



EL VILLANO ES HOY EL HÉROE

Apuntes iconográficos sobre el protagonismo del mal en los medios audiovisuales

Villains are heroes today: iconographic notes on the prominence of evil in current media

JAVIER GONZÁLEZ TORRES

Fundación Victoria – Universidad de Málaga, España

KEY WORDS

*Villains
Evil
Iconography
Violence
Iconic Model
Cinema
Television
Video Games*

ABSTRACT

It only takes a quick glance at movies, television series or video games to realize that we are being fed a massive dissemination of shocking images, violent acts and violations of classic standards. A plethora of representations of evil have become the protagonists by taking advantage of certain iconographies that make them look like heroes, thus developing an extraordinary potential for feeding their powerful egos. Our purpose is to highlight some of these archetypal features by considering a range of renowned productions. We intend to match the profiles, functions and deeds of these characters to their influences, the patterns they follow and the corruption lying behind their recognizable appearances, as well as the reasons for their personal crusades. In order to do this, we will be using the history of art, anthropology and sociology as main tools.

PALABRAS CLAVE

*Villanos
Mal
Iconografía
Violencia
Modelo icónico
Cine
Televisión
Videojuegos*

RESUMEN

En la diegética narrativa del cine, las series televisivas o los videojuegos, asistimos en la actualidad a una masiva difusión de imágenes impactantes, acciones violentas y violaciones de paradigmáticos parámetros. Las más variadas personificaciones del mal son las protagonistas, desarrollando un extraordinario potencial para alimentar su poderoso ego, envolviendo su presencia en concretas iconografías que lo convierten en nuevo héroe. Al hilo de un elenco de conocidas producciones, pretendemos desentrañar algunos apuntes iconográficos sobre estos personajes. Sus caracterizaciones, funciones y acciones quedarán contrastadas con las influencias, constantes y contaminaciones existentes en la formulación de su imagen icónica y en el fundamento de su 'propia lucha'. Una aproximación en la que interaccionan la historia del arte, la antropología y la sociología.

Recibido: 22/09/2017

Aceptado: 27/11/2017

Hemos nacido de monos erectos, no de ángeles caídos; y esos monos eran asesinos armados. ¿De qué vamos a asombrarnos? ¿De nuestros asesinatos, genocidios o misiles? No, sino de nuestras sinfonías [...], de nuestros tratados [...], de nuestros sembrados [...], de nuestros sueños.

Robert Ardrey, (1961). *African Genesis; A personal investigation into the animal origins and nature of man*

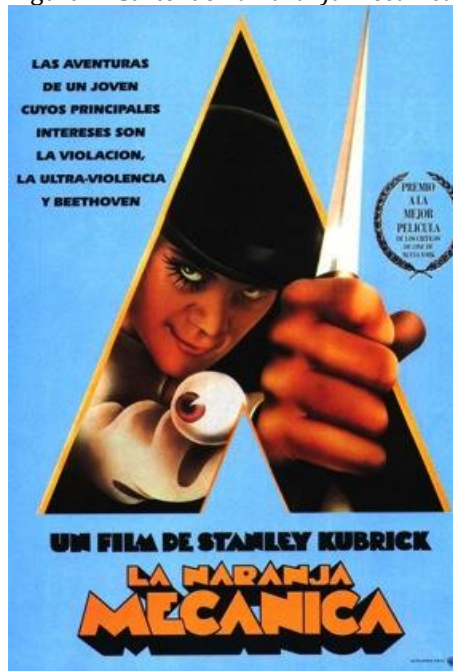
El carismático psicópata Alex DeLarge, tan apasionado de la violencia y el sexo como de la música clásica, es un personaje inquietantemente siniestro. De la mano de Stanley Kubrick y previo guión de Terry Southern (1971), su particular biografía pasa de las páginas escritas por el británico Burgess (1962) a la gran pantalla¹, respetando su sugerente título primitivo: *La naranja mecánica*. El adolescente disfruta libremente junto al resto de colegas de pandilla de un particular mundo donde la crueldad y la destrucción son sus principales características. Un entorno depravado que es resultado de la evolución del ser humano, convertido en una bestia violenta que en nada se parece a aquel primate herbívoro del que desciende y del que le separan millones de años. Violar el orden establecido para crear otro bien distinto es una forma transgresora de actuación en la que las dosis de independencia, libertad e individualidad están presentes con tal de convertir la opresión y la oposición a las normas en parte sustancial de las relaciones sociales². Un

¹ En el film, el cineasta neoyorkino apuesta por seguir la versión americana de la novela de Burgess, en la que no se publicó el último capítulo (el número 21), que si se incluía en la edición inglesa. En éste, el protagonista habría sido re-educado tras ser objeto de una particular experimentación científica, insertándose de nuevo en la sociedad con un rol del todo contrario a la potencialidad criminal y obsesiva que desarrolla en buena parte de su historia. Esta apuesta cinematográfica fue bien acogida, en un principio por el novelista británico si bien, años más tarde, se tornaría crítica, acusando a Kubrick de oportunista al haber eliminado, deliberadamente, la parte más moralizante de la historia de DeLarge. Por su parte, el realizador, desde su perspectiva de liberal agnóstico –opuesto al catolicismo militante del autor de la novela–, ratificaba su visión pesimista de la realidad siguiendo una línea argumental que desmiente las teorías expuestas por el ilustrado Jean-Jacques Rousseau sobre la naturaleza del hombre. (Cf. Burgess, A.: (1988). *El pequeño Wilson y el gran Dios*; y (1993). *Ya tuviste lo tuyo*. Ambas en México: Grijalbo).

² Arenas, J. P. (2006). *El engaño de la mirada: del objeto al cine*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 61-76. El propio cineasta americano expresa el sentido de su trabajo en una interesante entrevista que concede a la periodista Penelope Houston, publicada el 25.12.1971 en el semanario londinense *Saturday review* y titulada "Kubrick country". Véase la edición digital del mismo en <http://www.unz.org/Pub/SaturdayRev-1971dec25-00042> [Consultado el 09.06.2017]. De igual manera es necesario reseñar otra segunda en la que además justifica su propuesta aludiendo a la cita de Ardrey con la que se encabeza este trabajo y relacionándola con la conocida escena de su film en la que un primate humanoide toma un hueso de animal muerto, amenazando al resto de la manada que, de momento, no

deseo implícito de ostentar el poder y controlar, a su vez, todas las situaciones que se den alrededor.

Figura 1. Cartel de *La naranja mecánica*



Al margen de la particular estructura visual y sonora que plantea el film, así como otras interpretaciones ético-morales que devienen del desarrollo argumental de la obra –un particular descenso a los infiernos, en clave moderna–, la presencia del mal en la misma supone el punto de arranque de una compleja trama centrada en el desencanto que vive una sociedad enferma. No es éste un recurso novedoso: la historia de los medios audiovisuales, contagiada por la literatura, está llena de ejemplos donde la malicia es parte sustancial e indisoluble. Bajo esos parámetros, la concepción de una película, una serie de televisión o videojuego en la que no aparezcan la perversidad o la violencia es utópico e irreal, al ser todos ellos intrínsecos a la genealogía humana. De ahí la referencia inicial a aquel mundo perdido: desde el primate al ser humano actual, cualquier forma en la que se desarrollan valores negativos es indisoluble a los distintos contextos históricos³.

comprenden lo peligroso de la acción. Un momento diabólico y de enorme significación en la historia de la humanidad, por cuanto el homínido es capaz de razonar acerca de su capacidad de dominio sobre sus iguales, esgrimiendo un todopoderoso poder: el de matarlos a todos, llegado el caso. Un extracto de la citada entrevista puede leerse en Ciment, M. (2000). *Kubrick*. Madrid: Akal.

