada con mayor rapidez y facilidad por parte del espectador.

Uno de los mayores componentes de las narrativas y, por tanto, de los esquemas narrativos es la moralidad. Los espectadores aprendemos a elaborar esquemas de acuerdo a lo que hemos visto en otras series o películas, con estructuras y temas que se repiten o personajes que cumplen una serie de estereotipos establecidos. Esto sirve de guía para los espectadores, de forma que cuando procesen un esquema narrativo serán capaces de interpretar la narrativa en curso y de realizar una valoración y clasificación inicial de los personajes. De esta manera, los personajes considerados como “buenos” pueden beneficiarse y aprovecharse de la presunción de ser considerados como tal, mientras que se asume lo peor de los personajes que no gustan o se consideran, en un principio, como “malos”. El profesor Jans Eder reflexiona sobre este concepto en su explicación sobre lo que implica el comprender y acercarse a un personaje:

“Understanding a character can mean very different things: first, it can mean that the viewer knows the character’s personality and general traits. Drawing on different sources of information (e.g., representations of the character’s body and behavior; dialogues; environment; star images; knowledge of social roles and genre types; other narrative conventions) the viewer is able to construct a consistent mental model of the character and to ascribe to him a relatively stable combination of physical, psychological and social properties” (Eder 2001, Persson 2003; Smith’s concept of recognition, 1995)<sup>29</sup>.

Sin embargo, si la narración no le ofrece al espectador un esquema narrativo que este pueda procesar rápida y fácilmente, tendrá que construir su propio esquema desde cero, usando simulaciones mentales y sus propios recuerdos como guía, lo cual puede ralentizar el proceso pero provocará que el modelo de personaje sea más detallado e intenso.

#### **- Alineamiento:**

El alineamiento es una respuesta provocada por la propia serie o película producida mediante una relación espacio-temporal con el personaje o un acceso subjetivo a la narración. Una narración puede enseñar o esconder la vida privada de un personaje, lo cual influye en el grado

---

<sup>29</sup> EDER, J. *Ways to being close to characters*. Disponible en <  
[https://www.academia.edu/1842144/Ways\\_of\\_being\\_close\\_to\\_characters](https://www.academia.edu/1842144/Ways_of_being_close_to_characters)>

de conocimiento del espectador y en su disposición hacia ese personaje. Así, cuando Murray Smith habla de alineamiento a través de una relación espacio-temporal, hace referencia a que el relato (a través de la cámara) nos muestra qué hace el personaje en su entorno, permitiendo al espectador acompañarlo a lo largo del tiempo y el espacio favoreciendo que se genere simpatía, en consonancia con la hipótesis Bornstein (1999)<sup>30</sup>, que sostiene que tendemos a reaccionar de una manera más positiva hacia gente que vemos repetidamente.

Uno de los ejemplos más claros lo encontramos en una de las series con mayor repercusión de los últimos tiempos: desde la secuencia inicial en *Breaking Bad*, la cámara fija su objetivo en Walter White, en esa escena memorable en la que, en paños menores y en medio del desierto bajo el constante sonido de las sirenas de policía, graba un vídeo en el que pide disculpas a su familia por el daño que pueda haberles causado. A partir de ahí, viajamos días atrás y reconstruimos los pasos que llevarán a Walter a esa situación, acompañándolo a la consulta del médico en la que recibirá la noticia que cambiará su vida: es diagnosticado con un cáncer de pulmón y las esperanzas de sobrevivir no son muy altas. Así comienza un viaje que lo llevará a la fabricación de metanfetaminas para abastecer a su familia y que acabará por convertirlo en uno de los narcotraficantes más despiadados. Un viaje del que seremos testigos excepcionales, pues acompañaremos a Walter durante todo el camino, estableciendo una fuerte conexión con el personaje que será prácticamente inquebrantable a pesar del total y absoluto cambio que este experimentará a lo largo de la historia.

Asimismo, la propia narración puede revelar qué siente, desea y quiere el personaje mediante una estructura en la que predomina su punto de vista, de manera que el espectador imagina cómo es vivir la vida del personaje en primera persona. Nos encontramos ante lo que Smith define como alineamiento a través de un acceso subjetivo, en el cual el conocimiento que el espectador tiene del universo de ficción le será dado por la experiencia del propio personaje. La narración subjetiva imita nuestro comportamiento natural cuando tenemos interés en saber qué piensa y siente otra persona a través de su mirada y su expresión facial. Bruun Vaage explica este proceso mediante el siguiente excelente ejemplo:

“The POV structure mimics our natural perceptual behavior when we are empathically interested in someone. If you and I talk together, for example, and you suddenly stop and look at something, the natural way for me to find out what you’re thinking and feeling is to track your gaze to see what you’re looking at, and use your facial expression to understand what you are feeling about what you see. Simon Baron-Cohen (1995) discusses this as the shared attention mechanism, one of our basic mechanisms

---

<sup>30</sup> BORNSTEIN, B. (1999). *I know I know it, I know I saw it: The stability of the confidence-accuracy relationship across domains*. En *Journal of Experimental Psychology* (pp.76-88).

for understanding others. The POV structure is a cinematic elaboration of our natural tendency to explore another's gaze and facial expression for information<sup>31</sup>.

El acceso subjetivo puede establecerse a través de distintas técnicas cinematográficas, como la narración en voice over, los planos desde un punto de vista subjetivo o los extensos primeros planos en los que se muestran expresiones faciales de los personajes. Esto lo podemos ver perfectamente representado en *Dexter*, con la narración del protagonista en voice over que nos ofrece un total acceso a su mente, mediante el cual sabemos en todo momento qué es lo que realmente piensa y siente el protagonista, además de que la cámara toma en repetidas ocasiones el punto de vista del personaje, por lo que vemos lo que él ve, ofreciéndonos una narración subjetiva total; o también en *House of Cards*, con la interpelación directa al espectador por parte de Frank Underwood, que mira y se dirige directamente a la cámara. Sin darnos cuenta, todo apunta a que nos pongamos del lado de asesinos en serie y de mentirosos compulsivos.

#### **- Alianza:**

La alianza, por otra parte, consiste en la actitud que muestra un espectador a favor de un personaje, producida cuando este último se gana la aprobación moral del primero tras realizar una evaluación de los rasgos morales del propio personaje. Se trata de una respuesta que va construyéndose mientras avanza la narración, dando lugar a una relación psicológica profunda y duradera con el personaje, por lo que cuando formamos una alianza, simpatizamos con él y deseamos que le ocurran cosas buenas. La ficción televisiva actual juega con la ambigüedad moral, un factor que ejerce de motor narrativo demandando una serie de respuestas emocionales y morales del espectador que dibujarán su juicio moral y que, como ya se ha comentado, son fácilmente manipulables mediante técnicas cinematográficas. Carl Plantinga<sup>32</sup> explica que cuanto más profunda y duradera sea la relación con un personaje, el espectador pasará por alto más fácilmente los defectos y acciones desagradables que este lleve a cabo en la narración. Pese a que hubiera una pérdida momentánea de la simpatía hacia el personaje, la alianza sería la base para que el espectador siguiera apoyándolo. Y es que, tal y como explica Alberto N. García:

“Un personaje dramáticamente rico hará cosas buenas, malas o discutibles; la clave de la alianza con el espectador-protagonista radica en que en todo momento juzgamos al personaje con cierta benevolencia. Creamos un sistema de valores propio para acercarnos a una historia de ficción. Establecemos un pacto moral diferente, porque la simpatía hacia un personaje no pasa necesariamente porque exhiba un comportamiento éticamente cabal.

---

<sup>31</sup> BRUUN VAAGE, M. Fiction film and the varieties of empathic engagement. En *Midwest Studies in Philosophy* (pp158-179).

<sup>32</sup> PLANTINGA, C. (2010). *I followed the rules, and they all loved you more: moral judgement and attitudes toward fictional characters in film*. En *Midwest Studies in Philosophy*. Special Issue: Film and the emotions (pp34-51)

Este pacto también opera en la forma audiovisual: música contrapuntística, diálogos reveladores, voz en off intimista, ralentizaciones épicas, primeros planos, iluminación simbólica, angulaciones exultantes, interpretaciones magnéticas, etc.”<sup>33</sup>

Formar una alianza con un personaje no es un mero trámite que ocurra en todas las narraciones o con todos los personajes. Todos los personajes actúan en el universo narrativo, y aun así formamos alianzas con unos y no con otros. Es más, un alineamiento continuado con un personaje no quiere decir que el espectador forme una alianza con él. Por ejemplo, en el Nueva Jersey dibujado por *Los Soprano*, formamos una alianza con Tony pero no lo hacemos Ralph Cifaretto, mientras que en el desierto de Albuquerque preferimos la presencia de Walter White a la de Gus Fring y en Miami la de Dexter por encima de la de Trinity o la de Miguel Prado. Todos ellos son personajes que, a pesar de moverse en el terreno de lo ambiguo y lo malvado, consiguen el favor del público. No es casualidad que los elegidos sean por norma general los protagonistas (Tony, Walter y Dexter en este ejemplo), aquellos que la cámara (como mencionábamos con anterioridad) permite que acompañemos desde el inicio hasta el final de la historia. Sin embargo, en este caso entra también en juego la opinión que tenemos de los otros personajes a los que hacemos referencia, ya que el espectador juzga al personaje en un determinado universo ficticio y lo juzga de acuerdo a su entorno: así, Tony parece mucho más justo en sus decisiones que Cifaretto, Gus Fring se presenta como un enemigo implacable que Walter ha de eliminar si no quiere ser él el eliminado y Trinity sabe mantener su doble vida en secreto con la misma maestría que Dexter (incluso mayor), pero sus víctimas son inocentes y su perfecta fachada familiar se desvanece al mirarla con detenimiento y observar el miedo con el que viven su esposa e hijos. Un mafioso, un narcotraficante y asesino y un asesino en serie, y sin embargo tienen a su alrededor a personajes mucho peores. El espectador hace valer ese dicho de “más vale malo conocido que bueno por conocer”.

