



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Máster en Literatura Española y Estudios Literarios en
Relación con las Artes

Nacidos o forjados. El viaje del villano

Mario Benito Delgado

Tutora: María Pilar Panero García

Departamento de Prehistoria, Arqueología, Antropología Social y Ciencias
y Técnicas Historiográficas

Valladolid, 2025

Índice

1. Introducción.....	4
2. Objetivos.....	6
3. Metodología.....	7
4. Estado de la cuestión.....	9
4.1. El origen del mal. Una mirada desde la filosofía clásica.....	9
4.1.1. <i>Homo homini lupus</i> . Thomas Hobbes.....	10
4.1.2. El mal radical. Immanuel Kant.....	11
4.1.3. La bondad innata. Jean-Jaques Rousseau.....	12
4.2. El mal por el mal. Revisión del concepto de villano.....	14
4.3. “De cero a héroe”. El viaje del héroe según Campbell, Vogler y Propp.....	23
4.3.1. Joseph Campbell. El monomito.....	24
4.3.2. Christopher Vogler. El camino del héroe.....	28
4.3.3. Vladimir Propp. Las funciones de los héroes de los cuentos de hadas.....	31
5. ¿Cómo se volvió mala la bruja? Estudio del corpus de villanos.....	34
5.1. Forjados.....	35
5.1.1. Corazón de hielo. Mr. Frío.....	35
5.1.2. Miedo, ira, odio, sufrimiento. Darth Vader.....	37
5.1.3. Un día en tierra, diez años en la mar. Davy Jones.....	40
5.1.4. La libertad de un pueblo. Magneto.....	41
5.1.5. “Desafiar la gravedad”. La Bruja Mala del Oeste.....	44
5.1.6. Condenado a la soledad. El monstruo de Frankenstein.....	46
5.1.7. Un baño de sangre. Carrie White.....	49
5.1.8. Obsolescencia programada. Roy Batty.....	51
5.1.9. Uno que son muchos. Kevin Wendell Crumb.....	53
5.2. Nacidos.....	55
5.2.1. Scar.....	55
5.2.2. Hannibal Lecter.....	57
5.2.3. Un gusto adquirido. Walter White.....	58
5.2.4. Destruir el mundo para salvarlo. Ozymandias.....	61
5.2.5. El hombre contra el alienígena. Lex Luthor.....	64
5.2.6. Encontrar a su contrario. Don Cristal.....	65
6. De héroe a cero. Propuesta de viaje del villano.....	66

7. Consideraciones finales y conclusiones.....	71
8. Bibliografía.....	74
8.1. Fuentes primarias.....	74
8.2. Fuentes secundarias.....	76

1. Introducción

O mueres como un héroe, o vives lo suficiente para verte convertido en un villano.

Harvey Dent, *El caballero oscuro*, 2008

La cita que abre este trabajo pertenece a un personaje cuyo destino terminó correspondiéndose a la perfección con esta frase. Harvey Dent fue un hombre de bien que se convirtió en un criminal. Mencionaremos de nuevo a este personaje más adelante, aunque lo importante de la sentencia es no asumirla literalmente, como le ocurrió en *El caballero oscuro* de Christopher Nolan, de donde la hemos extraído. La cita, sacada de su contexto fílmico, no se refiere a una muerte real, sino a la facilidad con la que alguien puede pasar de ser percibido como una buena persona a ser visto como el tipo más horrible del mundo. Solo se necesita un mal día, una mala contestación, un acto que moleste a la otra persona y la percepción de uno podría cambiar para siempre. En definitiva, pasar de héroe a villano en una fracción de segundo es más fácil de lo que parece.

Pero, ¿cómo surge realmente un villano? ¿Sale del vientre materno con la maldad arraigada en su alma? ¿Existen momentos condicionantes en su vida temprana que lo llevan a decantarse por el “lado malo” de la fina línea que separa lo correcto de lo inmoral? Podemos preguntarnos si ¿el villano nace, o lo hacen? Debemos considerar, antes de responder a esta pregunta, el hecho de que todos, en algún momento, hemos hecho el mal. Los humanos poseemos la capacidad, consciente o inconsciente, de obrar mal. Obviamente no nos referimos a atrocidades como el asesinato, sino a acciones pequeñas, como un empujón, un insulto, un mal pensamiento hacia alguien. Esto quiere decir que cualquiera puede hacer el mal, no es necesario tener una motivación “perversa”, a veces basta con un desliz. Entonces, si el mal puede ser cometido por personas comunes, ¿qué es lo que convierte a alguien en un villano? O, mejor dicho, ¿cómo se convierte uno en un villano?

En la ficción el antagonista malvado es muy fácil de identificar, la propia narrativa de la historia en que aparece lo sitúa –generalmente desde el inicio, aunque pueden darse excepciones– como “el malo” de la película, de la novela, del cómic, del videojuego o de cualquier otro producto que se esté consumiendo. Además, sobre todo en el caso de los villanos de la cultura *pop* en los que basamos este trabajo, suele estar dotado de poderes sobrenaturales o es poseedor de recursos que facilitan e incluso amplifican esa faceta suya

que lo hace propenso a hacer el mal. En este contexto, pues, es sencillo señalar al villano. Lo hacemos sin cuestionarnos si realmente hay razones que justifiquen ese rol antagónico, porque queremos un villano. Necesitamos que exista porque su figura nos proporciona una “diana” hacia donde dirigir todos nuestros reproches morales. De alguna forma el que exista un personaje de maldad desmedida nos hace sentir mejor respecto a nuestras pequeñas malas acciones, porque no son nada en comparación con las suyas. E incluso, algunas veces, su figura nos puede resultar de algún modo atractiva, en algunas ocasiones más que la del héroe.

Sin embargo, pocas veces nos preguntamos qué hace que consideremos a un determinado personaje como un villano, pues normalmente simplemente sabemos que lo es. Su indumentaria, su aspecto físico –elementos como cicatrices o tatuajes– o directamente sus acciones nos parecen más que suficientes para señalar al “tipo malo”, pero no reparamos en que todos estos elementos tienen su origen en la experiencia vital previa. Y si esto es así, entonces el villano no lo es simplemente por haber nacido malvado, sino que, detrás de su maldad, habrá una historia, un viaje que tradicionalmente hemos preferido no explorar.

En el ámbito de la antropología siempre ha existido un debate centrado en los límites entre la naturaleza y la cultura. En él encontramos las consideraciones deterministas hoy superadas de que la naturaleza es lo biológico, lo innato y lo universal. Estos enfoques sostienen que la cultura es una extensión de la naturaleza humana, dado que los comportamientos culturales tienen sus raíces en la biología. Frente a este enfoque está el que ve la cultura como lo que es aprendido, lo social y lo variable; donde la cultura es un sistema autónomo y transformador de la naturaleza. Entre estos dos extremos están las posturas divergentes que cuestionan esta dicotomía prototípica. En cualquier caso, como indica Verena Stolcke (2011: p. 6):

La facultad humana del aprendizaje, de comunicarnos los unos con los otros mediante el lenguaje y la capacidad de interpretar el mundo en que vivimos dotándolo de significados simbólicos, permitía a los seres humanos trascender los imperativos de su naturaleza animal biológica y conquistar esa cualidad humana flexible, adaptable y libre que le sería propia.