³ No puede obviarse que el mal no solo se apodera de la apariencia humana. También el mundo tecnológico es capaz de convertirse en 'dueño y señor' de la propia humanidad a través de una serie de acciones que escapan a cualquier control habitual. El propio Kubrick filma en 1968 otra obra tremendamente inquietante titulada *2001: una odisea del espacio*. En ella, Hal 9000 es un ordenador que utiliza toda su inteligencia artificial para asesinar a los tripulantes de la nave espacial que controla. Nunca una luz roja, único testigo de su todopoderosa

Solo hay que echar la vista atrás e indagar en cualquier aspecto del imaginario colectivo para encontrar de manera frecuente estas constantes. Por ejemplo, en los cuentos de hadas, el mal se hace omnipresente en contraposición al bien para presentar una problemática dualidad entre antónimos que el lector debe resolver⁴. En la construcción del siniestro agente-actor no se omiten atractivos de ningún tipo, actuando como usurpador que consigue arrebatar el poder al héroe. El fin del primero coincide con la conclusión del relato: la virtud se impone a la sediciosa codicia, castigada con la destrucción. De ahí que las conexiones entre la semántica narrativa y la mentalidad del espectador caminen en una misma dirección: identificándose junto al héroe, al ser testigo tanto de las pruebas a las que continuamente es sometido por sus antagonistas como de las tribulaciones que padece para, al final, triunfar con y junto a él.

Un rápido repaso por esas situaciones conlleva su plasmación en registros diversos. Los seres malvados pueden ser híbridos, por ejemplo, de apariencia animal aunque dotados de cualidades eminentemente humanas. Viven apartados de los núcleos poblacionales, encontrándose con sus contrarios en espacios compartidos, siguiendo así la inspiración del extraordinario universo de las fábulas en donde el valor simbólico de lo animado se convierte tanto en pauta de comportamiento, como en sentido opuesto⁵. No hay más que reseñar a dos 'clásicos': En *Caperucita y el lobo*, el bosque sirve de escenario para la demostración del poder malvado del animal que, inspirado en la mitología vikinga, actúa a través del miedo; recursos nórdicos que inspiran a su vez el relato de *Los tres cerditos*, de nuevo protagonizado por un licántropo que, a imitación de Fenrir, tiene por objeto matar a Dios y a su hijo, trasmutados aquí en el trío de mamíferos porcinos⁶.

La factoría Disney, a lo largo de su extensa producción, tampoco es extraña a estos usos. Las madres de Bambi (1942) y Nemo (2003), el padre de Arlo (2015), el hermano de Hiro Hamada (2014), la mujer de Carl Fredricksen (*Up*, 2009) o las hermanastras de Cenicienta (1950) no son precisamente ejemplos de bondad. Como tampoco lo son Cruella de Vil (*101 dálmatas*, 1961), Maléfica (*La bella durmiente*, 1959), la reina-bruja Grimhilde

(*Blancanieves y los siete enanitos*, 1937)⁷ o la reina de Corazones (*Alicia en el país de las maravillas*, 1954), entre otras. Una suculenta muestra la perfidia que alcanza uno de sus puntos culminantes en Scar (*El rey león*, 1994), capaz de dar muerte a su hermano mayor, Mufasa, poniendo también en duda el ascenso al trono de su sobrino, Simba. Se trata de una particular caracterización que evoca ecos shakesperianos en un león que suele actuar cual sibilina serpiente.

Míticos son también algunos protagonistas de ciertos films en donde los villanos actúan a sus anchas. El reverendo Harry Powell (Charles Laughton, *La noche del cazador*, 1955) es un célibe antropófago que devora niños; el aspecto monstruoso se apodera de Leatherface (*La matanza de Texas*, 1974) persiguiendo a jóvenes con una sierra mecánica; los cowboys Liberty Valance (*El hombre que mató a Liberty Balance*, 1962), Howard Kemp (*Colorado Jim*, 1953), Pat Garret (*Pat Garret y Billy el Niño*, 1973) o Little Bill (*Sin perdón*, 1992), no escapan a esta tendencia. Tampoco ocurre con el mundo de los gánster a través, por ejemplo, de Tony Montana (*El precio del poder*, 1983), parodiando a su vez el sueño americano entre fardos de cocaína y ráfagas de ametralladora.

Las afecciones mentales y el conjunto de *clusters* en los que éstas se agrupan han sido también 'exprimidos' por los medios audiovisuales. De ahí que el disociado Norman Bates (*Psicosis*, 1960) encarna de un lado al hijo perfecto, incapaz de matar una mosca y apasionado de la taxidermia y, por otro, a un travestido aficionado a manejar grandes cuchillos. El criminal con un rencor obsesivo Max Cady (*Cabo de miedo*, 1962-1991), es un estafador degenerado, psicópata violento y agresivo violador, que asesina a todo aquel que se ponga delante. Una transformación que también es capaz de vivir un padre de familia, Jack Torrance (Stanley Kubrick, *El resplandor*, 1980); los fantasmas diabólicos que habitan en el hotel donde se hospedan provocan la transformación del patriarca en una figura aterradora.

Precedentes que confluyen en el malvado por antonomasia: Hannibal Lecter (Jonathan Demme, *El silencio de los corderos*, 1991). Un psiquiatra, encerrado en una celda, desde la que disfruta torturando psicológicamente a la agente Clarice Starling. La inquietante cosmogonía del personaje, creado por el novelista Thomas Harris en *El dragón rojo* (1981), es impactante. La palabra que mejor describe al erudito galeno es la de 'monstruo' de doble personalidad: exquisitos modales, amor por el arte y la música clásica, frente a un *alter-ego* cínico,

presencia-asociada a la voz del actor Douglas Rain-, había generado entre los espectadores tanto pánico.

⁴ Una interesante aportación a estas teorías es la que argumenta Bettelheim, B. (1977). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica.

⁵ González Torres, J. (2009). *Emblemata Eucharistica. Símbolos animados de la iconografía cristológica y sacramental*. Málaga: Universidad, 44-51.

⁶ La mezcolanza de ideas lleva incluso a traspasar los límites de lo supuestamente visible del relato con su contenido más profundo. En este sentido, las alusiones a las citas bíblicas quedan del todo justificadas a partir de la lectura de Lucas 6, 43-49 en la que se aplica la parábola de la casa cimentada sobre roca.