### **3.5. Conclusión**

Todas estas teorías no forman sino un catálogo de conceptos que nos permiten adentrarnos en la compleja relación que se establece entre espectador y personajes. Estamos hablando de respuestas físicas y emocionales que el relato consigue despertar en el espectador a través de los recursos técnicos propios del medio audiovisual, del carisma de los personajes, de los actores que los interpretan o de la propia situación personal del espectador en el momento en que se adentran en la historia. Pasamos horas y horas con numerosos personajes: unos consiguen nuestra atención, nuestro favor, admiración y respeto; otros la reacción totalmente opuesta; y otros simplemente pasan desapercibidos. Sentimos a nuestros personajes favoritos casi como

---

<sup>33</sup> GARCÍA, ALBERTO N. *Amar a Walter White, odiar a Walter White*. En Jot Down contemporary culture magazine. Disponible en < <http://www.jotdown.es/2013/08/amar-a-walter-white-odiar-a-walter-white/>>



nuestros amigos, somos sus compañeros de viaje y queremos que triunfen sin importar el cómo lo consiguen. Eso sí, por mucho que una narración consiga hacernos olvidar la realidad cotidiana y que sus personajes nos hagan vivir en nuestras propias carnes sus dichas y desgracias, sabemos que estamos ante un universo ficticio que nos ofrece un sinfín de posibilidades y en el que podemos comportarnos de una manera distinta a lo que lo haríamos en la vida real. Esta naturaleza ficticia del relato es esencial a la hora de entender que podamos simpatizar con personajes que en la vida real nos parecerían totalmente despreciables.

#### **4. Nuevos retos, nuevas historias: El villano como protagonista absoluto de la narración**

Tras haber hecho una evaluación de los instrumentos conceptuales que nos permiten crear una alianza por un villano o sentir simpatía por él, ahora nos ocuparemos de hacer un análisis con los siguientes objetivos: ejemplificar, a través de tres de los villanos más reconocidos de la ficción televisiva actual, qué recursos utilizan los creadores de estas series para generar una relación de simpatía y alianza de los espectadores hacia estas figuras del todo malvadas; y establecer las causas del auge y éxito de este tipo de personajes en la narrativa serial de los últimos años.

##### **4.1. Introducción: asesinos en serie(s)**

Antes de comenzar con los tres villanos objeto de análisis, cabe resaltar la importancia de una figura que se alza entre el resto de personajes villanescos: el asesino en serie, con el que el nuevo concepto de villano y la fascinación que genera a su paso alcanza su máxima representación, pasando de ser el típico antagonista a protagonizar y ser el principal reclamo de numerosas series actuales de éxito, como *Dexter*, *Hannibal* (NBC, 2013-actualidad), *Bates Motel* (A&E, 2013-actualidad) o *Fargo* (FX, 2014-actualidad). El motivo de esta inevitable atracción, según Santaularia (2009:183) es que:

“El asesino en serie es un personaje que hace sus propias reglas, vive al margen de la ley y actúa con impunidad hasta que es capturado (...) Aunque sus actos son inmorales, son personajes que viven según su propia ley y, por tanto, son atractivos en cuanto nos permiten, al menos de forma vicaria, vivir al límite (...) Sus historias sirven como válvulas de escape que nos permiten liberar el estrés que genera el tener que ser buenas personas, pues en ocasiones necesitamos bajar la guardia y satisfacer nuestros deseos transgresores, aunque sea de forma vicaria a través de las acciones que cometen los monstruos”<sup>34</sup>.

---

<sup>34</sup> SANTAULARIA, I. (2009) *El monstruo humano. Una introducción a la ficción de los asesinos en serie*. Barcelona: Laertes

El asesino en serie se ha convertido, de esta manera, en uno de los personajes más recurrentes en la ficción contemporánea. ¿Su éxito? No se trata de un ser ficticio ni sobrenatural, sino que existe en la vida real, son asesinos anónimos que pasan desapercibidos y que, por tanto, infundan a partes iguales miedo y curiosidad. Es más, la proliferación de esta clase de asesinos en la vida real fue la causante de su paso al mundo de la ficción, en el que se intenta dar una explicación sobre el por qué se comportan así este tipo de asesinos. No en vano, estamos ante el monstruo contemporáneo por excelencia. Tal y como mencionábamos al principio del trabajo, Jack el Destripador fue la figura que marcó el inicio del camino para la ficción de asesinos en serie, generando un fenómeno de masas que empezó en los *penny dreadful* y que sigue reproduciéndose aún hoy en la literatura, el cine y la televisión. Tras Jack, asesinos en serie reales como Ed Gein, Ted Bundy y otros tantos han contribuido a la construcción de toda una subcultura que los ha convertido en iconos populares. Destacable es el caso de Gein, cuyos asesinatos fueron el molde sobre el que se erigieron, nada más y nada menos que los asesinos en serie más notorios del último siglo: Norman Bates y Hannibal Lecter. De esta forma, la ficción de asesinos en serie va haciéndose más grande y compleja, evolucionando al ritmo en que lo hace la propia narración. Así, tal y como explica Santaularia:

“En el seno de la tradición detectivesca ha nacido el thriller de asesinos en serie, en el que un detective investiga los crímenes perpetrados por esta figura. El cine de terror nos ha dado los *slashers*, donde un asesino en serie de dimensiones casi o totalmente supernaturales persigue sin tregua a un grupo de adolescentes hasta que uno de ellos logra acabar con él. La tradición gótica nos ha dado el *psico-horror* o historias en las que nos metemos en la mente del asesino en serie y nos convertimos en testigos de sus acciones y/o de sus engranajes mentales”<sup>35</sup>.

El psico-horror, alejado de tramas procedimentales como el género detectivesco (para el que *Mentes Criminales* sería el perfecto ejemplo) y del argumento agotado hasta la saciedad del slasher (en el que encontraríamos, por ejemplo, la adaptación televisiva de *Scream*), ofrece el mejor terreno para que los villanos encuentren la simpatía donde antes había odio por parte del espectador. Un cambio que empezó en 2006 con la aparición en la pequeña pantalla del que aún hoy se considera “el serial-killer favorito de América”: Dexter Morgan (*Dexter*, Showtime, 2006-2013), con el que se comenzó a normalizar el planteamiento del asesino en serie como protagonista y héroe de la narración televisiva.

#### **4.2. Hannibal Lecter: el villano exquisito**

---

<sup>35</sup> SANTAULARIA, I. (2009) *El monstruo humano. Una introducción a la ficción de los asesinos en serie*. Barcelona: Laertes

“There’s no morality, only morale”

Hannibal Lecter

Con motivo de su centenario, el American Film Institute (AFI)<sup>36</sup> ofreció una lista con los cien mejores héroes y villanos de la historia del cine. En el lado de los villanos, la primera posición fue ocupada por Hannibal Lecter, que se convertía de esta forma en el mejor villano de todos los tiempos. Y es que el Dr. Lecter es, probablemente, la figura que ejemplifica de mejor manera la fascinación que vienen produciendo durante las dos últimas décadas los personajes ambiguos, oscuros y malvados. Es el villano predilecto, el que consigue atraparte en cualquiera de sus formas artísticas, ya sea la literaria, la cinematográfica o la televisiva. ¿Qué tiene un caníbal y asesino en serie para triunfar en todos los ámbitos del audiovisual?

Hannibal Lecter tiene su origen, como ya se ha comentado anteriormente, en la literatura. Thomas Harris dio vida en 1981 a nuestro caníbal favorito con la publicación de *El dragón rojo*, el primero de los 4 libros que conforman la *Serie Hannibal Lecter* (1981-2006), al que seguiría pocos años después *El silencio de los corderos* (1989). El éxito de las dos primeras novelas de Harris no pasó desapercibido en la industria cinematográfica, que apostó rápidamente por el paso del papel a la pantalla del doctor caníbal.



**Imagen 1. Brian Cox y Anthony Hopkins interpretando al Dr. Lecter en *Manhunter* y *El silencio de los corderos*, respectivamente.**

Sin embargo, el estreno de *Manhunter* (Michael Mann, 1989), la primera adaptación de la novela *El dragón rojo*, no fue el éxito esperado y pasó más bien desapercibida por la cartelera norteamericana y mundial. Pese a ello, Hannibal Lecter no tolera el fracaso y su momento estelar en la gran pantalla llegaría con el estreno de *El silencio de los corderos* (Jonathan Demme, 1991), adaptación de la novela homónima. La poderosa interpretación de Anthony Hopkins hizo que el exquisito Dr. Lecter pasara de personaje secundario a protagonista haciendo olvidar al resto de personajes con un aura carismática infalible, convirtiéndolo en el villano con mayor atractivo de la historia del cine. El filme consiguió éxito absoluto entre

---

<sup>36</sup> AFI'S 100 GREATEST HEROES AND VILLAINS. Disponible en <<http://www.afi.com/100years/handv.aspx>>

público y crítica alzándose con 5 premios Oscar (película, director, guion adaptado, actor y actriz).

#### **4.2.1. El silencio de los corderos: la mariposa y el caníbal que cautivaron al gran público**

*El silencio de los corderos* supuso un revés moral para los espectadores, absortos el personaje de Lecter, un doctor cuya inteligencia superior y gustos exquisitos generaba tal fascinación que eclipsaba su otra faceta: la de asesino en serie y caníbal. Aunque es cierto que los dos libros que en ese momento estaban en el mercado habían obtenido un gran éxito, la película y, sobre todo, Anthony Hopkins consiguieron alzar a un personaje que se consideraría de cualquier otra manera despreciable en una leyenda popular. El carismático actor es, en definitiva, una de las grandes razones de que el espectador simpatice con Lecter.