Este debate, trasladado a la cuestión de si está el origen de la maldad de un villano codificada en su ADN o si esta proviene de sus circunstancias vitales, es lo que exploraremos en las próximas páginas. Para ello abordaremos un estudio de las nociones básicas del villano como personaje, así como tres de los modelos del conocido viaje del

héroe. Posteriormente nos adentraremos en un estudio de corpus donde conoceremos las historias de quince antagonistas seleccionados de diversas obras. Finalmente, elaboraremos una propuesta de modelo de viaje del villano que abarque todo el desarrollo de este tipo de personaje y aporte un trasfondo a la figura del antagonista.

2. Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es explorar el viaje del villano. Para ello se partirá del estudio de un corpus representativo de los mismos extraídos de diversas fuentes literarias, cinematográficas y del cómic. Además, se propondrá un esquema que sirva de modelo de viaje de este tipo de personajes, inspirado en los modelos clásicos de viaje del héroe desarrollados por Joseph Campbell, Christopher Vogler y Vladimir Propp.

Al igual que el del héroe, el del villano también es un viaje complejo. Por ello, mediante dicho análisis de personaje se pretende llegar no solo a conocer, sino también a comprender las causas y motivaciones que llevaron a dichos villanos a convertirse en las figuras antagónicas de sus respectivas obras. Esto, junto con la propuesta final, permitirá reflexionar sobre la función del antagonista dentro de la estructura narrativa y su posible influencia en la percepción del bien y el mal en la ficción por parte del público receptor. Además, se valorará la riqueza interpretativa de su evolución en comparación con la del héroe clásico.

El estudio de los antagonistas escogidos, así como el modelo de viaje del villano que se propondrá, están encaminados a tratar de responder a la pregunta de si, en los casos seleccionados, el mal era inherente al villano o si fueron determinadas circunstancias las que lo llevaron a alcanzar dicha condición.

En última instancia, la observación detallada de la construcción de este tipo de personajes permitirá explorar las sombras de la condición humana y las diferentes facetas del mal, así como apreciar la profundidad que estos encierran más allá de ser la figura que actúa en oposición al héroe.

3. Metodología

Este trabajo se desarrolla dentro de un paradigma cualitativo y narratológico. Para su elaboración se han seguido diferentes pasos. En primer lugar, y a lo largo de varios años dentro y fuera de mi formación universitaria, una lectura y un visionado previos de los títulos estudiados, motivados fundamentalmente por mi afición por los géneros de fantasía y ciencia ficción. A través de estos procesos he adquirido un extenso conocimiento previo sobre dichos temas, que considero que ha quedado reflejado en este estudio.

A esta labor le ha seguido una selección de obras literarias, cómics y cintas cinematográficas donde sus antagonistas están dotados de un desarrollo profundo y una evolución estructural significativa. Estas constituyen la mayor parte de las fuentes primarias del trabajo. Posteriormente, y en base a ellas, se ha extraído un corpus de quince personajes sobre el que se ha realizado un análisis narrativo y estructural centrado en la exploración de los arcos de transformación de estos en los villanos de sus respectivas historias, identificando patrones tanto narrativos como simbólicos.

Por otra parte, se ha realizado una tarea de revisión bibliográfica de varios trabajos académicos en materia de literatura comparada y cine centrados en el villano como objeto central de estudio, así como otros especializados en cuestiones relacionadas con el debate antropológico entre los límites de la Naturaleza y la Cultura, que sustentan también el marco teórico (Levi-Strauss, 1969; Hobbes, 1983; Benedict, 1989; Panea Márquez, 1999; Domingo, 2002; Quintero, 2005; Rodríguez Duplá, 2006; Stolcke, 2011 y Paiz Varela, 2021).

De cara a la elaboración del modelo de viaje del villano –objetivo final de este trabajo– se han estudiado las etapas de los viajes del héroe de Joseph Campbell (1959) y Christopher Vogler (2002), así como las funciones de los personajes establecidas por Vladimir Propp (1981). Todo ello ha servido como base para la realización de un análisis de paralelismos y divergencias con respecto al nuevo modelo propuesto, centrado en el personaje contrario al de los modelos anteriores.

Por último, ya en la realización del esquema del viaje del villano, se definirán los momentos clave en la evolución del villano, estableciendo analogías y contrastes con el viaje del héroe. Este modelo teórico se estructurará en base a los hallazgos previos, considerando aspectos como la motivación, el conflicto central y la transformación del

personaje. Para ello se han tomado los puntos comunes en los arcos de transformación de los personajes del corpus de estudio, permitiendo formular un modelo que sea aplicable a distintos personajes y narrativas.

El contenido central del trabajo se divide en tres grandes bloques. El primero corresponde al estado de la cuestión, y aborda, en primer lugar, una aproximación desde la filosofía clásica a las cuestiones de si la maldad es innata en el hombre o si deriva de la acción de la sociedad sobre este. Seguidamente se profundiza en el villano como personaje, explorando conceptos clave en su construcción como el conflicto interno o el arco de transformación. Finalmente, la inmersión en los diferentes modelos de viaje del héroe permite sentar las bases sobre las que partirá la propuesta final de viaje del villano. El segundo bloque consiste en el estudio del corpus de villanos, explorando sus historias y las circunstancias que los llevaron a convertirse en figuras antagónicas. Por último, el tercer gran apartado se centra en el esquema de viaje del villano, evaluando también su funcionalidad en la construcción de otros personajes no analizados en este estudio.

4. Estado de la cuestión

4.1. El origen del mal. Una mirada desde la filosofía clásica

El mal es solo el nombre que le damos al trabajo que otros son demasiado débiles para hacer.

Lex Luthor, *Lex Luthor: El anillo negro*, 2011

El mal simplemente existe, siempre ha existido. La cuestión, entonces, no es poner en tela de juicio el mal como realidad común al ser humano y al entramado social en que se encuentra inmerso. No cuestionamos que haya o no maldad en el mundo. Pero sí podríamos, quizá incluso deberíamos, preguntarnos de dónde nace. ¿Cuál es el origen del mal? ¿Se nace ya con la capacidad para cometer actos moralmente condenables? ¿O se trata de algo que adquirimos, que desarrollamos, en nuestro paso por la vida?

De hecho, ya hasta los propios conceptos del bien y el mal, lo que es bueno y lo que es malo, podrían ser considerados ambiguos. Sin ir más lejos, ciertos usos y costumbres, normales para una determinada cultura, se consideran irrespetuosas o de mal gusto en otra. ¿Dependen lo bueno y lo malo de la cultura en que uno haya sido educado? ¿Están estos conceptos ya integrados en nosotros desde antes de venir al mundo? ¿O son la cultura y la sociedad de cada uno las que los moldean desde cero de acuerdo con sus doctrinas particulares? ¿Cómo podemos, entonces, acordar si un individuo es bueno o malo si ni siquiera podemos llegar a convenir lo que es universalmente bueno o malo?

No somos en absoluto los primeros que en plantearse este tipo de cuestiones. La cuestión que nos interesa en este trabajo, si el ser humano es bueno o malo desde el nacimiento, se ha tratado por extenso a lo largo de la historia por multitud de eruditos, lo que ha llevado a contar con una gran diversidad de opiniones al respecto.

A continuación, exploramos algunas de las posturas filosóficas más conocidas respecto a este tema, empezando por las más “radicales”, que afirman la maldad natural del hombre, y terminando con la que defiende una bondad humana innata que fue corrompida por acción de la sociedad.

4.1.1. *Homo homini lupus*. Thomas Hobbes

El hombre es un lobo para el hombre.

Thomas Hobbes

Esta es, tal vez, la frase más famosa del filósofo inglés Thomas Hobbes (1983), aunque en realidad procede del comediógrafo latino Plauto. Lo que esta frase viene a decir, lejos de la interpretación simplista de que “el hombre es malo”, es que el estado natural del hombre lo lleva a estar en una lucha constante contra su prójimo; lo que supone que todas las amenazas que debe afrontar el ser humano están provocadas por sus propios congéneres. Esta frase habla del egoísmo de las personas en su estado natural, anteponiéndose uno mismo por encima de todo lo demás.