⁷ Desarrollada en todo su 'maléfico' esplendor por la actriz sudafricana Charlize Theron en la versión que dirige Rupert Sanders en 2012 y estrenada con el título original de *Snow White and the Huntsman*. Las alusiones al primitivo cuento de los hermanos Grimm están del todo presentes junto a otras aportaciones de los guionistas, autores también de una segunda entrega estrenada en 2016: *The Huntsman: Winter's War*.

manipulador, deseoso de castigar con inusitada severidad a los 'malos modos'.

Figura 2. Escena emblemática de *El resplandor*



El cambio de paradigma: el villano, convertido en héroe de sugestiva imagen

Desde finales de los años 90 hasta la actualidad, en la diegética narrativa del cine, las series televisivas o los videojuegos, se asiste a la masiva difusión de imágenes impactantes, acciones violentas y violaciones de paradigmáticos parámetros. Las más variadas personificaciones del mal son protagonistas de las mismas, desarrollando un extraordinario potencial para alimentar su de por sí sus poderosos egos, envolviendo sus presencias en iconografías que lo ensalzan a nuevos héroes.

La alteración estructural que contrapone las actitudes positivas del ídolo tradicional frente a esas fuerzas que ejemplifican el mal, es producto de la evolución de los tiempos. Las muertes de Superman y el Capitán América son quizá uno de los puntos de partida temáticos. Una maniobra 'editorial' que tiende a captar nuevos mercados procurando que los espectadores queden en estado de shock, fascinados por esas fuerzas que envuelven el entretenimiento colectivo⁸. Tendencia que tienen su origen en determinadas producciones norteamericanas y que han contagiado al universo audiovisual. La sociedad contemporánea es la que se contempla y refleja en el 'espejo' del entretenimiento, devolviendo éste la imagen de sus miedos y deseos. Un resplandor que en ocasiones configura una imagen final turbia, sórdida, con ciertos ingredientes populistas que explican que la sangrienta venganza contra un violador o la actuación de un peligroso delincuente llegue a ser entendida –desde el punto de vista de directores, guionistas o creativos, respaldados a su vez por los

⁸ Una interesante aportación a cómo los medios audiovisuales actuales son capaces de combatir los denominados 'formatos domésticos' de un lado o los guiones con tramas tradicionales, conduciendo al público hacia una 'cultura del acontecimiento' y de la novedad tecnológica, la ofrece Quintana, A. (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.

espectadores– como un acto de justicia al margen de la ley y de la ética⁹.

El marco socio-político actual favorece en cierto modo este tipo de expresiones. Una sociedad deprimida, inconsistente, hastiada de tantas promesas incumplidas por parte de los poderes fácticos, requiere de 'asideros' en los que apoyarse para superar dificultades; sobre todo cuando esa misma comunidad no consigue desasirse de las consecuencias de una crisis económica, educacional y moral que asola el mundo. Si desde el terreno audiovisual –al que se accede con un simple *click*–, se ofrecen 'nuevos' ídolos, éstos pasan a ser fácilmente asimilados como modelos de comportamiento, rompiendo incluso las barreras entre el entretenimiento y la sugestión. Incluso los precedentes de décadas anteriores recobran renovados bríos, considerándose normal como catarsis colectiva comportamientos, actitudes y acciones como las que llevaron a cabo Mike Hammer (protagonista de diferentes series televisivas comercializadas en EE. UU. entre 1984 y 1998, así como de un film estrenado en 2003 y dirigido por Mickey Spillane) o Travis Bickle (personaje central de *Taxi driver*, de Martin Scorsese, 1976).

Figura 3. Robert de Niro, encarna a Travis Bickle en *Taxi driver*



Sin embargo, los nuevos villanos, los de la 'posmodernidad líquida', se inspiran en esos referentes contemporáneos pero se desligan de ellos en características concretas: el individualismo, un poderoso carisma, una desmedida ambición por controlar el conocimiento, la muestra de una permanente insatisfacción personal o el deseo de dominar su entorno a costa de doblegar a terceros. Esas constantes tienen un claro paralelismo en la propia condición humana y cómo ésta es capaz de

⁹ La aplicación de la venganza como norma inmarcesible, al margen de la ley y de toda reglamentación moral, es la que marca una serie de films grabados en las décadas de los 70 y 80 donde un determinado personaje se convierte en justiciero para solucionar por su cuenta lo que considera una serie de 'atentados' contra la sociedad. El aplauso obtenido por el público lleva incluso a la multiplicación de posteriores secuelas, editadas tanto en formato cine como en producto televisivo. Al respecto, véase el análisis que de algunas de estas producciones realiza Navarro, A. J. (2007). La tumultuosa década de los 70. *Cine policíaco americano de los 70 (y 2)*, in *Dirigido*, 364.

interpretar las claves de sus particulares contextos en una espiral violenta en la que los escrúpulos o las convenciones ortodoxas se obvian por anquilosadas y desfasadas. De igual manera, deben tenerse en cuenta que las innovaciones tecnológico-cibernéticas proporcionan también a estos personajes un amplio catálogo de novedosas ‘herramientas’ y ‘procedimientos’ que se ponen de inmediato al servicio de los ideales del mal que cada uno de ellos defiende, argumenta y manipula a su antojo.

Con esta presentación, los villanos de hoy se oponen por completo a aquellas figuras emblemáticas, defensoras de un mundo mejor que, pese a las dificultades, conseguían finalmente vencer a la inquina y a la maldad. Como se ha explicado en la parte introductoria, la dicotomía clásica entre lo bueno y lo malo terminaba siempre en un final feliz, imponiéndose los valores positivos a los negativos en un ejercicio identificativo que tiene sus raíces en la concepción judeo-cristiana del bien y del mal. Aquí se haya otra de las razones del cambio de paradigma: el proceso de secularización social en el que se haya inmersa la sociedad hoy pone en duda tradicionales percepciones y ‘verdades’, debatiéndose y argumentándose teorías contrarias que rechazan visceralmente el adoctrinamiento, el pensamiento unívoco o la castración mental del que históricamente, dicen, ha sido objeto la sociedad por culpa de la instrumentalización capciosa de las religiones. Una corriente que, pese a todo, trata de construir por oposición su propia cosmogonía en la que, quizás de forma inconsciente, repiten las mismas pautas coercitivas de aquella otras corrientes que critican.

Del análisis confrontado de modelos existen notables diferencias. Del ordenado cosmos tradicional se pasa hoy al caos más absoluto. De la misma manera, las personificaciones del mal distorsionan los límites de la realidad, pues a pesar de su apariencia mortal, su consistencia es más bien cuasi-artificial, tendente a una ‘inmortalidad’ entendida en clave de supervivencia frente a las dificultades que, por cierto, parecen originar su transformación en villano. También son seres contrapuestos a los ‘modelos’ que ofrecen *realities* y *talent-shows*, siendo éstos productos ‘configurados’ por las cadenas de televisión en virtud del estudio de los *big-data* y el *target*.

En todo caso, los villanos actuales hacen saltar por los aires aquel ‘camino del héroe’ que proponía Campbell como resultado de un proceso vital cíclico que comenzaba con ‘la llamada a la aventura’ y acababa en la plena identificación social con los valores míticos y universales. Se trataba de una renovada línea de comportamiento en cuanto a su presentación pero clásica en su desarrollo más profundo, donde las pautas de comportamiento

eran constantes y el fin último se convertía en la causa fundamental que explicaba toda acción¹⁰.