Con este primer motivo, merece la pena detenerse a analizar el resto de causas que provocan esta extraña alianza entre el espectador y el Dr. Lecter. Eso sí, se trata de un compromiso que se establece fuera de cualquier análisis moral, puesto que no puede entenderse en el sentido en que Murray Smith planteó el concepto. El propio Smith intenta esclarecer algunos de los motivos que llevan al espectador simpatizar y aliarse con el personaje de Lecter en el film. En primer lugar, se destacan las cualidades positivas del personaje y que lo diferencian de algunos de los otros personajes de la película, mientras se mantienen sus rasgos inmorales de fondo, de manera que llegan a ser en ocasiones imperceptibles para el espectador, hechizado con las buenas maneras del doctor:

“What makes Hannibal’s case more complex are the other, attractive traits that also characterize him. In spite of Lecter’s taste for human livers and other body parts, he is on many occasions charming, witty, urbane, genteel, and learned(...)I would argue that we find him (relatively) sympathetic because he possesses a number of attractive and appealing traits, and in this respects he contrasts with both the other prisoners on his corridor – demented, sex-crazed animals like Migs, who flings semen at Clarice as she passes by his cell- and Dr. Chilton, the sadistic doctor who oversees Lecter’s incarceration (...) Moreover, though we hear a lot about Lecter’s cannibalistic antics and witness the gruesome aftermath of one of his attacks, we never see him chomping liver or defacing his victims, yet we do see him strapped into a device that looks like a cross between an iron maiden and a dog muzzle (...) Lecter is humiliated and degraded by his captors; what is more, these actions are made more salient in the film than Lecter’s own vicious actions”.” (:226)<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> SMITH, M. (1999) “Gangsters, cannibals and Aesthetes” en VV AA, *Passionate Views. Film, cognition, and emotion*. Baltimore: Johns Hopkins University Press

Este hecho es aprovechado por el film, pues los espectadores, pese a ser absorbidos por la narración, se saben dentro de un universo ficticio. De acuerdo a esta premisa, si en la narración se usan técnicas que realzan ciertas cualidades y relegan a un segundo plano rasgos negativos, el espectador analizará las acciones de los personajes dentro del entorno narrativo, siendo quizá más permisivos o incluso dejando de lado aspectos que en la realidad no podrían simplemente porque se trata de una ficción.

Llegamos a uno de los factores clave de esta alianza, la relación que se establece entre Lecter y Clarice Starling, una de las más recordadas de la historia del cine. Hopkins y Foster generan una atmósfera que puede pasar de paternalista a erótica con una sola palabra, gesto o mirada entre ambos. Si Lecter es el villano que establece el relato, Clarice es la heroína, cuyas cualidades son las moralmente aceptables socialmente y permiten que el espectador simpatice y genere una alianza con ella ahora sí en el sentido en que lo definió Smith. Clarice se siente cómoda con el Dr. Lecter, llegando incluso a pedirle ayuda y consejo para capturar al otro asesino en serie, así que si ella confía en Lecter, ¿por qué no lo iba a hacer el espectador?



**Imagen 2. Clarice Starling (J. Foster) y el Dr. Lecter (A. Hopkins) en su primer encuentro, en el que ya se puede notar la química entre ambos**

En definitiva, el aura carismática que le induce Anthony Hopkins al personaje, la exhibición de sus cualidades positivas manteniendo en segundo plano las negativas y la relación entre Lecter y Clarice son los puntos clave que ayudan a que el espectador se alie con un asesino en serie y caníbal como el Dr. Lecter. Por ello, tal y como apunta Smith: “In spite of his sadism and cannibalism, we want things to go well for Lecter (...) and they do”.

Diez años después de la publicación del último libro, la leyenda se hacía más grande con *Hannibal*, la continuación de la historia narrada en *El silencio de los corderos* que se estrenaría dos años después en la gran pantalla (*Hannibal*, Ridley Scott, 2001) con Anthony Hopkins todavía al frente, aunque esta vez con Julianne Moore interpretando a Clarice Starling tras el rechazo de Jodie Foster para volver a ponerse en la piel de la pupila del doctor. El año siguiente

llegaría a la gran pantalla *El dragón rojo* (Brett Ratner, 2002), segunda adaptación de la novela homónima de Harris, que bajo el liderazgo de Hopkins hizo olvidar el fracaso del primer intento.

El último episodio de la tan aclamada saga, *Hannibal: el origen del mal*, vendría a ser el primero cronológicamente y nos ayuda por fin a entender a Hannibal y a conocer qué motivaciones esconde su oscura figura. Es el único volumen que ofrece razones de peso para empatizar con el personaje, presentándolo en algunos momentos vulnerable con sus propias debilidades y sentimientos, fortaleciendo así sus cualidades positivas y reforzando la relación con el lector. Un año después se estrenaría mundialmente la película (*Hannibal: el origen del mal*, Peter Webber, 2007), desenterrando la tragedia que Hannibal vivió en su infancia y que acabaría por convertirle en el despiadado asesino y canibal que todo el mundo conoce. El actor francés Gaspard Ulliel recogía el testigo de Anthony Hopkins y se hizo responsable de la ardua tarea de acercarnos la juventud y primeros pasos de nuestro villano favorito.

#### **4.2.2. Canibalismo elevado a obra de arte: Hannibal, la serie**

En plena etapa de efervescencia de productos seriales de verdadera calidad técnica y artística, no es de extrañar que un personaje mundialmente conocido y aclamado como Hannibal Lecter terminara por encontrar su hueco en la ficción televisiva actual. La encargada de llevar a cabo semejante tarea fue la NBC, que presentó *Hannibal* como uno de los platos fuertes de la temporada 2013, una apuesta cuanto menos arriesgada para una cadena generalista que ha de enfrentarse a mayores exigencias en cuanto a datos y contenido. Más teniendo en cuenta el bagaje del producto: una franquicia ya establecida y el rostro de Anthony Hopkins instalado en el imaginario popular como Hannibal el canibal. El reto no era sencillo, pero tampoco la historia que el creador de la serie, Bryan Fuller, quería contar, pues partía de una adaptación libre de los personajes literarios de *Dragón Rojo* situándolos en la actualidad.

Imagina que estás en la sala de espera de tu psicólogo esperando que salga a recibirte, y de repente la puerta se abre y aparece Hannibal Lecter, saludándote con una leve inclinación de cabeza y gesto impasible. Con el grado de conocimiento que tenemos sobre Lecter, la reacción generalizada sería darse la vuelta y huir de la manera más rápida posible. Sin embargo, como espectadores conscientes de que estamos ante un universo narrativo ficticio, acudimos fielmente a nuestra cita semanal con el Dr. Lecter. Queremos entretenernos y deleitarnos viendo series pero, ¿cómo se puede disfrutar de las vivencias de un canibal?

Combinando con maestría las tramas seriales (que abarcan toda la temporada, siendo la más importante la relación entre Will y Hannibal) con las episódicas o procedimentales típicas de las ficciones policíacas (con la investigación y resolución de un caso semanal), Hannibal arranca

con una serie de asesinatos de chicas adolescentes que alertan al jefe de la Unidad de Ciencias del Comportamiento del FBI, Jack Crawford. Ante la complejidad del caso, Jack busca la ayuda de Will Graham, experto en analizar escenas del crimen y perfiles psicológicos gracias a una capacidad empática sin igual que le permite adentrarse en la mente del asesino para reconstruir sus crímenes. Sin embargo, el don de Graham es también su talón de Aquiles, convirtiéndolo en una persona inestable y vulnerable que necesita la asistencia de un profesional que haga de ancla entre sus dos mundos así que, ¿quién mejor que el prestigioso Dr. Lecter?

#### **4.2.3. Amor a primera vista: las claves de la simpatía por Hannibal**

Con las Variaciones Goldberg de Johann Sebastian Bach de fondo, pasado el primer cuarto de hora del capítulo piloto y con una puesta en escena a la altura del personaje, aparece por primera vez el Hannibal televisivo, saboreando una cena que se presupone “made in Lecter”. Las expectativas, que han ido in crescendo con el paso de los minutos sin la aparición de la figura de Lecter, se unen a la perfecta elección de la música (sabemos, gracias a los libros y a las películas, que se trata de la composición favorita de Hannibal) y a la pulcritud del doctor, tanto en su vestimenta como en la coreografía que imprime a cada uno de sus movimientos (cómo corta la carne o cómo olfatea y saborea el vino). Todo ello confecciona una de las mejores presentaciones de un personaje que se ha hecho en televisión: con una sola escena, el doctor Lecter es capaz de dejar al espectador perplejo, casi embriagado por su presencia. Nos encontramos ante un Hannibal que, a diferencia de las versiones cinematográficas, está libre de sospecha y del que nadie imaginaría que se trata de un asesino en serie y caníbal. La presentación del personaje en la serie conforma el primer elemento clave para generar una disposición afectiva positiva del espectador hacia él. Un elemento que además ayuda a que se produzca un primer paso hacia la identificación con el personaje, pues como ya mencionábamos al tratar de acercarnos al concepto, la identificación puede alcanzarse a través de elementos de la propia producción (lo cual ocurre en este caso), a lo que se suma el gran carisma que ya de por sí posee el personaje de Lecter.