Hobbes afirmaba que el hombre posee atributos relativos al mal que le impiden convivir de forma pacífica y armónica en la sociedad, que termina por ejercer la función de ser su vigilante. Las pasiones humanas son inestables, y el poder que ejercen sobre nosotros nos lleva fácilmente a entrar en conflicto con otros. En la naturaleza los seres humanos actúan de forma instintiva, egoísta y violenta, movidos únicamente por la búsqueda de su propio beneficio, lo que da lugar a un caos, una situación de “todos contra todos” (Paiz Varela, 2021: 31). Así, podemos observar cómo Hobbes no tenía una visión idealizada del hombre, sino que era conocedor consciente de la oscuridad humana que busca la autoconservación y la satisfacción de las pasiones por encima de todo, sin hacer caso ni uso de la razón (Panea Márquez, 1999: 100).

En su obra *El Leviatán*, Hobbes afirma que el hombre llama “bueno” al objeto de su deseo y “malo” al objeto de su odio. Y en esto se nos presenta un gran problema, pues estas palabras se utilizan siempre en relación con la persona que las usa, de modo que lo que a uno le puede parecer “bueno” puede ser “malo” para otro y viceversa (1983: 159). Además, el filósofo creía en la existencia de una estructura natural común a todos los hombres, una naturaleza humana común de la que emergen las pasiones y su contrapunto, la razón. Y este sería precisamente uno de los campos de actuación de la razón, que habría de guiar al hombre hacia una pacífica resolución de los conflictos. Sin embargo, no siempre podemos confiar en que los otros vayan a decantarse por la opción más racional, habrá ocasiones en que se dejarán guiar por las pasiones y no por la razón, pudiendo verse amenazada nuestra integridad. Es entonces cuando el hombre se convierte en un lobo para sus iguales.

Para Hobbes resulta entonces necesaria la existencia de un Soberano, un poder político que ejerza algún control sobre esas pasiones humanas que quieren verse satisfechas, es decir, que imponga una serie de leyes (Panea Márquez, 1999: 105-106). Es por ello que el hombre en su pensamiento es naturalmente malo, pues un hombre bueno no precisaría de dichas leyes para actuar correctamente.

4.1.2. El mal radical. Immanuel Kant

De la torcida madera de la humanidad no se ha hecho ninguna cosa recta.

Immanuel Kant

En consonancia con Hobbes tenemos la opinión del también filósofo, en esta ocasión prusiano, Immanuel Kant, que expuso su doctrina del mal radical en la primera parte de su obra *La religión dentro de los límites de la mera razón*, en una suerte de recuperación filosófica de la idea del pecado original (Rodríguez Duplá, 2006: 59). En este libro Kant sostiene que el hombre es malo por naturaleza, una naturaleza que está corrompida ya desde antes de cualquier acto de propia voluntad (Rodríguez Duplá, 2006: 63).

Kant utiliza la expresión “mal radical” atendiendo a tres acepciones diferentes. La primera se refiere al acto por el que el hombre antepone la satisfacción de los deseos al cumplimiento de la ley moral. La segunda está relacionada con la anterior y hace referencia a la propensión al mal moral que se da universalmente en el hombre. La tercera y última acepción de esta expresión se refiere a una serie de subterfugios empleados por los hombres para engañar igualmente a los demás y a sí mismos acerca de la rectitud de su conducta (Rodríguez Duplá, 2006: 61).

Atendiendo a todo esto, Kant llega a afirmar que no solo una acción conscientemente contraria al deber es mala, sino que también lo es el sujeto que realiza tal acción. El filósofo reconoce que, a pesar de que el hombre es conocedor de la ley moral, también está permanente sometido al deseo de satisfacer sus “inclinaciones sensibles”. La diferencia entre un hombre bueno (si lo hubiera) y uno malo radicaría en la forma en que estos dos motores contrarios, es decir, el cumplimiento de la ley moral y las inclinaciones sensibles del hombre, se subordinan uno a otro; o lo que es lo mismo,

cuál supone la condición del otro. El hombre bueno haría de la ley moral la condición para la satisfacción de sus inclinaciones, mientras que el hombre malo invertiría este orden, convirtiendo la satisfacción de sus inclinaciones egoístas en la condición de la observación y el cumplimiento de la ley moral, en una especie de “si no lo veo, no es ilegal” (Rodríguez Duplá, 2006: 65-66).

Es por ello que Kant defiende que un hombre no puede ser bueno y malo al mismo tiempo, no puede ser bueno en unas cosas y malo en otras. Un hombre que solo acepta algunas leyes concretas, únicamente aquellas que no suponen un obstáculo para la satisfacción de sus objetivos personales, está, indudablemente, incumpliendo aquellas otras que no le son tan beneficiosas. Es decir, que aquel que aparentaba ser medio bueno y medio malo es, en realidad, única y completamente malo (Rodríguez Duplá, 2006: 67).

No satisfecho solo con conocer la maldad de algunos hombres, Kant va un paso más allá y asegura que podemos conocer la maldad del hombre en sentido globalizador, genérico. El primer argumento empleado para sostener esta idea es el rigorismo kantiano, doctrina que sitúa al ser humano ante la encrucijada entre los caminos del vicio y de la virtud, viéndose obligado a escoger uno de ellos. En esta situación, para Kant, incluso la menor desviación consciente de la ley moral supone el indicador de una actitud interior corrupta que esconde otras muchas desviaciones. Es decir, que podría tropezar, y tropezaría, varias veces con la misma piedra (o una parecida). El segundo argumento parte de la observación de la conducta del hombre, algo similar a una investigación antropológica que concluye que, independientemente de si el hombre es observado en un estado de naturaleza o viviendo en la civilización, siempre es posible seguir el rastro de la maldad humana, pues el egoísmo, el odio y la crueldad dominan la convivencia del ser humano hasta tal punto que incluso los más nobles sentimientos parecen estar contaminados (Rodríguez Duplá, 2006: 69-70).

4.1.3. La bondad innata. Jean-Jaques Rousseau

El hombre es bueno por naturaleza, es la sociedad quien lo corrompe.

Jean-Jaques Rousseau

La nota disonante en el tema que nos ocupa la da el polímata suizo Jean-Jaques Rousseau, cuya moral tenía su base fundamental en la bondad innata de la naturaleza del hombre (Domingo, 2002: 51). Este defendía que el hombre nace y vive con bondad y que posee una natural inclinación hacia la solidaridad. El problema, dice, llegó con el nacimiento de la propiedad, que trajo consigo envidia, competencia y agresividad. La maldad (Paiz Varela, 2021: 32). Es necesario aclarar en este punto que Rousseau no niega la maldad del hombre, pero sí que haya nacido con ella. Reconoce que la humanidad es mala ahora, pues ha estado demasiado tiempo lejos de la naturaleza y el estado de bondad natural asociado a ella (Paiz Varela, 2021: 33).