Igualmente, hay otro ingrediente que convierte en atractiva esta propuesta: la enorme fascinación que el público siente por el mal. De hecho, los personajes que son capaces de romper las reglas fascinan por igual a (tele)espectadores y jugadores. La preferencia del medio audiovisual por personificar o cosificar el mal no es nueva, como tampoco lo es mantener al consumidor de estos productos como observador de las atrocidades que lleva a cabo el villano de turno. Sin embargo si puede advertirse un paso más en esa línea identificatoria pues, en ocasiones, las figuras aterradoras dan paso a personajes que tienen una presencia idéntica a la de quien está al otro lado de la pantalla, subyugándolo a través de métodos psicológicos. La empatía pues surge entre supuestos iguales, sacando a la luz esa parte de lo humano que a veces queda oculta por los convencionalismos sociales, las pautas de comportamiento o las normas morales.

En esa delgada línea que separa la percepción de lo positivo o negativo, es preciso aludir a aquel experimento que en 1971 llevara a cabo el doctor Philip Zimbardo y que tenía como finalidad descubrir las causas de los problemas que entonces se vivían en cárceles americanas¹¹. Con dicho motivo y con la colaboración de veinticuatro estudiantes, asignó a unos el rol de ‘carceleros’ mientras que, a otros, los convirtió en ‘prisioneros’, observando cómo, a los seis días de empezar el proceso de observación, todo había quedado fuera de control. Los participantes en la actividades habían asumido el experimento de tal forma que, tanto unos como otros, cometieron actos de brutalidad extrema: los ‘guardias’, sabedores de ostentar el poder de dominar a los ‘reclusos’ y éstos, defendiéndose de las vejaciones de los otros. En la simulación no se obvió ningún detalle, incluso la vestimenta: los ‘reclusos’ vestían trajes propios, exhibiendo el número con el que habitualmente se identifican a los presidiarios mientras que los ‘policías’ hacían lo propio, reconociéndose por su estética: uniformes y gafas negras.

De la huella psicológica de esta situación experimental se extraen interesantes consecuencias. De una lado supuso un ejercicio

¹⁰ Cf. Campbell, J. (1949-1959). *El héroe de las mil caras*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica. En todo caso, el protagonismo del mal en las producciones y productos actuales no es exclusivo. Se trata de un modelo contrapuesto a las convenciones míticas tradicionales que, en todo caso, siguen teniendo hoy importancia. Su argumentación teórica si está en la línea del no por menos clásico estudio del referenciado profesor americano.

¹¹ Una detallada exposición de la misma así como el análisis pormenorizado de sus consecuencias la ofrece el propio autor, unida además a otro tipo de experiencias posteriores interpretadas bajo una sólida investigación científica. Véase Zimbardo, P. G. (2011). *El efecto Lucifer: el porqué de la maldad*. Barcelona: Espasa.

traumático para gran parte de los participantes que no sabían explicar, ni siquiera al término de la misma, qué les había llevado a protagonizar tales acciones denigrantes cuando, antes, sus actuaciones en la vida cotidiana eran los contrarios. En este sentido, una de las más interesantes cuestiones es el ‘efecto espectador’ que el propio profesor Zimbardo pudo vivir en primera persona, al ser testigo de lo que estaba aconteciendo: convertido también en ‘carcelero’ y envuelto en la trama junto al resto de protagonistas, no llegaba a aceptar las situaciones que se estaban dando y, de alguna forma, consintió la depravación en la que se había convertido el experimento. La naturalidad con la que se sobrepasaron los límites racionales entre el bien y el mal escapaba y escapa incluso a cuestiones morales, pues la corrupción de la propia naturaleza humana había anidado en el interior de aquellas mentes a través de ciertas dosis de despersonalización y anonimato, derribando de un plumazo el modelo de convivencia pacífica. De ahí que la distinción moral entre lo bueno y lo malo quedara del todo debilitada, siendo por lo tanto justificables a partir de esta demostración práctica que personas honradas terminen corrompiéndose al poco tiempo de llegar a una posición de poder. Su ejemplo, por la cercanía y por ser demasiado habitual en la sociedad actual, resulta más sugerente a los ojos del espectador.

La sobrevaloración de la razón humana es quizás la única explicación convincente que da sentido al fracaso del experimento, estando también detrás de todos esos comportamientos que a día de hoy se han convertido en frecuentes. El gran público conoce así, tanto por su propia experiencia personal como por ser espectador de los dos films que llevaron a la gran pantalla el experimento de Zimbardo, la vertiente más subjetiva y emocional de la mente, capaz de caer antes de lo que uno cree en la trampa de la despersonalización, renunciando a la posibilidad de cuestionar mandatos que algunos entienden como ‘inmarcesibles’.

Sirva esta argumentación psicológica para, igualmente, apoyar el concepto que desde lo audiovisual y una línea multidisciplinar argumenta la ‘experiencia vicaria’; es decir, la identificación del espectador con el personaje cuyas acciones contempla en la pantalla. Se trata de un mecanismo que permite experimentar la narración fílmica ‘desde dentro’, produciendo así una reacción empática con los protagonistas de la misma por medio de la ‘teoría del entretenimiento’ y gracias a la lógica persuasión narrativa. Es así como la tradicional simulación que los medios ofrecen, permite al individuo identificarse con determinados roles, asumiéndolos como propios y trasladándolos a su contexto cercano¹², estableciendo una relación

subjetiva entre la persona física y ese ‘modelo mediático’ de ficción¹³.

En efecto, esa capacidad de sentir lo que los personajes sienten, implicándose de manera afectiva, responde a un concepto multidimensional que comprende procesos distintos que van desde la empatía emocional a la cognitiva, pasando por la pérdida temporal de la autoconciencia, la valoración positiva del ‘modelo’ a seguir y el deseo de ser uno de los que protagoniza la trama, variando la intensidad dentro de un proceso perceptivo intermitente¹⁴. En definitiva, esta asociación realidad-ficción es capaz de inducir cambios en el estado de ánimo del espectador, sobre todo cuanto los personajes forman parte de una trama dramática pero también violenta, multiplicando de manera exponencial la reacción emocional e inductiva del que visiona lo ofrecido por la pantalla, cortocircuitando a la vez sus propios procesos de reflexión¹⁵. En definitiva, se trata de una forma de ofrecer un producto audiovisual que no deja a nadie indiferente y que busca, gracias a la fuerza de la imagen y a la potencialidad de las tramas, interaccionar con el espectador buscando su complicidad e implicación¹⁶. Es así como este tipo de efectos se está convirtiendo en un área pionera en los estudios de comunicación¹⁷.