Fascinado por la habilidad de Will y su capacidad intelectual, Hannibal consigue ganarse su confianza y asistimos a las primeras sesiones entre ambos, donde se produce una lucha dialéctica de poder a poder en la que llega a forjarse una extraña amistad. La química entre ambos actores, la iluminación, los contrastes tonales y los planos y contraplanos que envuelven las conversaciones entre Will y Hannibal conforman una atmósfera intimista que engulle al espectador, inmerso en los guiños y dobles sentidos escondidos entre los complejos diálogos que ambos mantienen. Nos encontramos ante el segundo elemento generador de simpatía: la relación entre los dos protagonistas.



Imagen 3. Hannibal y Will durante una de sus sesiones      Imagen 4. Hannibal entabla una extraña amistad con Will

El tercer recurso generador de simpatía lo conforma la estética: con una clara influencia del cine de Stanley Kubrick, los recursos técnicos y artísticos dan como resultado un estilo diferente y original que se ha convertido en una de las señas de identidad de la serie. Una apuesta que se lleva a cabo desde la primera secuencia, que adentra al espectador en el *modus operandi* de Will con su viaje al interior de la mente del asesino mostrándole cómo trabaja. El espectador asume su punto de vista, sufriendo con él las largas pesadillas y angustiosas alucinaciones, acompañándolo en su camino hacia la verdad, representada en su mente con la forma de un ciervo que lo guiará hasta su verdadera presa: Hannibal. La atmósfera que envuelve a la serie se va volviendo cada vez más enfermiza a medida que el estado de Graham empeora, tiñéndola de un aire tan demencial que el espectador comienza a cuestionarse todo lo que ve, como si estuviera inmerso en una de las pesadillas del propio Will.

Buscando la belleza en lo macabro, en Hannibal se potencia la estilización de la violencia con el asesinato elevado a la categoría de obra de arte y representado con todo detalle. Los cadáveres dejan de ser simples cuerpos sin vida para convertirse, con el paso de los capítulos, en ángeles protectores que se han visto despojados de sus costillas para convertirlas en alas; o incluso en instrumentos musicales humanos. La serie camina entre la fina línea que separa lo artístico de lo grotesco. Eso sí, nunca vemos a Lecter mancharse las manos, al menos no durante los primeros episodios, en los que se busca alcanzar una conexión directa con la audiencia. La serie aprovecha el grado de conocimiento que el espectador posee sobre el personaje, por ello muestra sus crímenes de manera implícita, insinuando su autoría a través de juegos de palabras y dobles sentidos que siempre acaban de la misma manera: con Hannibal cocinando. La comida es tan relevante que se convierte en un personaje más, de hecho, cada capítulo de las dos primeras temporadas lleva el nombre de una receta: en la primera francesas (*Potage, coquilles*), haciendo honor al tiempo que pasó Hannibal en París durante su infancia y gran parte de su juventud; mientras que en la segunda son japonesas (*Kaiseki, Naka Choko*), recordando su relación con Lady Murasaki, la esposa de su tío y gran amor de Hannibal. Impoluto, Lecter se mueve en la cocina con la soltura propia de un chef bajo la atenta mirada de la audiencia, que



asiste ensimismada a la coreografía del doctor mientras prepara con mimo platos de apariencia sofisticada y exquisita que invitan a saborearlos y disfrutarlos aun sabiendo su dudosa procedencia. La seducción y la repulsión unidas en una sola receta.



Imagen 5. El asesinato como obra de arte.



Imagen 6. Hannibal cocinando: una escena que se repite a lo largo de toda la serie

Esta exaltación de la violencia que encumbra el asesinato y el canibalismo mostrándolos como nuevas formas de arte atrapa a los espectadores, aprovechando ese placer morboso que generan los contenidos de entretenimiento de carácter violento. Me disgusta, pero no puedo parar de mirarlo.

Los asesinatos se suceden uno tras otro ante un Will cada vez más perdido en su persecución del ciervo negro. El héroe pierde el control mientras Hannibal permanece impecable, sin una gota de sangre que estropee sus trajes hechos a medida. La serie ensalza las cualidades positivas de Lecter mientras saca a relucir la parte más inestable e irracional de Will, que comienza a desdibujar la frontera entre lo correcto y lo incorrecto, otro elemento clave para la alianza con el espectador. Destaca aquí la fascinación que todo ser humano siente por la inteligencia superior, a la que por supuesto no es ajena Hannibal, un personaje cuya inteligencia no puede medirse por ninguno de los medios existentes, según lo describe el propio Thomas Harris en varios de sus libros. Si a una inteligencia inigualable le unes la elegancia y sofisticación de Lecter, tendrás como resultado a un personaje de un atractivo difícil de igualar.

A ello se une, como ya comentábamos, que el público no ve a Hannibal mancharse las manos, al menos no hasta la recta final de la primera temporada, mientras que Will se ve obligado a asesinar en el primer capítulo. Es más, Hannibal ayuda al FBI a capturar a otros asesinos en serie (al menos los que decide no quedarse para él). Además, a diferencia de su homólogo cinematográfico, que sólo entabla una relación emocional con Clarice Starling, este Hannibal establece varias relaciones que lo alejan del típico psicópata y lo muestran más humano. El Lecter televisivo entabla una relación de amistad (al estilo Hannibal) con Will y admite sentir responsabilidad paternal por Abigail Hobbs, a la que salva la vida en el primer capítulo. Cierran

el círculo íntimo de Lecter el propio Jack Crawford, Alana Bloom y su psiquiatra Bedelia du Maurier, aunque si bien es cierto que todos ellos forman parte del gran juego de manipulación de Hannibal. Esto ayuda al alineamiento del espectador con Hannibal, puesto que este acceso subjetivo a los crímenes disfraza la naturaleza salvaje del doctor, permitiendo que el espectador no se sienta constantemente culpable por apoyar a un personaje así. Todo ello desemboca en que el espectador, consciente de que se encuentra ante una historia y unos personajes ficticios, “desconecta” (al menos durante el rato que dure el episodio) su moralidad y se centra en disfrutar de la narración.

En otoño de 2013 aterrizaba Hannibal en la parrilla televisiva estadounidense dispuesto a hacer olvidar que alguna vez existió otra versión de la historia del doctor caníbal. Llegamos a otro de



**Imagen 7. Cartel promocional de Hannibal con Mikkelsen y la sofisticación como principales protagonistas**

los elementos clave para la relación entre el espectador y el personaje: la interpretación. El reparto coral con varios nombres reconocidos entre sus principales caras era una de las grandes bazas con las que contaba la serie. Mientras Laurence Fishburne cambiaba las gafas de sol de Morfeo por la placa del FBI y Gillian Anderson pasaba de los aliens a los psicópatas, Hugh Dancy asaltaba por primera vez las pantallas estadounidenses con el inestable Will Graham. La fuerza, la elegancia y el talento en tres nombres propios, tres grandes actores. Sin embargo, sin restarle importancia ni mucho menos a la calidad interpretativa que se puede apreciar en la serie, un nombre emerge por encima del resto: Mads Mikkelsen.

Cuando el actor danés dijo sí al proyecto de Fuller, muchos lo tildarían de loco. Se oyeron frases como “Hannibal Lecter ha pasado a la historia por la interpretación de Anthony Hopkins” o “Hannibal Lecter es Anthony Hopkins”. Estamos ante el mejor villano de la historia, lugar que Lecter no habría ocupado sin la interpretación de Hopkins, que logró conectar con el público de una manera que no muchos actores logran y más considerando su papel de villano. Interpretar a un personaje tan instalado en el imaginario popular y con rostro propio como Hannibal Lecter no es un reto que cualquiera asumiría. Bien es cierto que Mads Mikkelsen ha demostrado no ser cualquiera. Sus rasgos faciales, profundamente marcados, lo acercan al Hannibal retratado por Harris en sus novelas, dándole ese aire de noble del este donde nació y creció Lecter. Desde su presentación, a la que hacíamos referencia poco antes, Mikkelsen establece las características de su Hannibal al mismo tiempo que se desmarca de su homólogo cinematográfico: vemos al Hannibal libre de sospecha (alejado del caníbal convicto interpretado

por Hopkins), sofisticado en sus formas y movimientos y elegante y refinado en su vestimenta, configurando un personaje completamente misterioso y seductor del que nada hace pensar que sea un asesino en serie y caníbal. Una escena y el espectador se lanza sin paracaídas para caer en las garras de Mikkelsen, olvidando así las dudas que se pudieran tener en un principio.

Por último, aunque no menos importante, llegamos al último elemento clave en la alianza con el Hannibal televisivo: tal y como se explicaba al inicio de este capítulo, Lecter es el villano predilecto, el que consigue atraparte en cualquiera de sus formas artísticas (literaria, cinematográfica y televisiva). La serie parte, por tanto, de un universo narrativo mucho más grande, del que se nutre y al que constantemente hace referencia. En una especie de circuito retroalimentado por la fascinación que genera el personaje de Hannibal, la gran mayoría de espectadores que ven la serie lo hacen porque ya han leído los libros o han visto las películas (o ambas), mientras que los pocos rezagados que se encuentran por primera vez con el Dr. Lecter en su forma televisiva acuden a los libros y a las películas para cubrir el tiempo entre una y otra temporada. El espectador es, en este caso, un privilegiado que accede a la historia con un mayor grado de conocimiento del que normalmente tendría con cualquier otra historia televisiva original: sabe la tragedia que sufrió Lecter en su infancia y que lo convirtió en caníbal y sabe cuál es su destino. Hay, por tanto, un esquema narrativo previo que el público reconoce (lo que Smith definió como reconocimiento) y que les permite clasificar desde el inicio a Hannibal como el personaje “malo” y a Will, Jack y a Alana como los personajes “buenos”. Sin embargo, la serie de Bryan Fuller, lejos de amedrentarse por ello, lo utiliza a su favor, adentrando al espectador en un juego de insinuaciones, guiños y dobles sentidos que mantiene a la audiencia totalmente concentrada para resolver y juntar las piezas del rompecabezas al mismo tiempo que desea que la detención de Hannibal se prolongue lo máximo posible.