También entran en juego en el individualismo de este filósofo de la Ilustración las instituciones sociales. De acuerdo con su doctrina, la maldad humana nace de los progresos de la sociedad, por ello, se debe devolver al hombre a su estado primitivo de inocencia animal (Domingo, 2002: 46). Pero cuando habla del estado de desarrollo de la humanidad que, para él, era el más feliz, Rousseau no se decanta por el más primitivo y natural, como quizá habría sido lo esperable, sino por un estadio intermedio entre aquel y el de una sociedad plenamente desarrollada. El punto en que la civilización comienza a florecer. Es en este entorno donde Rousseau concebía a su hombre esencial, en un estado de egoísmo inconsciente anterior al bien y el mal, un equivalente a la animalidad original (Domingo, 2002: 48). Sin embargo, esta regresión al estado de naturaleza para revertir la maldad del hombre acarrea ciertos efectos adversos al quedar despojado de la virtud y la razón. Una razón, aun con todo, de la que Rousseau decía que se debía desconfiar, al contrario que de la conciencia, que nunca nos engaña (Domingo, 2002: 46 y 51).

En su *Emilio*, Rousseau expresa su concepción de la bondad innata del hombre partiendo de la idea de que no existe una perversidad original en el corazón humano. Propone también en esta obra el método para alcanzar la pureza del hombre natural, libre de la maldad adquirida de la vida en sociedad. Dicho método no consiste en otra cosa más que en desarrollar las fuerzas naturalmente buenas del hombre, aquellas que se expresan en sus sentimientos puros. En este modelo, los vicios y sentimientos negativos nacidos de la acción de la sociedad sobre el individuo quedarían obviados por el contrato social, donde el individuo elige someterse a la obediencia de las leyes impuestas por una voluntad general. Tomando de nuevo la moral rousseauiana, podríamos concluir que para este pensador el bien moral consistía en la conformidad de nuestros actos con la naturaleza de las cosas (Domingo, 2002: 50 y 51).

Revisitadas las posturas de estos tres pensadores respecto a la maldad (o la bondad) innata del hombre, continuamos ante la perspectiva de que no existe una postura unificada. Podremos estar de acuerdo con uno u otro autor, atendiendo a un sinfín de variables procedentes tanto de nuestro pensamiento como de nuestra experiencia vital, pero no podemos llegar a establecer una doctrina universal. Ya sea la necesidad de poder, el lucro, la avaricia o cualquier otra razón imaginable, el ser humano siente una cierta inclinación a hacer el mal. Y no es necesario hablar de un gran mal, una simple mentira piadosa es suficiente para apartarnos de una vida inmaculada obrando rectamente.

Tradicionalmente el mal se ha presentado como algo nacido de una fuerza diabólica, quizá en un torpe intento del hombre por alejar la maldad de sí mismo al no querer creerse capaz de cometer tales actos; imaginando que, si atribuía dicho mal a una entidad sobrenatural, sus efectos serían ignorados y perdonados. La realidad, podríamos llegar a concluir, es que originalmente el hombre no nace ni bueno ni malo, es la libertad, el libre albedrío, lo que le permite encaminar sus actos en una u otra dirección.

Los villanos que estudiaremos en este trabajo también tuvieron libertad para elegir el camino a seguir. Pero antes de pasar a analizar si fue su maldad natural o la corrupción de la sociedad lo que los llevó “por el mal camino”, conviene revisar la forma en que estos personajes han sido entendidos y construidos como norma general.

4.2. El mal por el mal. Revisión del concepto de villano

Por algún motivo, el mal siempre es más fácil de concebir que el bien.

Elphaba Thropp, *Wicked. Memorias de una bruja mala*, 2024

Estaremos de acuerdo en que un héroe solo es tan bueno como perverso sea su villano. Si este es mediocre no supondrá ningún tipo de reto para el héroe, mientras que un villano verdaderamente amenazante forzará al héroe a ser mejor para estar a su altura y finalmente derrotarlo. De hecho, Zoraida Jiménez Gascón afirma que el villano, y no el héroe, es el verdadero motor de una historia, ya que, sin un villano, el héroe carecería de objetivo o, si lo tuviera, no encontraría a nadie que se opusiera a la consecución del mismo (2010: 287).

Sin embargo, en términos de desarrollo del personaje, la tendencia general ha sido siempre un tanto maniquea. Tradicionalmente ha sido al héroe, el bueno, el “importante”, a quien se le ha dado un mayor trasfondo, explorando sus orígenes, relaciones y conflictos. El villano, en cambio, quedaba relegado a un segundo plano y su maldad no estaba del todo justificada o fundamentada; era malo porque tenía que haber un malo, una fuerza en oposición al héroe. Ya se tratara de un dragón, una bruja o un megalómano, lo usual era que su persona no tuviera tanta profundidad como su contraparte.

Esta situación ha evolucionado y en la actualidad podemos encontrar villanos con una historia tan o más rica que la del héroe, e incluso villanos protagonistas. Esta primera falta de profundidad de la que hablamos resulta cuanto menos paradójica teniendo en cuenta que la figura del antagonista malvado es necesaria para que el protagonista heroico cumpla su misión. En historias como aquellas en las que aparecen los villanos que forman nuestro corpus, el bien no tendría una función que cumplir en ausencia de un mal que vencer. Nos adentramos ahora en la cuestión de qué es un villano y cómo suelen estar construidos.

El villano es, ante todo, un tipo de personaje, y por tanto es también un punto de vista. Este es retorcido, en comparación con el que supone el héroe, y representa las facetas más oscuras del ser humano, aquello que todo el mundo puede llegar a sentir, pero que no debe guiar sus actos (Gil Ruiz, 2014: 150). Y al igual que para cualquier otro personaje, el objetivo del villano también consistirá en alcanzar la felicidad; esta, sin embargo, casi con total seguridad conllevará la desgracia de muchos otros, al tratarse de algún tipo de obsesión o deseo egoísta cuyo único beneficiario será él mismo (Gil Ruiz, 2014: 154). Aunque, como iremos descubriendo, no siempre es así.

En general, el villano es el equivalente al principal antagonista del héroe protagonista, siendo el antagonista aquel que se opone a los deseos de su contrapartida. En esta relación, héroe y villano no tienen que ser necesariamente uno el enemigo del otro, aunque este suela ser el caso más prototípico. El antagonista posee una fuerza dramática igual de intensa que la del protagonista, pero actúa en sentido contrario y se enfrenta a él (Gil Ruiz, 2014: 155-156).

Como todo personaje, independientemente de cuál sea su nivel de protagonismo o relevancia, el villano también tiene un propósito, un objetivo, una función. Y no nos referimos únicamente a la ya mencionada oposición al héroe. De acuerdo con Zoraida

Jiménez Gascón, las funciones de los villanos en el plano cinematográfico son ocho. Encontramos, en primer lugar, la función realzadora en la que la maldad del villano potencia la bondad del héroe. Le sigue la función creadora de situaciones, donde es el propio villano quien provoca los escenarios en los que actuará el héroe. La tercera sería la función justificadora, donde la muerte del héroe queda argumentada por la maldad de su enemigo. En el ecuador de esta clasificación se encuentra la función polarizadora, donde la figura del villano sirve para reafirmar quiénes son los buenos y quienes los malos. El quinto lugar lo ocupa la función animadversora, que consiste en la focalización del odio del villano en una determinada dirección. La sexta función es la perpetuadora, en la que el villano sirve para reafirmar una serie de valores o ideales. La penúltima función es la catártica, por medio de la cual los espectadores proyectan sobre el villano sus más oscuras fantasías que el cumplimiento de la ley no les permite consumar. Cierra la lista, por último, la función tranquilizadora, en la que el acostumbrado destino trágico del villano convence al público de que la maldad no es común a todas las personas, sino una desviación de unos pocos que acaban pagando por sus crímenes (Jiménez Gascón, 2010: 301). Cabe aclarar que, aunque la autora desarrolló esta tipología para los villanos del cine, es perfectamente extrapolable a los villanos de la literatura o el cómic.