¹³ Al respecto, son varias las fuentes que desde disciplinas complementarias han estudiado esta particular asociación. A modo referencial pueden consultarse: Cohen: (2001). Defining identification: a theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication and Society*, 4 (3), pp. 245-264 y (2006). Audience identification with media characters. In J. Bryant y P. Vorderer (Eds.), *Psychology of entertainment* (pp. 183-197). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. Eyal, K. y Rubin, A. M. (2003), Viewer aggression and homophily, identification, and parasocial relationships with television characters. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 47(1), 77-98. Maccoby, E. y Wilson, W. C. (1957), Identification and observational learning from films. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 55, 76-87.

¹⁴ Konijn, E. A. y Hoorn, J. F. (2005). Some like it bad: testing a model for perceiving and experiencing fictional characters. *Media Psychology* 7, 104-144.

¹⁵ En este sentido, son diversas también las aportaciones realizadas a esta afirmación. Se han consultado las argumentadas por: Slater, M. D. (2002). Entertainment education and the persuasive impact of narratives. En M. C. Green, J. J. Strange y T. C. Brock (Eds.), *Narrative impact. Social and cognitive foundations* (pp. 157-181). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates; y Slater, M. D., Rouner, D. y Long, M. (2006). Television dramas and support for controversial public policies: effects and mechanisms. *Journal of Communication*, 56(2), 235-252.

¹⁶ Un experiencia en el terreno de la filmografía dramática es la expuesta por Igartua, J. J. (2008). Identificación con los personajes y persuasión incidental a través de la ficción cinematográfica. *Escritos de Psicología* 2-1. Málaga: Universidad, 42-53. Disponible en http://www.escritosdepsicologia.es/descargas/revistas/vol2_1/escritospsicologia_v2_1_4identificacion.pdf [consultado el 1.06.2017]

¹⁷ Así lo advierte Zillmann, D. (2000). The coming of media entertainment. In Zillmann, D. y Vorderer, P. (Eds.). *Media entertainment. The psychology of its appeals*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1-20. Hacemos constar el agradecimiento a nuestro compañero José Manuel García Jurado, profesor de la materia *Cultura audiovisual I y II* (Fundación Victoria), por las oportunas aclaraciones que ha realizado sobre estas teorías así como el facilitarnos el acceso a una bibliografía actualizada de esta corriente.

¹² Vorderer, P. (2006). Motivation. In Bryant, J. y Vorderer, P. (Eds.), *Psychology of entertainment*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. p. 14

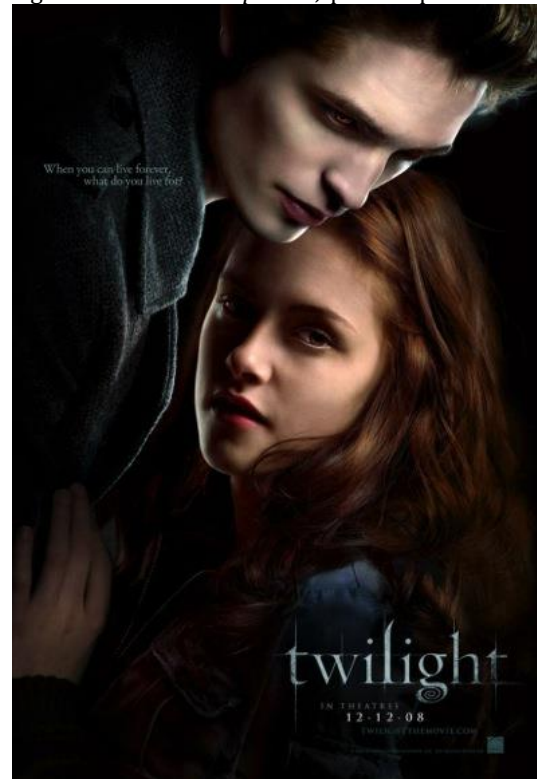
Y si, en efecto, a esa corriente, absolutamente pensada y demostrada de manera científica, unimos que el mal protagoniza un sinnúmero de productos audiovisuales, la garantía de éxito está más que asegurada. La llamada 'paradoja del drama o la tragedia' juega a favor del villano pues, casi en todos los casos, comparte con otras representaciones del mal un mismo punto de partida: en un tiempo pasado, a veces coincidente con la infancia o con la adolescencia, ha vivido un trauma que lo ha marcado de por vida. En este punto del proceso de construcción del personaje, el parecido con el héroe es total por cuanto éste también cuenta con una génesis parecida –cabría citar a muchos de los clásicos, pero recuérdense los casos de Batman o el capitán América–. El recurso a esa connotación se hace evidente para dotar una mayor carga empática al villano, justificando ante el espectador el porqué de sus posteriores acciones para buscar así el perdón del público y dotar de sentido pleno su redentora actuación. No es más que un recurso, bien pensado por supuesto, pero que no puede dejar de citarse. Incluso, en ese mismo sentido, el impacto social de las escenas violentas que va a protagonizar será mayor, logrando no solo una mayor identificación sino, también y por desgracia, una imitación de sus actos agresivos en ciertos segmentos de edad¹⁸.

Así, las caracterizaciones, funciones y acciones de estos protagonistas del mal quedan contrastadas a partir de las influencias, las constantes y las contaminaciones existentes en el universo colectivo, puestas todas ellas en acción de cara a formular una imagen icónica, reconocible e identificable, fundamentando desde el punto de vista teórico el sentido de su 'propia lucha'. Su implicación psicológica en el espectador se traduce en cuestiones de interés, atracción, seguimiento y conocimiento que este último desarrolla, surgiendo así una relación de amistad filial –incluso fascinación– tremendamente impactante.

Los ejemplos al respecto son numerosos. Basta quizá solo uno para entender cómo pueden llegar a establecerse esas conexiones. Desde la primera entrega de la saga de *Crepúsculo* (Catherine Hardwicke, 2008, partiendo de una novela anterior de Stephenie Meyer), un joven vampiro desafía las reglas sociales convencionales cuando se enamora de una chica; ésta, a su vez, conoce a otro compañero, descendiente del 'hombre lobo'. La dicotomía que la protagonista vive es completamente sorprendente: tiene que elegir entre uno y otro. Y todo ello dentro

de una ambientación con fuertes dosis de sensiblería romántica, no exenta de la violencia que pueden desarrollar depredadores chupasangre frente a sedientos licántropos.

Figura 4. Cartel de *Crepúsculo*, primera película de la saga



Los villanos de hoy en el cine, la televisión y los videojuegos. Anotaciones para un estudio

Sería prolijo recoger a continuación un pormenorizado listado de nombres, acciones e iconografías que han inundado e inundan carteleras, programaciones diarias o anaqueles de tiendas de ocio, teniendo todos ellos por protagonista al mal en sus múltiples acepciones. Sin embargo y resumiendo un rastreo muestral, resultan significativas presencias que podrían pasar desapercibidas por formar parte, desde hace un tiempo, del universo colectivo.