Recapitulando, el espectador simpatiza con Hannibal desde su presentación, fascinado por lo que representa el personaje en sí y absorto en la interpretación de Mikkelsen y en la amistad entre Lecter y Graham. Además, la elaborada estética que define toda la serie (fotografía, composición, diálogos, banda sonora, etc.) ensalza las cualidades positivas de Lecter y eleva el asesinato y el canibalismo a obras de arte, al tiempo que despierta todo tipo de sensaciones en el espectador, que se mueve constantemente en la peligrosa frontera que separa la fascinación de la repulsión pero sin poder apartar la mirada de la pantalla, decidiendo ante todo disfrutar de la narración dejando de lado cualquier restricción moral. A la disposición afectiva que estos elementos técnicos y artísticos generan se une el reconocimiento del esquema narrativo, ya existente y conocido mundialmente por el universo que conforman los libros y las películas sobre Lecter; así como el alineamiento que se produce con el doctor caníbal por el simple hecho de no mostrar explícitamente sus crímenes o cualquier atisbo de violencia hasta la recta final de

la primera temporada. Todo ello desemboca en una alianza espectador-Hannibal que será muy difícil destruir, puesto que se produce a sabiendas del otro trabajo al que se dedica el doctor Lecter.

### 4.3. Lorne Malvo: un depredador a sangre fría

“You're screwed. You made a choice. I'm the consequence”.

Lorne Malvo.

La pasada primavera llegaba a las pantallas estadounidenses *Fargo* (FX, 2014 – actualidad), adaptación libre de la reconocida película de los hermanos Coen (*Fargo*, 1996, Ethan y Joel Coen), y con ella lo hacía Lorne Malvo, uno de los personajes más destacables de la última temporada televisiva. Veníamos hablando de asesinos en serie y su relevancia en las series de televisión, resaltando a Dexter (que como ya hemos comentado fue el primer asesino en serie protagonista en la ficción televisiva contemporánea) y a Hannibal, ambos referentes claros de esta clase de asesinos. Aunque Lorne Malvo puede considerarse también un asesino en serie, estamos ante un sicario que mata por dinero, lo que le diferencia de Dexter y Hannibal que lo harían por enfermedad y placer respectivamente (aunque estas razones no sean excluyentes para ambos, pues Dexter encuentra placer al matar y Hannibal se convirtió en caníbal por el trauma infantil que vivió con su hermana Mischa).



Imagen 8. La nieve, un personaje más en Fargo

*Fargo* llegaba a televisión con el objetivo de despertar sentimientos parecidos a los que levantaba la película, y que Guillermo Altares definió como: “esa mezcla de frío, nieve, avaricia y estupidez en la que parece que sólo hay un personaje inteligente (la policía que interpreta Francesc MacDormand)”<sup>38</sup>. Al igual que en la película, la serie empieza con un cartel que reza que lo narrado se basa en hechos reales, y en

ambas se trata de una pura estrategia para confundir al espectador. El paisaje nevado, un elemento más de la narración, es testigo en ambos casos de un crimen familiar a partir del cual se desarrollan el resto de hechos narrativos. A partir de ahí, la historia y los personajes son totalmente distintos en el film y la serie.

<sup>38</sup> ALTARES, G. (2014). ‘Fargo’, otra gran historia real inventada. En Quinta Temporada. Disponible en <<http://blogs.elpais.com/quinta-temporada/2014/10/fargo.html>>

#### 4.3.1. El villano enigmático: recursos generadores de simpatía en Fargo

*Fargo* arranca al ritmo melancólico de la melodía compuesta para la serie por Jeff Russo, con un plano general en el que podemos ver una carretera abarrotada de nieve por ambos lados en la oscuridad de la noche. Un coche comienza a acercarse cada vez más, hasta que nos adentramos y vemos quién lo conduce, que no es otro que el villano que nos ocupa en el presente análisis. Desde el principio, Malvo se nos presenta como un personaje misterioso y enigmático que conduce mientras escucha una extraña cinta en la que alguien ordena el asesinato de otra persona. Sin embargo, la incertidumbre aumenta cuando la cinta para y la voz masculina da paso a quejidos y golpes sordos que parecen provenir del maletero.

La mirada de Malvo, impenetrable, parece arrastrar al espectador, consciente de que algo va a pasar: dos ciervos cruzan de repente la carretera y Malvo trata de esquivarlos estrellando el coche contra la nieve en el intento. El maletero se abre y el origen de los quejidos y los golpes huye en ropa interior bajo la atenta mirada de Malvo, más interesado por el estado del ciervo atropellado que por el destino de su víctima corriendo semidesnuda en un desierto de nieve. Al igual que en el caso de Hannibal, la presentación del personaje forma el primer peldaño hacia la identificación y posterior alianza con Malvo y logra despertar el interés del espectador por el personaje.

El contrapunto a Malvo lo vemos en la siguiente secuencia, donde se nos presenta al otro protagonista, Lester Nygaard, un tipo normal, torpe, indeciso y miedoso. Lester es un factor importantísimo para que el espectador simpatice con Malvo: sabemos desde el principio que este último es un villano y él mismo no trata de ocultarlo, pero a Lester lo vemos en un primer momento como una víctima. Acabamos de ver por primera vez a un Malvo con una mirada gélida, alguien impasible que no se inmuta ni tras sufrir un accidente de tráfico y que lleva a alguien semidesnudo encerrado en el maletero; y justo a continuación aparece Lester, representando lo opuesto a Malvo. El espectador enlaza estos dos pedazos de información e identifica a ambos personajes como depredador y víctima.

En tan sólo el primer capítulo, vemos como Lester sufre tanto los desprecios de su mujer y su hermano como las burlas de su antiguo compañero de instituto Sam Hess. No es sino su encontronazo con este último el detonante que marca la historia: aterrorizado, Lester se golpea la nariz contra un cristal al pensar que Sam iba a darle un puñetazo. Su consecuente llegada al hospital lo hace coincidir en la sala de espera con Malvo. Los protagonistas comparten espacio por primera vez en una escena memorable de guion e interpretación en la que se despliegan los rasgos característicos que mencionábamos de ambos personajes y que acaba con Lester pidiéndole a Malvo, envuelto en su red de manipulación, el asesinato de Sam Hess:



**Imagen 9. Lester, Malvo y una conversación que tendrá como consecuencia una cadena de asesinatos imprevisible**

- Lorne: Lester, is this what you want?  
... Yes or no?
- Lester: Yes.
- Lorne: [After killing three people]:  
That's on you.

Una sola palabra, “sí”, que anunciará el principio del fin del Lester Nygaard que habíamos conocido en un primer momento: de su indirecta complicidad en el asesinato de Sam Hess pasará a matar a su propia mujer después de que ésta continuara despreciándolo y llegara a admitirle haberse equivocado al escoger con qué hermano casarse. A partir de ahí, una cadena de crímenes a lo largo de toda la temporada de la que ambos protagonistas habrían salido indemnes de no ser por la tenaz policía Molly.

Con el paso de los capítulos, Lester pasa de ser considerado como una víctima a ser alguien peor que Malvo, capaz de asesinar a su mujer (entre otros, además de ser cómplice en otros tantos asesinatos, como el del Sheriff) y de inculpar a su hermano con tal de librarse de la cárcel. La careta de Lester cae mientras Malvo continua como en el primer capítulo. La comparativa entre ambos personajes, de la que Malvo sale vencedor, es uno de los recursos clave para que el espectador se alíe con un asesino a sueldo. Una comparativa de la que tampoco se libran el resto de personajes: Bemidji no se presenta como un pueblo común, con Lester en plena espiral homicida, un sustituto del sheriff que no tiene ni idea de cómo hacer su trabajo, una agente (Molly) que parece ser la única capaz de atar los cabos correctamente pese a no recibir la atención de sus superiores y cuya tenacidad llega a resultar repetitiva y tediosa pasado el ecuador de la serie; y otro policía (Gus) que abandona su puesto por el de cartero al perder casi todos sus asaltos con Malvo y que, contra todo pronóstico, es el que al final consigue matarlo. Todo ello favorece la identificación con el personaje, pues entre todos ellos, Malvo llega a parecer el más “normal”, y eso ayuda a que el espectador simpatice con él, al tiempo que crece la antipatía por el resto de personajes principales.

Y eso que estamos ante un personaje del que no llegamos a saber ningún detalle personal o sobre su pasado en toda la temporada. El espectador reconoce el esquema narrativo y es capaz de clasificarlo como un personaje “malo” desde la primera secuencia en la que aparece, pero se encuentra sumido en esa gran intriga por descubrir quién es exactamente más allá del

implacable sicario. Existe, por tanto, un alineamiento espacio-temporal puesto que el espectador acompaña a Lorne durante todo el relato, pero quizá el más relevante sea el que se produce por el acceso subjetivo a la narración debido a los pocos datos que nos aportan sobre el personaje: Malvo recorre el relato que plantea la serie como un enigma a resolver por el espectador, que se encuentra fascinado por su gélida mirada y por su forma de moverse y expresarse. Relacionado con esto último, es destacable su habilidad para hacer reír al espectador en situaciones que no son para nada cómicas, como en la escena que comentábamos anteriormente en la que se encuentra por primera vez con Lester en el hospital y tras beberse toda la lata de zumo de uva que había comprado este, Malvo despliega todo su arsenal dialéctico dándole la vuelta a la conversación de tal manera que Lester acaba por pedirle que asesine a Sam Hess; o cuando va a visitar a este último para así saber cómo es físicamente y cómo puede acabar con él, aprovechando de paso para provocarlo e intimidarlo. El humor negro es un recurso que se utiliza a lo largo de toda la serie y es Malvo quien mejor sabe usarlo. El siguiente sería uno de muchos ejemplos:

- Lorne: I'm a minister apparently.
- Postal Worker: Sir?
- Lorne: You have a blessed day.
- Postal Worker: This is highly irregular.
- Lorne: No. Highly irregular is the time I found a human foot in a toaster oven. This is just odd.