Por otra parte, Minerva Sánchez Casarrubios destaca que el villano, al igual que el héroe, debe ser entendido como una figura actancial clásica, dado que se tratan el uno del reverso del otro. Esta autora llega a afirmar que “la función máxima del villano es borrar el camino que ha trazado el héroe” (2012: 205). Y aunque no estamos del todo de acuerdo con esta afirmación, pues hay villanos cuyos objetivos revisten de una complejidad mucho mayor que el mero deseo de destruir todo lo que el héroe ha construido, sí que nos ha parecido interesante el esquema actancial en tres partes que presenta en su estudio. Separa a los villanos en aquellos que son simplemente unos psicópatas; los que se presentan como un colectivo –generalmente una amenaza externa– que pone en riesgo la vida de los héroes protagonistas; y los villanos del cine político y bélico, terminando con una mención a los villanos superpoderosos del género épico o superheroico (Sánchez Casarrubios, 2012 en Gil Ruiz: 2014: 159-161).

Ante la ausencia de una tipología planteada específicamente para los villanos, Zoraida Jiménez Gascón propone la suya propia en base a los criterios de naturaleza física y ejercicio de la villanía, obteniendo como resultado dos tipologías en dos niveles diferentes que, sin embargo, pueden combinarse. Al nivel básico correspondería la

tipología en base a la naturaleza física del villano, donde encontramos tres clases: personas, animales y seres tecnológicos. Las personas y los animales pueden ser tanto de origen “terrenal” como sobrenatural; el campo de los seres tecnológicos, por su parte, admite desde robots hasta inteligencias artificiales, pasando por los ciborgs, a medio camino entre el hombre y la máquina (Jiménez Gascón, 2010: 288).

En el nivel superior encontramos la clasificación en función del ejercicio de la villanía. Y dentro de esta tipología encontramos las mismas tres clases que en el nivel anterior (personas, animales y seres tecnológicos), con la diferencia de que, ahora, en cada clase encontramos diferentes tipos. De los 22 tipos que Jiménez Gascón (2010: 288-291) aporta en total entre las tres clases solo referiremos aquellos en los que se podrían catalogar los villanos que estudiaremos más adelante:

- 1) El *antivillano* es aquel que obra mal por una buena causa, es decir, lucha por una causa noble pero sus medios no son los correctos. En nuestro corpus situaríamos dentro de esta tipología a Mr. Frío, Magneto, Roy Batty o la Bruja Mala del Oeste; si bien este último caso puede causar extrañeza, explicaremos más adelante las razones que nos han llevado a incluirla en esta clasificación.
- 2) El *archienemigo* es el principal enemigo del héroe y su enfrentamiento con él se dilata en el tiempo. Uno de los ejemplos de archienemigo más clásicos es Lex Luthor, némesis de Superman.
- 3) El *caído* es un personaje que empezó su andadura como un héroe, pero que se desvió hacia el lado oscuro. En ocasiones puede llegar a retornar de él en un arco de transformación inverso al que lo llevó a seguir ese camino. Algunos héroes caídos serían Darth Vader, Davy Jones, Scar o Walter White.
- 4) El villano *castigador o vengador* tiene como principal objetivo la consumación de una venganza, ya sea contra la humanidad en general o contra una persona en particular por una afrenta pasada. Más adelante también trataremos varios villanos castigadores como Mr. Frío, el monstruo de Frankenstein, Carrie White, Scar, Roy Batty o La Horda y La Bestia.
- 5) El *genio malvado* suele ser un personaje de gran valentía que se sirve de sus amplios conocimientos científicos para hacer el mal. Dos ejemplos de este tipo de villano son Ozymandias y Lex Luthor.
- 6) Los delirios de grandeza del *megalómano* terminan llevándolo a hacer el mal, pudiéndose dar ocasiones en que el personaje cree que, en realidad, está

“ayudando” a la humanidad con sus actos. Ozymandias reaparece aquí como el megalómano de nuestro corpus.

- 7) El *psicópata* es un villano carente de empatía que suele llegar a cometer crímenes. Dos psicópatas que veremos son Hannibal Lecter y Don Cristal.
- 8) La *criatura* tiene forma animal y puede oponerse al héroe por puro instinto, cuando no está dotada de capacidades racionales, o ejercer el mal por gusto en los casos en que se le atribuyen cualidades humanas, como sería el león Scar.
- 9) La máquina asesina: suele ser un robot o ciborg con actitudes malignas, como el replicante Roy Batty.

Como se puede ver, y quedará más detallado en el estudio de cada personaje, un mismo villano puede pertenecer a más de una categoría en función de sus acciones, motivaciones, razones que lo llevaron a ser un villano o el momento vital en que se encuentre.

Hablemos ahora de aquellos elementos que tradicionalmente se han clasificado como motivadores de los villanos, eso que los guía y los impulsa. Y es que resulta que muchos de estos elementos motivadores son compartidos tanto por el héroe como por el villano, aunque, obviamente, en caras opuestas de la moneda. A continuación, exponemos algunas de las principales motivaciones del villano de acuerdo con Francisco José Gil Ruiz (2014, 166):

En primer lugar tendríamos la venganza, siendo la principal razón de ser del villano saldar las cuentas pendientes que tiene con el héroe, recurriendo a cualquier medio a su alcance para destruirlo. La búsqueda supone otra de las posibles motivaciones, pudiendo tratarse de una cruzada detrás de algo opuesto a las necesidades del héroe o de una búsqueda común a ambos rivales. En este último caso el uso que se le dará a lo buscado es diferente en cada personaje. Otras veces la motivación puede venir dada por una persecución, donde el villano persigue al héroe para destruirlo o quitarle algo. Por último, tenemos lo que Gil Ruiz llama enigma, una situación en la que el villano pretende desentrañar un misterio sin importar los medios que deba emplear para ello, llegando incluso a utilizar al héroe de forma inadvertida para aprovecharse de sus conocimientos.

Para comprender verdaderamente a cualquier personaje es fundamental conocer su biografía, más aún si el personaje en cuestión se trata de un villano. La trayectoria vital responde al porqué de ese personaje, es la puerta de entrada a la historia en la que participa

y al punto en que se encuentra en ella y nos explica los traumas o conflictos internos a los que el personaje debe hacer frente en el presente. En la realidad, al igual que en la ficción, toda vivencia orienta la vida en una determinada dirección, pero aún más lo hace la forma que cada uno tiene de enfrentarse a dichas vivencias. Los rasgos definitorios de cualquier persona o personaje provienen de su pasado, y solo conociendo bien el pasado podemos comprender el presente.

De la biografía del personaje surge también su personalidad, su forma de ser, tanto la que muestra en público como la que se reserva para sí mismo o su círculo privado. Es importante matizar esto porque muchas veces esas personalidades no son la misma. La faceta privada del personaje corresponde a lo que hace cuando está solo, siendo la más importante y menos superficial; y es ahí donde se define su anhelo más profundo, aquello que da sentido a su existencia. Además, también apunta Gil Ruiz que la personalidad se refiere a la forma que tiene el personaje de responder ante los estímulos de su entorno, ya que “las personas reaccionan siguiendo su verdadera naturaleza en los momentos más críticos” (2014: 97 y 100).

Zoraida Jiménez Gascón explica que, en lo relativo a la personalidad del villano, “es un ser cruel, inmisericorde, despiadado, traidor, ambicioso y vengador que disfruta de su villanía. [...] el villano se siente bien haciendo el mal” (2010: 293). Aunque esta aformación suele ser cierta, no siempre es acertado generalizar con ella. Cuando hablamos de los villanos que forman nuestro corpus de estudio veremos cómo, si bien algunos sí que se regodean en el mal que causan, esta no es la norma, sino lo contrario. La mayoría de nuestros villanos no disfrutan con lo que hacen, ni siquiera lo eligieron libremente, sino que se vieron forzados a ello.