La gran pantalla, entre los hechos reales y los recursos fantasiosos

No resulta extraño para los numerosos seguidores de la heptalogía literaria de Harry Potter que una presencia diabólica, oculta entre sombras y prácticamente inmortal, constituya el origen mismo que da sentido a la vida del protagonista, 'el niño que sobrevivió' de manera mágica a la inquina de Lord Voldemort. La explicación procede de la génesis de estas novelas mágico-fantasiosas escritas por J. K. Rowling –posteriormente llevadas al cine con sobresaliente éxito de taquilla–, capaces de

¹⁸ Existe una amplia variedad de trabajos que, en este sentido, revelan que los procesos de identificación son imprecisos y cuentan un contenido amplio. Una aportación al papel fundamental que personajes famosos, ídolos juveniles y personajes habituales de los medios provocan en la construcción de la identidad de adolescentes y jóvenes la ofrecen Adams-Price, C. y Greene, A. L. (1990). Secondary attachments and self-concept during adolescence. *Sex Roles* 22. 187-198.

crear un universo paralelo al del propio mundo pero contando con elementos de éste. En el film estrenado en 2010, Ralph Fiennes da vida a esa presencia maléfica, responsable del asesinato de los padres del joven mago, a partir de un rostro ígneo, sin nariz, cabello, cejas o párpados. La viva imagen del mal cobra, en esta ocasión, una particular cosificación aunque sus acciones, tremendamente violentas, no sean impedimento para que finalmente sea vencido.

Un final mucho menos convencional y en esa línea ya comentada de nuevos ídolos que utilizan la violencia como pauta fundamental de comportamiento se advierte en *Henry, retrato de un asesino* (1986, John McNaughton). Antecediéndose unos años a la corriente que describimos, su protagonista convierte en actos cotidianos actuaciones tan tórridas como violaciones, torturas o asesinatos. El reguero de cadáveres femeninos que deja a su paso suponen para el personaje la consumación placentera de la muerte, con la que se recrea incluso a posteriori gracias a las grabaciones que de sus actos realiza su amigo Ottis Toole. Las víctimas, desde el momento en el que pierden su vida a manos de Henry, dejan de tener valor por sí mismas, interesándose el asesino por otras mujeres que rondaban la autopista I-35, convertida en su particular 'coto de caza'.

Un sentido obsesivo que igualmente se repite en Mick Taylor, protagonista de *Wolf Creek* (2005, Greg McLean). Un pueblerino, aparentemente pacífico, que habita en las cercanías de un cráter formado 50.000 años antes por un meteorito, al oeste de Australia. Aprovechando la visita turística de un chico de Sidney y dos chicas inglesas al paraje natural, es capaz de sacar a la luz su cruel y sanguinario instinto, rodeado de paisajes y elementos propios del género de terror. No será el único que tenga a los jóvenes como 'víctimas predilectas' pues Patrick Bateman, en *American Psycho* (2000, Mary Harron) desarrolla el mismo gusto. A diferencia del rudo personaje anterior, éste es un yuppi, residente en Manhattan. Pero su desquiciamiento mental si es perfectamente comparable con el australiano: obsesivo y cruel, disfruta pegando hachazos. Su trastornada existencia es consecuencia directa del contexto en que él mismo vive pues los excesos de los jóvenes ejecutivos de los 80, envueltos en una dinámica espiral de negocios y dinero, terminan por anular a las personas para convertirlas, como en este caso, en pérfidos ejecutores.

Anton Chigurh, en *No es país para viejos* (2007, Joel y Ethan Coen) es otro asesino a sueldo, castrado desde el punto de vista emocional y armado con una bomba de aire para sacrificar reses como 'herramienta' favorita. Acciones que complementa con su imagen, en la que destaca un peinado setentero con aires naif y el acertado casting que llevó al actor Javier Bardem –poseedor de una poderosa imagen y presencia física– a realizar un

papel sobresaliente, premiado con varias distinciones honoríficas.

Figura 5. Escena de *Wolf Creek*, con el protagonista Mick Taylor



La encarnación del mal absoluto que casi consigue el éxito en sus maléficos planes adquiere forma a partir de la presencia de *The Joker* en *El caballero oscuro* (2008, Christopher Nolan). Una de las vertientes más impredecibles en el mundo de la maldad mezclado con una maquiavélica anarquía de acciones, manifestada además en la magistral interpretación de Heath Ledger, dando vida a un hombre sin pasado ni futuro, un payaso de escasa gracia que utiliza armas de destrucción masiva. Una pelea a la que solo resiste un Batman más trágico que épico que tendrá que agudizar su ingenio en una de las más elaboradas pruebas de crueldad a la que nunca antes se había enfrentado.

Sin embargo, no siempre el mal tiene un aspecto concreto. Los límites de la cosificación, mezclados con diatribas éticas, salen a relucir en *Un monstruo viene a verme* (2016, Juan Antonio Bayona). Un joven de 13 años, Connor, vive con su madre, enferma terminal de cáncer. La separación de sus padres le ha hecho madurar a pasos agigantados, encargándose de mantener en pie el hogar familiar. El próximo final de su progenitora le hace tener pesadillas de noche, apareciéndosele en sueños un monstruo. Éste promete al chico contarle tres historias a cambio que él haga lo propio con una suya, particular. A simple vista, las narraciones que argumenta la terrorífica presencia son sencillas pero, sin embargo, están cargadas de pensamientos profundos que juegan con la maldad o la bondad de los seres humanos. En ellas, el monstruo trata de mostrar a su destinatario –aunque al principio éste las rechace de plano– valiosas lecciones de vida. En realidad, esas historias no son más que reflejos de los sentimientos que Connor experimenta a diario, en un intento porque éste acepte la inminente muerte de su madre pues, en contraposición, el joven le cuenta que sueña con un precipicio por el que aparentemente deja caer el cuerpo de ella. Finalmente el protagonista acepta que contar los miedos, sacar a la luz aquello que te atormenta, es necesario en ocasiones; máxime cuando un ser querido se muestra al borde del fallecimiento. La moraleja final pone de manifiesto que no siempre existe lo bueno y lo malo en la realidad, pues prácticamente todo se encuentra en un punto intermedio.

Las series de televisión, la ficción inmediata

La pequeña pantalla es hoy día un canal transmisor fundamental de ideas. Si a ello se une la tendencia favorecedora de la presencia del mal en sus múltiples acepciones y las especiales características técnicas y psicológicas de las que se rodea la disciplina audiovisual, el resultado final es brutal. El humanista fray Luis de León (1527-1591) preconizaba en consonancia con sus vivencias que “para hacer el mal, cualquiera es poderoso”. Una afirmación que puede vincularse a esa tendencia innata del ser humano hacia la violencia y la oposición al orden establecido. De ahí la empatía rápida que el telespectador siente por esos personajes que son capaces de hacer realidad esos mismos impulsos que cualquiera reprime, admirando por ejemplo la capacidad que el protagonista de *Breaking Bad* (2008-2013, de Vince Gilligan) desarrolla con tal de superar la enfermedad que padece cuando, para ello, lo que hace es poner a la venta un potente psicoestimulante con un fuerte poder de adicción. Una vez más, el fin parece justificar los medios aunque éstos supongan una alteración sustancial de las leyes y de los principios médico-sanitarios.