No podemos olvidar tampoco la interpretación: Martin Freeman, actor más que reconocido y en pleno auge por su papel de Watson en el *Sherlock* moderno de la BBC (2010-actualidad) y de Bilbo Bolsón en la trilogía de *El Hobbit* (Peter Jackson, 2012-2014), realiza una interpretación excelente de Lester Nygaard. Con distintivos gestos, miradas, silencios y el continuo empleo de la muletilla “heck” (una forma fina de decir demonios), Freeman es capaz de construir un Lester que lleva al público en diversas ocasiones al borde de la histeria: primero porque no es capaz de plantarle cara a aquellos que no lo valoran y que directamente se burlan de él, y después porque pasa de víctima a ser alguien despreciable y capaz de todo por evitar a la justicia. En el otro extremo, Billy Bob Thornton, que dejaba de ser el típico actor secundario para obtener un rol central que ha dejado a público y crítica fascinados. Mención aparte todo el peso que le otorga a su mirada para representar al implacable asesino a sueldo o a su manera de hablar, siempre calmada, fría. De la mezcla de ambas resulta uno de los villanos más enigmáticos de los últimos tiempos.

En resumen, Malvo aprovecha la comparativa con Lester y el resto de personajes para lograr que el público se identifique más con su personalidad directa y sincera (en un entorno en el que

nadie parece ser capaz de tomar sus propias decisiones), la estética de la serie, el empleo de humor negro para suavizar situaciones cuanto menos cómicas y la magistral interpretación de Billy Bob Thornton para generar esa disposición afectiva por parte del espectador; y el halo de misterio que conlleva que no se aporte ningún detalle sobre su pasado que permita al espectador anticiparse a él para favorecer el alineamiento con él y, por todo ello, establecer los lazos que producen simpatía en el espectador.

#### **4.4. Frank Underwood: el juego del poder**

“Democracy is so overrated”.

Frank Underwood.

Salimos ahora de las ficciones protagonizadas por asesinos en serie para centrarnos en nuestro último villano objeto de análisis: Frank Underwood, protagonista de *House of Cards* (Netflix, 2013 - actualidad). Nos encontramos ante un drama político basado en la miniserie británica del mismo nombre que se emitió en la BBC en 1990 y que a su vez fue la adaptación de la novela homónima escrita por Michael Dobbs, jefe de gabinete y vicepresidente del Partido Conservador británico, en 1989. Desarrollada y producida por Beau Willimon, un antiguo asesor de políticos entre los que se encuentra la ex secretaria de Estado Hillary Clinton, la serie de Netflix sigue al congresista y jefe de la mayoría demócrata Francis Underwood que, tras verse ninguneado por el recién Presidente electo al no cumplir y darle el puesto que le prometió, comenzará con su esposa Claire una escalada hacia el poder repleta de ambición, mentiras y manipulación que no dejará indiferente a nadie.

La política es terreno de promesas incumplidas y versión británica y americana cuentan con este mismo fondo: un político que se ve ninguneado por el candidato electo porque le había prometido un puesto importante y tras alcanzar la victoria y convertirse en Presidente no cumple con lo acordado. A partir de ahí, comienza a construirse (o destruirse, según se mire) el castillo de naipes del protagonista, que junto a su mujer tramará un elaborado plan para eliminar a aquellos que le han traicionado y conseguir hacerse cargo del liderazgo del partido y, cómo no, de la nación. En un lado, la Gran Bretaña de finales de los ochenta con las medidas impuestas por Thatcher aún en la memoria; en el otro, la América actual, combatiendo los coletazos de la última gran crisis económica mundial. La otra gran diferencia, según el propio escritor de la novela, radica en el sadismo de ambos personajes (Francis Urquhart por la parte británica y Francis Underwood por la americana), pues el primero ve mancharse las manos como un mal necesario mientras que para el segundo llega a ser algo profundamente placentero.



#### 4.4.1. Netflix, House of Cards y las reglas del juego: recursos generadores de simpatía

Como ya hemos comentado, con la tercera edad de oro de la televisión han cambiado las historias y la forma de contarlas. Así, la primera producción original de Netflix llegaba a principios de 2013 marcando un antes y un después en la manera de consumir televisión: sin las restricciones propias de la televisión tradicional, la plataforma de distribución online lanzaba los 13 capítulos de la primera temporada a la vez, de manera que la serie se podía ver sin parones de publicidad y ningún tipo de espera entre capítulo y capítulo. Este ha sido uno de los factores determinantes del éxito de esta serie y de las siguientes producciones al cargo de la distribuidora, como *Orange is the New Black* (Netflix, 2013-actualidad) o *Daredevil*.

Los dos primeros capítulos corren a cargo del reconocido director de cine David Fincher (*S7ven*, *Gone Girl*), que establece el estilo y las marcas características de la serie: planos largos y pulidos, preciosistas; unas vistas espectaculares de la ciudad de Washington D.C. que se eleva entre la multitud como un personaje más (y uno muy importante) desde la secuencia de títulos de crédito; la banda sonora, importante también desde los créditos; y el montaje, que se mueve constantemente entre el thriller político, con planos elegantes en los que predominan los tonos fríos, y el drama hiperteatral, con Frank dirigiéndose directamente al espectador, eliminando cualquier barrera entre ambos<sup>39</sup>.



**Imagen 10. Frank Underwood dirigiéndose directamente al espectador, uno de los principales recursos técnicos de la serie**

Resulta clave este último elemento, presente desde la primera escena en la que tras un atropello y posterior fuga, Frank se ve obligado a sacrificar con sus propias manos al perro de sus vecinos (víctima del atropello) mientras habla con el espectador sobre el dolor y justifica de esa manera su acción. Esta será la principal razón del diálogo que establece Frank con el público, explicar y justificar sus acciones, de forma que el espectador sepa de forma directa qué piensa, qué planea y por qué hace lo que hace. Esto favorece por una parte la identificación con el personaje al

---

<sup>39</sup> Vídeo que reúne algunas de las interpelaciones directas de Frank al público <<https://www.youtube.com/watch?v=a5Ha3IWEXOo>>

asumir su punto de vista desde la primera secuencia de la serie; al mismo tiempo que el alineamiento tanto espacio-temporal con el espectador acompañando a Frank durante todo el relato, como un acceso subjetivo a la narración, pues el público sabe qué piensa y siente el protagonista. Las frases de Frank mirando directamente a cámara se han convertido en uno de los rasgos distintivos de la serie, un arma con la que juega Willimon como guionista y que llevó al límite en el primer capítulo de la segunda temporada, con un capítulo en el que Underwood no se dirige ni una vez al público y termina por asesinar en el metro a la periodista Zoey Barnes, que había pasado de ser su amante y uno de los grandes activos de su plan a un simple escollo en el camino. Este ha sido uno de los grandes *cliffhangers* de la serie y se produjo sobre todo por la circunstancia que comentábamos: por primera vez el espectador no tenía ni idea de qué pasaba por la mente del protagonista.

“Did you think I'd forgotten you? Perhaps you hoped I had. Don't waste a breath mourning Miss Barnes—every kitten grows up to be a cat. They seem so harmless at first—small, quiet, lapping up their saucer of milk—but once their claws get long enough, they draw blood. Sometimes from the hand that feeds them. For those of us climbing to the top of the food chain, there can be no mercy. There is but one rule: Hunt or be hunted. Welcome back.”<sup>40</sup> (Frank Underwood).

A ello se une la complejidad argumental de la trama, con tantos hilos moviéndose (tanto en la mente de los dos protagonistas como en el propio sistema político) que incluso el espectador no puede evitar sentirse una marioneta más en el difícil entramado confeccionado por los Underwood. Todo ello sin olvidar la inteligencia con la que el matrimonio resuelve los conflictos que van surgiendo, desatando en el espectador fascinación e incluso admiración por semejante despliegue de tretas y manipulaciones que casi siempre acaban favoreciéndoles. Nos encontramos ante el primer punto clave para establecer una relación con el espectador: el uso de recursos técnicos para reconducir la atención y opinión del público, siendo especialmente importante el diálogo directo con el espectador.

Y moviéndose entre estos recursos técnicos, los protagonistas: Frank y Claire Underwood son una de esas parejas que pasará a la historia de la televisión, sin una gran historia de amor detrás ni algún asomo de romanticismo en sus acciones. La rutina matrimonial ni siquiera es un elemento de fondo, aunque los problemas son palpables desde el inicio: ambos tienen amantes (de los que se deshacen cuando se convierten en una molestia), Frank una clara tendencia homosexual de la que su mujer es consciente y no comparten una escena en la que mantengan relaciones sexuales hasta bien entrada la recta final de la segunda temporada. Los Underwood juegan a otro nivel, el de la ambición, la manipulación y, sobre todo, el poder. Sin embargo,

---

<sup>40</sup> Frank Underwood se dirige al espectador tras asesinar a Zoey Barnes en *House of Cards*, Season 2, Episode 14

nadie duda de la entereza y el amor del matrimonio, y es que tal y como nos dice Frank en el primer episodio: "Amo a esa mujer. La amo más de lo que los tiburones adoran la sangre". No lo hacen el resto de personajes, algunos aturridos tras el halo de perfección que desprende la pareja y otros (como los amantes) conscientes de la tremenda dupla que conforman ambos más allá del puro matrimonio. Algo de lo que también es consciente el propio espectador, que no concibe a Frank sin Claire ni viceversa.