Del mismo modo que la personalidad, la caracterización física de un villano es un reflejo de cuanto ha vivido. Y aquí pueden presentársenos dos escenarios distintos: el primero de ellos es el que podríamos catalogar como el más “típico”, aquel en que el villano posee un rasgo o una serie de rasgos distintivos que lo identifican automáticamente como “el malo”. Nos referimos a cicatrices, extremidades robóticas o mejoradas, atuendos con máscaras, ojos de colores extraños, etc. Más adelante veremos villanos con este tipo de características físicas como Scar (por la cicatriz que da nombre al propio personaje), la Bruja Mala del Oeste (por su piel verde), Darth Vader (por el icónico casco) o el monstruo de Frankenstein (por las costuras y cicatrices que recorren todo su cuerpo) por citar solo algunos. El otro escenario es totalmente opuesto a este, pues

el villano se nos presenta como una persona atractiva, que posee un físico bello que oculta un corazón oscuro. En nuestro corpus también encontramos casos de este tipo, como Adrian Veidt, el villano conocido como Ozymandias, y Lex Luthor.

Pero si hay un elemento básico en la construcción del villano es el conflicto interno, pues en el caso de las figuras antagónicas adquiere un mayor protagonismo que en el caso del héroe. No se trata de que el del villano tenga mayor importancia que el del héroe, sino del modo en que uno y otro lo abordan. Mientras que el héroe buscará resolverlo siguiendo el camino más noble, el villano lo hará siguiendo el más práctico, prestando poca o ninguna atención a los dilemas morales (Gil Ruiz, 2014: 169).

El conflicto interno se desarrolla, en lo más profundo del personaje, y puede provenir tanto de él directamente como de su entorno o experiencias vitales previas. Es decir, que algunos de estos conflictos vienen dados por la naturaleza del personaje y forman parte de él desde un inicio, mientras que otros se van desarrollando en él a medida que avanza la historia (Gil Ruiz, 2014: 120). Este conflicto es el origen de las emociones más fuertes, al tiempo que el motor de las acciones más importantes del personaje, así como la causa de su transformación, pues se revela a la hora de tomar decisiones importantes entre opciones generalmente opuestas (Gil Ruiz, 2014: 119). Normalmente se presenta como una carencia, un vacío que supone el inicio de una búsqueda personal y sirve para mostrar quiénes son realmente los personajes, ya que revela sus deseos más personales. El conflicto interno está íntimamente relacionado con el objetivo del personaje y es lo que lo motiva para seguir adelante (Gil Ruiz, 2014: 187). Por ello, para presentar el conflicto interno es esencial conocer y explorar el desarrollo del personaje, su biografía, los acontecimientos que lo han conducido al estadio donde se encuentra (Gil Ruiz, 2014: 191).

Francisco José Gil Ruiz (2014: 291-293) advierte que este conflicto interno puede desencadenarse por distintas razones. La primera de ellas la constituyen las relaciones amorosas, y debido a ellas tienen lugar los escenarios donde el personaje sufre por un amor no correspondido o, al contrario, uno que fue correspondido pero tempranamente arrebatado, lo que hizo que el villano en cuestión se dejara llevar por un camino marcado por la amargura. Como veremos más adelante, esto fue lo que les ocurrió a Darth Vader, Davy Jones o Mr. Frío en nuestro corpus de estudio. La segunda razón se corresponde con las relaciones personales o familiares y es muy similar a la anterior, solo que en este caso la pérdida que empuja al personaje hacia la oscuridad es la de un familiar o un ser

querido, aunque también puede tratarse de una mala relación con alguna de estas figuras cercanas, por ejemplo casos de abusos tanto familiares como escolares como los sufridos por Carrie White, que también estudiaremos. La tercera razón tiene su raíz en la insatisfacción del personaje con su vida, donde sus expectativas sobre sí mismo han fracasado. La cuarta razón es el miedo, un miedo que el personaje esconde y que llega a incapacitarlo para salir adelante. Una quinta razón serían los retos personales, es decir, las causas “imposibles” por las que lucha el personaje. La sexta y última razón es el trauma, que surge cuando se lleva al extremo cualquiera de los conflictos anteriores; el personaje está profundamente afectado por un acontecimiento de su pasado, que, por lo general, suele estar marcado por la violencia, y este trauma desencadena un importante desequilibrio en la psique del personaje, como podrían ser los casos de Don Cristal y el conjunto de personalidades disociadas de Kevin Wendell Crumb que se hacen llamar La Horda, así como la personalidad de La Bestia, de quienes también hablaremos.

Dentro del conflicto interno, José Luis Alonso de Santos señala que Kurt Lewin propone cuatro tipos de conflictos posibles en el ser humano: conflictos de atracción- atracción, en los que se debe escoger entre dos alternativas positivas o deseables; conflictos de evitación- evitación, donde se debe hacer una elección forzosa entre dos alternativas negativas o no deseables; conflictos de atracción- evitación, en los que se dan al mismo tiempo atracción y repulsión hacia un mismo objeto o deseo; y conflictos de doble atracción- evitación, donde es necesario afrontar varias alternativas que se superponen y entremezclan; en este tipo de conflictos, del acercamiento a una de las alternativas surge el rechazo hacia sus aspectos negativos y el deseo de aproximarse a la opción contraria, repitiéndose el mismo proceso (Alonso de Santos, 1998: 266-267; en Gil Ruiz, 2014: 119). Este conflicto “es estrictamente necesario para contar una historia, ya que sin él no hay drama, ni identificación, ni transformación” (Gil Ruiz, 2014: 181-182). Volveremos a ello cuando analicemos los villanos del corpus.

Y en respuesta a este conflicto interno tienen lugar los arcos de transformación. En toda historia, ya sea en la continuidad de los acontecimientos que estemos viendo o leyendo o en un momento anterior a estos que se explicará durante los mismos mediante *flashbacks*, se produce un cambio de estado en alguno o varios de los personajes. Para el héroe, esta transformación consistirá en todo su viaje, que culminará con su consolidación como salvador. En el caso del villano, este cambio suele desgranarse poco a poco a medida que avanza la historia del héroe y se centra en las razones que lo llevaron a

convertirse en el antagonista, aunque también se dan casos en que el arco de transformación del villano supone la redención final del mismo. Esta es otra de las situaciones en que los desarrollos de personaje del héroe y el villano confluyen en un mismo objetivo, pues mediante ese arco de transformación tanto uno como el otro buscan llegar a una situación mejor que en la que se encontraban al inicio de sus respectivas historias, o bien regresar a un momento de felicidad que disfrutaban antes de los acontecimientos que están viviendo (Gil Ruiz, 2014: 172).

Los arcos de transformación son fundamentales no solo por la profundidad y la riqueza que aportan al personaje, alejándolo de ser un personaje plano, sino también por cómo afecta a la visión del mundo que este tiene, transformándolo por completo. El proceso en ocasiones supone un cambio radical en el modo de proceder del personaje, pudiendo convertir a un ciudadano ejemplar en un enemigo público, pues durante el arco de transformación suele darse lo que se conoce como una anagnórisis. Este es el momento en que el personaje se hace consciente de una verdad propia o ajena; un punto de inflexión que conlleva un cambio drástico y sustancial, y donde el personaje descubre quién es realmente (Gil Ruiz, 2014: 123).