Figura 6. Cartel promocional de *Breaking Bad*



Una misma línea de adhesión-identificación que se palpa los casos del doctor Gregory House (de la serie del mismo nombre, 2004-2012, creada por David Shore), del terrorista Khaled (*El Príncipe*, 2014-2016), de James Moriarty (*Sherlock Holmes*), de Wilson Fish (*Daredevil*) o con Zoom (*The Flash*, 2014). Por su parte, Frank Underwood, protagonista de *House of cards*, ejemplifica además al político despiadado, dispuesto a cualquier cosa: desde ordenar matar a quien considere su enemigo hasta llevar a un país entero a una guerra, solo por sus propias convicciones personales.

La figura de la villana tampoco queda atrás en esta espiral de constantes presencias. En la ficción española, sobresalen en los últimos tiempos dos personajes fundamentales pertenecientes al grupo Atresmedia. La primera es la protagonista absoluta del serial *El secreto de Puente Viejo* (2011-hoy,

producida por Boomerang) y, la segunda, la lideresa de una cárcel donde prácticamente todo se mueve alrededor de sus deseos (*Vis a vis*, 2015-2016, con la producción ejecutiva de Globomedia). Francisca Montenegro es una adusta terrateniente de severos principios morales que siempre se sale con la suya, utilizando para ello cualquier tipo de argucia. Rencorosa, vengativa y cruel, desconoce el sentido de la compasión y el perdón. Ejerce el oficio de cacique absoluto en toda la comarca donde se halla la localidad que da nombre al serial, ambientado en la España del primer cuarto del siglo XIX, donde la depravación del sistema canovista conlleva que la oligarquía se adueñe por completo de las actividades del campesinado. Se escuda en su fiel capataz, Mauricio, quien además profesa fe ciega en su señora.

Por su parte, Zulema Zahir es una joven árabe capaz de desarrollar sutiles argucias junto a sus cómplices en un centro penitenciario privado donde la maldad inunda cada celda. La tergiversación de acciones, el chantaje, la extorsión e incluso el asesinato son su huella. Tal es la sobredimensión que alcanzan sus fechorías que hará que su antagonista, Macarena Ferreiro, otra joven que ha ingresado en el presidio acusada de cometer cuatro delitos fiscales, sea capaz de desarrollar en defensa propia una serie de maléficas artimañas con tal de sobrevivir.

Es justamente una metamorfosis interna en la que los escrúpulos quedan de lado y se impone la ley del más fuerte el argumento principal de la conocida *Juego de tronos* (David Benioff, 2011-hoy). Emitida por la poderosa HBO, es una fantasía dramática basada en las novelas de George R. R. Martin que se desarrolla en los continentes ficticios de Poniente y Essos. Diferentes arcos narrativos conllevan la participación de un elenco coral de protagonistas, sobresaliendo las violentas luchas dinásticas que diferentes familias nobles llevan a cabo para hacerse con el control del Trono de Hierro. Partiendo de tales premisas, en las seis temporadas rodadas y emitidas es más que evidente que la violencia campa a sus anchas por la pequeña pantalla, pues en cada escenario se exhibe un villano al que odian ‘los buenos’. De entre todos los personajes destaca quizás por su particulares métodos Ramsay Bolton, quien realiza a lo largo de la historia numerosas y crueles atrocidades.

La caracterización del personaje no deja lugar a dudas. Descrito en el segundo libro sobre el que se inspira la saga como feo, de apariencia carnosa, con grandes labios y cabellos largos y oscuros, sus apariciones están ligadas también a una vestimenta concreta: suele ir equipado por un chaleco oscuro de cuero, dispuesto sobre jubón de terciopelo y remachado en satén, con botas de color negro. Para la batalla, luce además una armadura completada con un casco rojo, asemejándose el yelmo a sus propias facciones. Una cimitarra, una daga y un cuchillo de

desollar son sus armas, aplicadas para deleitarse justamente con la tortura y los abusos físicos.

Los videojuegos, un universo de formas donde todo es posible

Si nos atenemos a su definición más aceptada, se trata de un software creado para el entretenimiento y basado en la interacción de una o varias personas a partir de dispositivo electrónico. En definitiva, un juego digital interactivo que, con independencia de su soporte, es capaz de construir historias o recrear acontecimientos, sirviéndose de los mecanismos propios de la disciplina audiovisual. Como uno de los objetivos es precisamente el divertir al jugador, no suele haber cosa más altamente liberadora de endorfinas de la felicidad que destrozarse alguna que otra cosa o hacer volar otras por los aires para, así, sacar esos mismos instintos más primitivos que permanecen 'dormidos' en el subconsciente humano.

Es por ello por lo que la mayoría de videojuegos otorgan un especial protagonismo a la maldad, convertida en anzuelo para que un público adolescente al que le toca, quizás antes de alcanzar una cierta madurez intelectual, discernir entre lo bueno y lo malo¹⁹. Los desarrolladores de estos productos experimentan, al igual que cualquier otro creativo, el deseo de enriquecerse a partir de la puesta en marcha y difusión de los mismos. En un sentido 'buenista' de esta acción, podría decirse que buscan antes lucrarse de manera individual –o colectiva, si pertenece a una determinada casa comercial– antes que generar una polémica sobre el contenido del software en cuestión.

Es así como, de manera más asentada, podría decirse que entre el extenso elenco de juegos que han copado el mercado en estos últimos treinta años, hay obras de arte que consiguen mezclar una excelente narración con la profundización intelectual en valores o/y críticas, fusionando así la jugabilidad con una serie de mensajes llenos de contenido. A esa categoría podría encasillarse el recientemente lanzado *Overwatch* (2016, desarrollado por Blizzard Entertainment). 'Escondido' tras la fachada de 'juego multi-jugador masivo de tiros-pistolas –FPS: first person shooter– los escenarios cuasi cinematográficos en los que transcurren representan el mundo actual, camuflado de futuro lejano. Un estudio más profundo de ello lleva a interpretar el juego como una crítica a la sociedad actual, en especial a determinados movimientos defensores de determinadas fobias así como a las tramas económicas que mueven los hilos del mundo²⁰.

¹⁹ Las nociones básicas sobre los videojuegos han sido proporcionadas por Ismael Cobos Benjelloul. Él mismo, un adolescente especialista en este tipo de *software*, se lamenta que los juegos que tienen una mayor aceptación entre el público joven sean aquellos en los que la destrucción, el odio y la violencia son fundamentales.

²⁰ Véanse los cortos en línea:

Figura 7. Promocional con los personajes centrales de *Overwatch*



Una línea de clara intencionalidad social que igualmente se advierte en *Bioshock infinite* (desarrollado por Irrational Games en 2013). Desligado directamente de dos secuelas anteriores –existiendo incluso de la primera un juego de mesa– desarrolla en una misma línea argumental elementos de jugabilidad y estructura estética. Ambientado en 1912, el jugador está obligado a controlar a Booker DeWitt, un antiguo detective que tiene por misión rescatar a una mujer, Elisabeth, atrapada en una ciudad flotante²¹. Argumentos perfectamente equiparables a los del un *thriller*, en el que además pueden advertirse sutiles críticas sociales que usuarios poco avezados quizá no adviertan. El juego es, a su vez, una síntesis moralizante entre el bien y el mal, fuerzas antagónicas que histórica y continuamente chocan entre sí. Pero, en esta ocasión, el objetivo básico de la trama es poner en entredicho los roles tradicionales con los que se ha distinguido lo bueno de lo malo, y viceversa; hasta tal punto llega esa disolución de paradigmas que se hace creer que el protagonista –que parece estar movido por instintos positivos– es en realidad la ejemplificación del mal. Se trata así de establecer una realidad alterna, similar a la por otra parte tradicional confrontación social entre los poderosos y los trabajadores: todos luchan por defender sus propios y legítimos intereses, confundiendo en el desarrollo de su argumentación al propio jugador. A éste no le queda otra que volver a repensar el sentido de la realidad que le rodea, en una clave muy similar a la explicitada por la película de Bayona anteriormente citada.