El matrimonio protagonista de *House of Cards* es otro de los elementos clave para la simpatía del espectador. Y lo es no sólo por los personajes en sí, como acabamos de comentar, sino también por las cualidades positivas con la que ambos se nos presentan y por la interpretación de los actores al cargo de su representación.

En el primer caso, a pesar de que los seguidores de la serie saben que tanto Claire como Frank son despiadados, crueles y capaces de todo por conseguir su objetivo, la serie consigue en algunos momentos disfrazar estos rasgos negativos y convertirlos en positivos: Claire es la definición gráfica de la elegancia y la finura, el contrapunto que logra suavizar al casi siempre implacable Frank, que solo deja caer esta careta en los momentos con su mujer; ambos han conseguido éxito en sus trabajos, ella con su organización sin ánimo de lucro y él con su labor en el Congreso; la ambición desmedida queda relegada a un segundo plano por la inteligencia que ambos demuestran a la hora de jugar todas las cartas y saber qué consecuencias deparará cada movimiento (recordemos la fascinación que todo ser humano siente por la inteligencia superior); y la crueldad desplegada con el resto de personajes parece siempre justificada por la traición (Zoey por querer destapar el asesinato de Russo, Adam por dar a conocer el romance con Claire, Russo por plantarle cara a Frank, y un largo etcétera).

*House of Cards* dibuja una sociedad corrupta a la que nadie escapa, ni políticos, ni empresarios y ni tan siquiera periodistas. Los motivos ocultos no son ajenos al resto de personajes de la serie, sino que muchos de ellos se presentan al espectador como el verdadero enemigo: Zoey se acuesta con Frank para ser su fuente y así conseguir más noticias y que le asciendan en su trabajo; Peter Russo es un drogadicto al que le gusta, quizá demasiado, pasar la noche con prostitutas; en la primera acción del Presidente Walker ya lo vemos faltar a su palabra al no cumplir con el puesto prometido a Frank después de haberlo utilizado a su beneficio; Remy sólo se mueve por dinero; o Raymond Tusk, que se alza como el verdadero antagonista y por tanto enemigo de la serie en las dos primeras temporadas al ser el único que logra poner a Frank contra las cuerdas. De esta forma, los protagonistas consiguen suavizar sus rasgos negativos a costa de los errores del resto de personajes. Resulta clave el caso del Presidente Walker, que con su falta de compromiso para con Frank favorece tanto la identificación con este como la alianza, pues se siente desde el inicio engañado y la reacción de venganza es comprensible para los

espectadores. Quizá el esquema narrativo no esté tan claro aquí como en *Hannibal* o *Fargo*, de ahí que el público no clasifique a Frank como “malo” hasta el final de la primera temporada, cuando se desenmascara como un hombre que carece totalmente de escrúpulos y se deshace de Peter Russo y poco después (al inicio de la segunda temporada) de Zoey Barnes, cuenta desde hace varios capítulos con el favor del público. Ocurre aquí lo que comentábamos en el capítulo anterior, Frank pierde momentáneamente la simpatía del espectador por estos dos crímenes, sin embargo la alianza establecida con este prácticamente desde el inicio es esencial para que pese a todo sigamos apoyándolo y lleguemos incluso a alegrarnos cuando consigue alcanzar la presidencia de Estados Unidos en otra jugada cuanto menos legal (al menos moralmente hablando).



**Imagen 11. El reparto de la primera temporada de *House of Cards* descrito por el propio Frank.**

En el segundo caso, flanqueados por secundarios conocidos como Michael Kelly (*Los Soprano*, *El protegido*), Kate Mara (*American Horror Story*, *Iron Man*) o Corey Stoll (*Medianoche en París*, *The Strain*), se alzan Kevin Spacey y Robin Wright, con una interpretación excelente merecedora de sendos Globos de Oro. Ambos parecen controlar desde el principio a sus personajes: Spacey no desentona en la piel del político despiadado y sin escrúpulos, mientras que Wright, al igual que su personaje, comienza moviendo los hilos desde la sombra para acabar compartiendo con Spacey el trono protagonista que parecía que sólo iba a ser para él mismo. El aire carismático que ambos desprenden se ha convertido en uno de los puntos fuertes de la serie, llegando a ser uno de los motivos por el que sus fans la recomiendan.

Así, en *House of Cards* los recursos técnicos empleados (fotografía, banda sonora, composición y complejidad argumental), el carisma de los dos personajes protagonista así como el de los actores que los interpretan de una forma excelente y la presentación de ambos con cualidades positivas a la vez que se exponen los defectos del resto de personajes logran que el espectador desarrolle una disposición afectiva para con los Underwood (en especial con Frank). A lo cual se une el diálogo directo de Frank con el espectador, que favorece el alineamiento y la identificación y establece desde el inicio de la serie los cimientos de la alianza con el personaje,

que consigue de esta forma sobrevivir a las pérdidas momentáneas de simpatía contando con el favor del público, que desea que ambos escalen en el poder.

#### **4.4. Conclusión**

Una vez analizados los tres villanos por separado, vemos que los recursos técnicos empleados para que el espectador desarrolle una disposición afectiva por esta clase de personajes son prácticamente los mismos. Por un lado, encontramos que la dualidad está presente en todos estos personajes, es decir, al espectador le enseñan rasgos positivos de un personaje que cuya naturaleza es puramente malvada para humanizarlo y así despertar el primer atisbo de simpatía. Por otro lado, todos ellos son altamente inteligentes, haciendo evidente la fascinación de todo ser humano por la inteligencia superior, por la que nos gustaría ser igual de inteligentes que ellos. Todo ello sumado a la estética de cada una de las series, en las que se nos presenta un envoltorio sumamente preciosista que nutre y al mismo tiempo se nutre del atractivo que posee el propio villano. Por último, tenemos la excelente interpretación de los actores que eleva a sus personajes a un estatus carismático. Además, al ser actores con experiencia y reconocidos, la admiración que sentimos por ellos muchas veces pasa a ser admiración por el personaje que interpretan. Estas características de la producción son a su vez el detonante del alineamiento y la posterior identificación con los villanos. Por ejemplo, la marcada subjetividad en la narración de House of Cards provoca que el espectador adopte desde el primer momento el punto de vista de Frank, identificándose con él durante el proceso; mientras que el acceso subjetivo a la información en las tres series o el hecho de que acompañemos a los villanos durante más tiempo en la historia que a los propios héroes conforma el ingrediente necesario para favorecer el alineamiento con esta clase de villanos. Todo ello enfocado a alcanzar la alianza con el espectador, base de una relación duradera que, una vez establecida, sería muy difícil romper.

El mal asusta y fascina a partes iguales, con un magnetismo sin igual que atrae e intriga. Los espectadores son conscientes de que han entrado en un mundo ficticio donde las reglas del juego ya no son las mismas y donde pueden dejarse llevar por historia y personajes. Además, saben que el villano no suele tener más final que el de ser atrapado o morir, así que, ¿por qué no disfrutar de él mientras dure?

## 5. Conclusiones de la investigación

Las series de televisión se han convertido en un fenómeno social que arrastra millones de seguidores que devoran (literalmente) series para después comentarlas, ya sea en privado con amigos o familiares o en público a través de las redes sociales. Un éxito que ha crecido de manera exponencial en la última década y que se debe, sobre todo, a la calidad de las ficciones televisivas, más parecidas que nunca a pequeñas películas, y a la complejidad de sus personajes protagonistas.

Tradicionalmente elegíamos ponernos del lado de personajes que cumplieran con los rasgos característicos heroicos, y aún seguimos haciéndolo en determinados géneros como el procedimental policíaco. Sin embargo, esta tendencia ha cambiado durante los últimos años con el auge de un nuevo tipo de protagonista. Alejados de prototipos clásicos, los personajes que viven en nuestras pantallas se desprenden de estereotipos usados hasta la extenuación para acercarse cada vez más a una visión bastante aproximada del ser humano actual. Así, el realismo es el eje de construcción de estos nuevos protagonistas, cuya profunda complejidad moral y psicológica muestra un marcado carácter dual en el que aparecen aspectos positivos (sobre todo el de la inteligencia superior) y negativos y en los que predomina el interés individual sobre el común. Primero fueron los antihéroes, liderados por Tony Soprano y su constante lucha por mantener su vida laboral como jefe de la mafia de Nueva Jersey y su vida familiar manteniendo a su mujer y sus dos hijos lo más ajenos posible a sus actividades ilegales, lo cual le causaba continuos ataques de ansiedad. Después de Tony llegaron Omar Little (*The Wire*) que robaba solo a traficantes de droga, el asesino en serie Dexter (*Dexter*) que seguía un código por el que sólo mataba a otros asesinos o Walter White (*Breaking Bad*), un profesor de química que empieza a fabricar y traficar metanfetamina tras ser diagnosticado con un cáncer de pulmón. Personajes que se mueven constantemente en una zona intermedia entre el bien y el mal y para los que siempre encontramos algún motivo que justifique su mal comportamiento. Todos ellos son personajes memorables, sí, pero continúan siendo delincuentes y asesinos y a pesar de ello el público no sólo simpatiza sino que empatiza con ellos.