Para hablar sobre los diferentes tipos de arcos de transformación que pueden darse, Gil Ruiz remite a Antonio Sánchez-Escalónilla, de cuya clasificación en cinco tipos mencionaremos únicamente los tres que se habrán dado en los villanos que estudiaremos. Estos son: moderados, radicales o traumáticos. En los primeros la transformación es más bien sutil y se va dando de forma paulatina. Las transformaciones radicales son aquellas en las que el sujeto sufre un cambio drástico de su personalidad, lo que podría suponer incluso la completa reescritura del personaje, afectando, entre otros elementos, a su estabilidad o inestabilidad. Los arcos traumáticos suponen el grado extremo en la transformación, que viene provocada por un evento de crisis que obliga al personaje a cambiar abruptamente, rompiendo su primera identidad para construir una nueva (Sánchez-Escalónilla, 2001; en Gil Ruiz, 2014: 184-185). Este último caso lo ilustrarían a la perfección los personajes de Walter White, cuando el profesor y padre de familia se ve devorado por Heisemberg, su *alter ego* narcotraficante y de Kevin Wendell Crumb, cuando su identidad se fractura en 24 personalidades diferentes. Pero también trataremos de nuevo los arcos de transformación en el apartado de estudio de corpus, por lo que no adelantaremos acontecimientos.

Todo lo expuesto nos lleva a la conclusión de que el de “villano” no es más que el rol que un cierto personaje interpreta en el mundo en que vive, una etiqueta de lo que es en base a su conducta y sus acciones en la esfera pública (Gil Ruiz, 2014: 112). Pero pocas veces nos molestamos por interesarnos en cuáles fueron las causas que llevaron a ese personaje a desempeñar ese rol, quedándonos con el aspecto externo de su persona. Por ello nos proponemos ahondar en esas dimensiones ocultas de estos personajes malvados, desentrañando si realmente disfrutan del ejercicio de la villanía o si esta fue la única salida que encontraron al enfrentarse a sus demonios. Pero antes, y dado que el objetivo final de nuestro trabajo es proponer un esquema de viaje del villano, debemos hablar del modelo en que nos basaremos para su realización: el viaje del héroe.

4.3. “De cero a héroe”. El viaje del héroe según Campbell, Vogler y Propp

Sea cual sea la adversidad que se nos presente, la batalla que ruga en nuestro interior, siempre tenemos elección. Y siempre podemos optar por hacer lo correcto.

Peter Parker, *Spider-Man 3*, 2007

Son muchas las historias que se han contado sobre personajes de muy distintos orígenes que son llamados a convertirse en grandes héroes. Desde auténticos clásicos intemporales como Heracles, Odiseo, Aquiles o Eneas hasta otros más modernos o contemporáneos como Superman, Spider-Man, Luke Skywalker o Jon Nieve. Estas historias nos enganchan, nos transportan a mundos donde todo es posible y donde no hace falta ser el hijo de un dios o estar dotado de poderes sobrehumanos para convertirse en un héroe. Nos inspiran para ser mejores.

Y lo hacen, aunque sepamos que todas ellas se rigen por el mismo esquema, el llamado viaje del héroe. Ese modelo estructural en el que un personaje es llamado a embarcarse en una aventura que cambiará su vida para siempre, un viaje durante el cual deberá superar una serie de desafíos, pero tras cuya finalización dicho personaje regresa convertido precisamente en eso, en un héroe.

A continuación, expondremos brevemente, pues no es nuestro cometido estudiarlos en profundidad sino tomarlos como modelos para nuestra posterior propuesta, los

modelos de viajes del héroe desarrollados por Joseph Campbell (1959), Chirstopher Vogler (2002) y Vladimir Propp (1981).

4.3.1. Joseph Campbell. El monomito

Debemos estar dispuestos a dejar ir la vida que planeamos para tener la vida que nos espera.

Joseph Campbell

Desarrollada por Joseph Campbell (1959) en su obra *El héroe de las mil caras*, la teoría del monomito plantea la existencia de un esquema narrativo universal que puede rastrearse u observarse en la gran mayoría de los mitos. A través de esta teoría Campbell aborda concepto del viaje del héroe. Para ello toma como base la idea jungiana del inconsciente colectivo, pues creía que los sueños y las imágenes del mito mantenían una relación análoga, que compartían un mismo lenguaje simbólico, motivo por el que aplica en su estudio los postulados psicoanalistas (Chamorro Ramos, 2017: 7). Además, Campbell creía que el esquema narrativo que proponía se había transmitido inconscientemente a lo largo del tiempo a través de imágenes simbólicas encerradas en nuestra psique y expresadas en el mito. Es por ello que postuló que la mayoría de cuentos, mitos y leyendas existentes, independientemente de su marco temporal o cultural, comparten un esquema narrativo elemental. A este esquema lo llamó monomito, y situó como figuras centrales al héroe y su aventura, de la que también propuso una síntesis universal: el viaje del héroe (Chamorro Ramos, 2017: 8-9).

El esquema de Campbell está dividido en tres etapas que reciben los nombres de partida, iniciación y retorno, siendo esta estructura tripartita el eje que vertebría el esquema mitológico universal, pues, de acuerdo con Campbell, todos los periplos heroicos se rigen por esta estructura fundamental; una estructura que compone un circuito circular, ya que, una vez completado su viaje, y no sin verse transformado por él, el héroe regresará al lugar donde empezó su andadura.

El héroe de Campbell comienza su viaje como un individuo singular que se va transformando en una entidad despersonalizada, desprendida de su ego, y que se integra en una realidad que amplía los horizontes de su mundo conocido. Esta transformación revela un aspecto fundamental para la comprensión del trasfondo simbólico del mito, pues representa el proceso psicológico que lleva al héroe a superar sus traumas de la niñez y a

sumergirse de lleno en el mundo de la vida adulta, pues su aventura es, en esencia, un proceso de madurez y aprendizaje (Chamorro Ramos, 2017: 10).

Como hemos dicho, Campbell separa el viaje del héroe en las etapas de partida, iniciación y retorno. La primera etapa es la que supone el inicio de la aventura, el momento en que el héroe se aleja de su mundo cotidiano para lanzarse a lo desconocido. La iniciación es la etapa donde hacen acto de presencia los desafíos que deberán ser superados por el héroe. Mientras que el retorno, por último, es el final del viaje, cuando el héroe regresa con todo el bagaje adquirido en su aventura. Además, en cada una de estas tres partes se diferencian entre cinco y seis nuevas fases de las que hablaremos a continuación.

Dentro de la primera etapa, la partida, Campbell señala cinco motivos recurrentes:

- 1) *La llamada a la aventura* es el punto de partida. Aquí tiene lugar la primera señal de que el héroe debe abandonar su vida para iniciar su viaje. Es frecuente la aparición de la figura del mensajero, que es el encargado de transmitir la llamada al héroe. Esta llamada a la aventura es el primer paso del proceso transformador que sufrirá el héroe durante su viaje, y, además, supone el inicio de la transición de su mundo exterior a su mundo interior.
- 2) Normalmente la llamada suele ser aceptada por el héroe, bien voluntariamente o bien porque no le quede otra alternativa. Sin embargo, no son extrañas las ocasiones en que el héroe, reacio al inicio de su aventura, *rechaza la llamada*, lo que es una manifestación de su miedo a abandonar su mundo familiar. Finalmente, acabará cediendo y aceptando la llamada.
- 3) Iniciado el viaje, el héroe se encuentra con una figura protectora que le hace entrega de algún tipo de amuleto, una *ayuda sobrenatural* para sortear los peligros venideros. Dicha figura protectora representa la fuerza del destino, que guía al héroe.
- 4) El héroe deberá *cruzar el primer umbral*, la línea simbólica que separa el mundo conocido por el héroe del mundo desconocido en que está a punto de adentrarse definitivamente. Antes de cruzarlo se encontrará con su guardián, a quien deberá sortear para atravesarlo. En ocasiones este cruce supone la muerte temporal del héroe, que no es sinónimo de un fracaso en la misión, sino que representa el paso del héroe a una nueva zona de experiencia.