Contrapuestos a este tipo de productos se encuentran aquellos otros donde, en efecto, el personaje principal es un malvado villano. De entre un masivo elenco, puede citarse una saga creada en su origen por David Jones y seguida posteriormente

<https://www.youtube.com/watch?v=UX3G9YRiIpU&t=24s;>

https://www.youtube.com/watch?v=A_u_Ply7HTc&t=3s;

https://www.youtube.com/watch?v=fr8CbjXH_zQ. Cada una de ellos están plagados de sutiles críticas a la sociedad actual

²¹ Al respecto puede verse el corto sobre uno de los episodios que configuran el juego en

<https://www.youtube.com/watch?v=1SLQeKwwdIM>

por Sam y Dan Houser: los *Grand theft auto* (GTA, 1997-2003). Protagonizado por distintos criminales, relacionados a lo largo del juego entre sí, el jugador ha de escoger ponerse en la piel de un narcotraficante o de un mafioso, entre otros. El objetivo fundamental es matar, puesto que las muertes de inocentes enriquecen al personaje elegido, envuelto en un modo de vida cruel y despiadado. El único freno moral lo ponen las fuerzas del orden, 'cansadas' de tantas fechorías sin castigo. Es justamente esa misma actividad la que está en el centro del popular *Assasin's creed* (2007-2015), otra serie creada por Patrice Désilets y Jade Raymond caracterizada por la acción, la aventura y los finales abiertos. El protagonista, Desmond Miles, es el último descendiente de la hermandad de los Assassins, asociación que abandona para optar por una vida pacífica, alejada del ajuste de cuentas y la violencia. Sin embargo, en 2012, la reencarnación moderna de la Orden de los Caballeros templarios lo rapta, concedora de las enseñanzas que ha asimilado el joven, obligándole a hacer uso de un dispositivo que alberga su cuerpo –el *Animus*– que le permite localizar unos artefactos –los denominados *frutos del Edén*–. El dominio de éstos, al tener un poder ilimitado, otorgará a su poseedor la posibilidad de dominar el mundo y cambiar a su antojo el destino. Finalmente, Miles es liberado por otros antiguos miembros de su hermandad, aceptando a colaborar con éstos y haciendo un uso 'colegiado' del referido dispositivo. Así, la violencia

y la muerte cobrarán protagonismos en sus futuras acciones, ajusticiando a miembros de la alta sociedad o a clérigos, poniendo así fin a las fechorías cometidas por éstos.

A modo conclusivo

Las raíces del mal están presentes en la sociedad desde tiempo inmemorial. Su florecimiento tiene que ver con la propia evolución de la humanidad y los distintos contextos en los que ésta habita. Las filias y las fobias, los sueños y los miedos, las pasiones y los deseos insatisfechos continuarán siendo, en uno y otro sentido, el núcleo principal de las tramas audiovisuales. El modo en el que estos se plasmen y las intenciones que los creadores eximan seguirán siendo objeto estudio por diferentes disciplinas. Entre ellas, la psicología, la antropología y la historia del arte tienen mucho que decir para desentrañar así las ideas que aniden en el corazón humano; sea éste el que late bajo el pecho de un héroe anónimo, capaz de enfrentarse sin ambages al mal o el que, por el contrario, es movido por sabuesas intenciones. La narración, como elemento fundamental del entretenimiento, es la que potencia y muestra sus preferencias por quienes deben defender ciertos 'valores' frente al acoso de otras fuerzas, un tanto 'defectuosas'. El espectador, como sujeto activo que receptiona lo que ve, debe tener la suficiente capacidad para discernir lo uno de lo otro.

Referencias

- Adams-Price, C. y Greene, A. L. (1990). Secondary attachments and self-concept during adolescence. *Sex Roles* 22, 187-198.
- Arenas, J. P. (2006). *El engaño de la mirada: del objeto al cine*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Burguess, A.: (1988). *El pequeño Wilson y el gran Dios*. México: Grijalbo.
- (1993). *Ya tuviste lo tuyo*. México: Grijalbo.
- Campbell, J. (1949-1959). *El héroe de las mil caras*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Ciment, M. (2000). *Kubrick*. Madrid: Akal.
- Cohen (2006). Audience identification with media characters. In J. Bryant y P. Vorderer (Eds.), *Psychology of entertainment* (pp. 183-197). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- (2001). Defining identification: a theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication and Society*, 4 (3), pp. 245-264
- Eyal, K. y Rubin, A. M. (2003). Viewer aggression and homophily, identification, and parasocial relationships with television characters. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 47 (1), 77-98.
- González Torres, J. (2009). *Emblemata Eucharistica. Símbolos animados de la iconografía cristológica y sacramental*. Málaga: Universidad.
- Igartua, J. J. (2008). Identificación con los personajes y persuasión incidental a través de la ficción cinematográfica. *Escritos de Psicología* 2-1. Málaga: Universidad, 42-53. Disponible en: http://www.escritosdepsicologia.es/descargas/revistas/vol2_1/escritospsicologia_v2_1_4identificacion.pdf[consultado el 1.06.2017]
- Konijn, E. A. y Hoorn, J. F. (2005). Some like it bad: testing a model for perceiving and experiencing fictional characters. *Media Psychology* 7, 104-144.
- Maccoby, E. y Wilson, W. C. (1957). Identification and observational learning from films. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 55, 76-87.
- Navarro, A. J. (2007). La tumultuosa década de los 70. *Cine policíaco americano de los 70 (y 2)*, in *Dirigido*, 364.
- Quintana, A. (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.
- Slater, M. D. (2002). Entertainment education and the persuasive impact of narratives. En M. C. Green, J. J. Strange y T. C. Brock (Eds.), *Narrative impact. Social and cognitive foundations* (pp. 157-181). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Slater, M. D., Rouner, D. y Long, M. (2006). Television dramas and support for controversial public policies: effects and mechanisms. *Journal of Communication*, 56(2), 235-252.
- Vorderer, P. (2006). Motivation. In Bryant, J. y Vorderer, P. (Eds.), *Psychology of entertainment*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Zillmann, D. (2000). The coming of media entertainment. In Zillmann, D. y Vorderer, P. (Eds.). *Media entertainment. The psychology of its appeals*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1-20.
- Zimbardo, P. G. (2011). *El efecto Lucifer: el porqué de la maldad*. Barcelona: Espasa.