De este modo, triunfan las series cuyos protagonistas han abandonado el terreno moralmente correcto para moverse en tierra de nadie: antihéroes y villanos se erigen como los favoritos del gran público. Las narraciones evolucionan al ritmo de una sociedad profundamente marcada por las crisis económicas, el terrorismo y la sombra de la corrupción presente en prácticamente todos los estamentos sociales y políticos. La profunda y marcada línea que siempre ha delimitado el bien del mal hace tiempo que comenzó a diluirse y los protagonistas de las ficciones televisivas contemporáneas se mueven a gusto en ese espectro de grises: mafiosos, asesinos en serie, traficantes de droga, políticos sin escrúpulos... todos ellos con un halo tan

misterioso como magnético que atrae a los espectadores de una forma sin igual. Personalidades totalmente despreciables en la vida real se convierten, bajo el manto protector de la ficción, en los personajes favoritos de los espectadores. No es de extrañar, pues, que los creadores de ficciones televisivas quisieran dar el siguiente paso colocando en un rol central y protagonista a personajes directamente malvados. Sin la capacidad de redención que poseen los antihéroes, ¿cómo se puede conseguir que el espectador simpatice con un villano? Numerosos autores han enfrentado esta problemática relación entre espectador y personaje, aportando distintas razones para que la audiencia haya desarrollado esta fuerte simpatía hacia personajes moralmente complejos y malvados. En este trabajo se ha intentado abordar la cuestión mediante el análisis crítico de los que quizás sean los villanos más reconocidos y admirados del panorama televisivo actual: Hannibal Lecter (*Hannibal*), Lorne Malvo (*Fargo*) y Frank Underwood (*House of Cards*).

Los espectadores tenemos la capacidad de participar en el relato, lo cual es esencial a la hora de disfrutar del contenido y de volver para el siguiente capítulo. Sin embargo, como espectadores también estamos siendo manipulados: tal y como establece Zillmann en la Teoría de la Disposición Afectiva, las reacciones de los espectadores pueden manipularse a través de técnicas cinematográficas y narrativas para lograr que simpaticen con un personaje u otro. En nuestro caso, una estética marcada y definida desde el principio (importante sobre todo en *Hannibal* con su forma de representar los crímenes y el canibalismo, y en *Fargo* con el frío envolviendo el relato), un guion en el que importa cada palabra utilizada, una banda sonora que encaja perfectamente con la imagen y un elenco de actores muy bien elegido ayudan a adentrar al espectador en el universo ficticio de la historia y a que desarrolle simpatía por el protagonista.

Dicho de otra manera: la interpelación directa de Frank Underwood en *House of Cards*, la representación del asesinato en *Hannibal* o el humor negro de Lorne Malvo en *Fargo* son elementos técnicos que se usan para acercar a espectador y villano. Un acercamiento previsto por el creador desde que cambia el punto de vista de la narración colocando al que siempre había sido antagonista como protagonista: cuanto más tiempo pasemos con un personaje aumentarán las probabilidades de que nos identifiquemos con él y estas historias ofrecen pasar más tiempo con el villano que con el héroe, por lo que desarrollaremos una mayor relación con el primero. Casi sin darnos cuenta, nos embarcamos en un excitante y peligroso viaje del que no hay vuelta atrás. Consumimos ficción para evadirnos de nuestra realidad cotidiana y experimentar cosas que no podríamos vivir de otra manera. Los espectadores eligen qué series quieren ver de acuerdo, entre otros muchos factores, a sus gustos personales, las recomendaciones que le hayan hecho o los actores protagonistas. Eso sí, una vez deciden ver una serie, se convierten en partícipes de la narración implicándose emocionalmente con los

personajes y tomando interés en el transcurso de la historia. Se establece de esta manera una relación de fidelización entre espectador y personaje que Murray Smith define como *character engagement* y que es necesario para mantener el interés del espectador y que así la serie siga adelante semana tras semana.

Smith distingue dos tipos de respuestas afectivas por parte del espectador: la simpatía o antipatía (sentir algo por el personaje) y la empatía (sentir algo con el personaje). La simpatía puede producirse a través de otros tres procesos más específicos: el reconocimiento (*recognition*), el alineamiento (*alignment*) y la alianza (*allegiance*). En nuestro caso, la simpatía es la respuesta afectiva realmente importante, puesto que nos encontramos ante personajes que, no mucho tiempo atrás, nos disgustaban profundamente. Los villanos siguen siendo villanos, siguen actuando de acuerdo a sus propios intereses y lo hacen cometiendo delitos y asesinando a otros personajes así que, ¿por qué el espectador deja la antipatía para simpatizar con ellos? Sabemos que estamos ante personajes habitantes de un universo de ficción y a pesar de ello consideramos a nuestros personajes favoritos como nuestros amigos, celebrando con ellos sus triunfos y sufriendo con sus desgracias, mientras que consideramos enemigos a aquellos personajes que van en contra de nuestro personaje favorito. Sabemos, por tanto, que Malvo, Lecter y los Underwood van a tener que pagar por todo lo que han hecho, pero queremos disfrutar de ellos lo máximo posible.

El objetivo general del trabajo, que comentábamos al inicio, ha quedado resuelto a partir de la definición de un catálogo de conceptos para entender los entresijos de la relación entre espectador y personaje y del posterior análisis de los villanos más reconocidos del panorama televisivo actual y los mecanismos que se utilizan para generar simpatía en el espectador. Los objetivos secundarios también se han respondido a través de la definición de conceptos clave para entender la figura del villano y el establecimiento de las bases para entender la evolución de la figura villanesca en lo audiovisual haciendo hincapié en los nombres propios que han dado lugar a la fascinación que existe por lo malvado, como Hannibal Lecter, el Joker, Norman Bates, Dexter, entre muchos otros.

Los villanos están de moda, sí, pero porque ofrecen personajes mucho más ricos narrativamente que la gran mayoría de héroes que se pueden encontrar en la ficción televisiva pasada y actual. En definitiva, los villanos provocan simpatía porque provocan placer estético y narrativo: con una gran inteligencia y ese atractivo halo misterioso y rebelde, los espectadores decidimos ponernos del lado de personajes que nos hacen vivir de manera más intensa las narraciones y para los que sabemos que, al final del camino, siempre habrá castigo. Así que ¿por qué no dejar de lado las normas sociales y morales del mundo real? A final de cuentas, todos llevamos encerrados dentro de nosotros un pequeño villano al que intentamos dominar.



## 6. Bibliografía:

ZILLMANN, D., & CANTOR, J. (1977). *Affective responses to the emotions of a protagonist*. Journal of Experimental Social Psychology, 13; 155-165.

SMITH, M. (1995) *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*. Oxford: Oxford University Press.

VISA-BARBOSA, M. (2011) *Claves del éxito del personaje psicópata como protagonista en el cine*. En Revista de comunicación Vivat academia (pp 40-51). Disponible en <[dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4859455.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4859455.pdf)>

JANICKE, S. H., & RANEY, A., A. (2011). *Exploring How We Enjoy Antihero Narratives: A Comparison of Fans and Nonfans of 24*.

PLANTINGA, C. (2010). *I followed the rules, and they al lloved you more: moral judgement and attitudes toward fictional characters in film*. En Midwest Studies in Philosophy. Special Issue: Film and the emotions (pp34-51)

COHEN, J. (2006). "Audience identification with media characters". En VORDERER, P. *Psychology of entertainment*. (pp183-187). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

COHEN, J. (2001). *Defining identification: A theoretical look at identification of audiences with media characters: Mass communication & society*, 4,245-264.

BRUUN VAAGE, M. *Fiction, film and the varieties of empathic engagement*. En Midwest Studies in Philosophy (pp158-179).

EDER, J. *Ways to being close to characters*. Disponible en <[https://www.academia.edu/1842144/Ways\\_of\\_being\\_close\\_to\\_characters](https://www.academia.edu/1842144/Ways_of_being_close_to_characters)>

GARCÍA, ALBERTO N. *Amar a Walter White, odiar a Walter White*. En Jot Down contemporary culture magazine. Disponible en <<http://www.jotdown.es/2013/08/amar-a-walter-white-odiar-a-walter-white/>>

SANTAULARIA, I. (2009) *El monstruo humano. Una introducción a la ficción de los asesinos en serie*. Barcelona: Laertes

SMITH, M. (1999) "Gangsters, cannibals and Aesthetes" en VV AA, *Passionate Views. Film*,

*cognition, and emotion*. Baltimore: Johns Hopkins University Press

ALTARES, G. (2014). *'Fargo', otra gran historia real inventada*. En Quinta Temporada. Disponible en < <http://blogs.elpais.com/quinta-temporada/2014/10/fargo.html>>

Neftali Fernández, S. (2013). *Amado Monstruo: Lo heroico y lo monstruoso en Walter White*. En Cobo, S. y Hernández-Santaolalla, V. (Coor.) (2013). *Breaking Bad: 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados* (pp.105-122). Madrid: Errata Naturae Editores.

TRAPERO LLOBERA, PATRICIA (2010). *Dexter: ética y estética de un asesino*. Barcelona: Laertes Editorial.

CASTRO, FERNANDO Y DE LOS RÍOS, IVÁN (2009). *Los Soprano Forever: antimanual de una serie de culto*. Madrid: Errata Naturae Editores.

### **6.1. Filmografía:**

*The Sopranos* (Los Soprano, HBO, 1999 - 2007).

*Dexter* (Showtime, 2006 - 2013).

*Breaking Bad* (AMC, 2008 - 2013).

*Hannibal* (NBC, 2013 - actualidad).

*House of cards* (Netflix, 2013 - actualidad).

*Fargo* (FX, 2014 - actualidad)

*The Dark Knight* (El Caballero Oscuro, Christopher Nolan, 2008).

*The Silence of the Lambs* (El silencio de los corderos, Jonathan Demme, 1991).

*Hannibal* (Ridley Scott, 2001).

*Red Dragon* (Dragón rojo, Brett Ratner, 2002).

*Hannibal Rising* (Hannibal: el origen del mal, Peter Webber, 2007).

*Fargo* (Ethan y Joel Coen, 1995)