- 5) Campbell llama *El vientre de la ballena* a una fase que puede llegar a sustituir a la anterior, pues comparte sus mismos elementos, aunque normalmente es una continuación de esta. La muerte simbólica del héroe representa una separación entre el héroe y su ego, lo que demuestra que acepta someterse a la metamorfosis que está por venir.

La segunda fase del monomito es la que está poblada por los obstáculos que el héroe deberá enfrentar. En ella Campbell distingue seis motivos principales:

- 1) Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño donde iniciará *el camino de las pruebas*. Estas suponen la profundización en ese primer umbral y entrañarán para él un proceso de aprendizaje y madurez.
- 2) *El encuentro con la diosa* es la meta de la búsqueda de todos los héroes. Normalmente esta etapa se sitúa al final de la aventura, representada mediante un matrimonio místico. Este encuentro es la prueba final del talento del héroe para ganar el amor. En las aventuras en que el héroe es una mujer es ella misma quien está destinada a convertirse en la esposa de un ser inmortal.
- 3) Durante su viaje, él héroe deberá hacer frente a *la tentación en forma de mujer*, aunque podrá aparecer en cualquiera de sus formas. Será puesto a prueba y deberá resistirla para no apartarse de su camino.
- 4) *La reconciliación con el padre* es otro de los posibles elementos que aparecerán para simbolizar la transformación espiritual del héroe. Dice Campbell que, durante la primera infancia los humanos estamos incapacitados para enfrentarnos al mundo, por lo que nuestra madre se convierte en la primera figura protectora, viendo al padre como un intruso. La reconciliación con el padre simboliza cómo el héroe, ya cambiado por la superación de las pruebas, ha logrado dejar atrás sus traumas infantiles.
- 5) Con la *apoteosis* el héroe alcanza el clímax de su transformación. En ocasiones se representa con su muerte y posterior renacimiento. Sin embargo, esta muerte ya no es el símbolo del proceso de doloroso aprendizaje al que se someterá el héroe, sino el punto culminante de su evolución.
- 6) La obtención de *la gracia última* es lo que justifica el viaje del héroe. Es el don que ha perseguido durante su periplo y que se ha estado preparando para recibir. Normalmente esta gracia será entregada por unos guardianes que en ocasiones

pueden negarse a ello, situación en la que el héroe deberá obtenerla mediante el engaño.

En el regreso, tercera y última etapa del monomito campbelliano, el héroe retorna, ahora en posesión de los conocimientos adquiridos durante su viaje, para reinstaurar el orden en el hogar que abandonara. En esta etapa encontramos de nuevo seis motivos recurrentes:

- 1) En ocasiones el héroe rechaza su responsabilidad de volver al hogar y compartir sus conocimientos. Se produce entonces una inversión del rechazo de la llamada a la aventura, lo que remarca el carácter circular del monomito campbelliano. *La negativa al regreso* surge del nuevo estado trascendental alcanzado por el héroe, que, sin embargo, deberá igualmente retornar al punto del que partió para completar el ciclo.
- 2) Si el héroe obtuvo la gracia última con la bendición de los dioses, le estará permitido regresar a su mundo contando con el apoyo de su protector sobrenatural. Pero, si en la última fase de la anterior etapa el héroe consiguió la gracia última por medio de algún ardid, en lugar de que esta le fuera legítimamente entregada, este pacífico regreso a su tierra se verá transformado en una *huida mágica* con su correspondiente persecución.
- 3) *El rescate del mundo exterior* es una versión alternativa de la huida mágica. Pueden darse ocasiones en que el héroe necesite ser asistido por el mundo exterior durante su regreso de la aventura. Esta fase refleja la acción ininterrumpida del protector sobrenatural del héroe, que intercede en favor de su protegido cuando este ha quedado fascinado por la imagen del ser perfecto. Aunque la conciencia del héroe haya sucumbido, su inconsciente le aporta el equilibrio y renace en el mundo del que se marchó. Esta fase conduce a la última aventura del viaje.
- 4) Volver al lugar del que le costó partir es ahora un obstáculo difícil de superar para el héroe, y esto es lo que representa *el cruce del umbral del regreso*. Al héroe le parece que él mismo y el lugar al que regresa están separados en mundos distintos cuando son en realidad el mismo. Esta es la conclusión a la que el héroe debe llegar para poder regresar, pues debe sobrevivir al impacto del mundo.
- 5) Con *la posesión de los dos mundos* el héroe encuentra el equilibrio entre lo cotidiano y lo trascendental y halla la conexión existente entre ambos. Este dominio simboliza al individuo trascendental en el que se ha convertido el héroe,

que ha aprendido a conciliar esta nueva condición con el mundo que había dejado atrás y con el que se ha reencontrado.

- 6) Si el héroe ha terminado con éxito su viaje y ha sido capaz de volver al punto de partida con la gracia última, el círculo de su periplo se cierra. Una vez ha aceptado el papel que se le ha asignado, entrega voluntariamente la gracia última, alcanzando para él y para su pueblo la *libertad para vivir*. Esta última etapa se traduciría como el clásico “final feliz” de los cuentos de hadas, además de ser la conclusión lógica tras el cumplimiento de las etapas anteriores. No conlleva ningún tipo de desarrollo o prueba para el héroe, sino que refuerza el hecho de que estos se hayan superado. Concluye así el viaje del héroe.

Como hemos podido ver por las fases de cada una de las tres etapas que comparten rasgos o que pueden sustituir a otras, la principal característica del monomito de Joseph Campbell es la flexibilidad, que, sin embargo, no altera su estructura principal (Chamorro Ramos, 2017: 11-12).

El viaje del héroe campbelliano ha sido ampliamente reproducido en multitud de productos tanto audiovisuales como literarios y se ha convertido en una especie de canon literario. Si bien su utilidad es innegable, especialmente para los géneros de fantasía épica y ciencia ficción entre los que ha tenido especial calado, la imitación compulsiva de este esquema sin llegar a alcanzarse nunca una auténtica ruptura del mismo podría llegar a estancar a aquellos autores que lo toman como modelo, así como a restar originalidad a las nuevas historias.

4.3.2. Christopher Vogler. El camino del héroe

Solo hay dos o tres historias humanas, y siguen repitiéndose con la misma fuerza como si nunca hubieran sucedido antes.

Christopher Vogler.

En su libro *El viaje del escritor*, Christopher Vogler (2002), sigue los pasos de Joseph Campbell y establece doce etapas que sirven de estructura en la creación de historias y que se pueden rastrear igualmente en relatos antiguos y modernos. Vogler

tomó el viaje del héroe de Campbell y lo convirtió en un modelo de escritura, reduciendo a doce fases el modelo original campbelliano de diecisiete.

- 1) Antes de iniciar su viaje el héroe vive en *el mundo ordinario*, que se comparará luego con el reino fantástico al que llegará. También servirá para plantear los problemas internos y externos del héroe, así como para presentarlo.
- 2) Una vez presentado el héroe comienza la historia, normalmente con un evento que lo involucra para que se vea inmerso en el nuevo mundo especial. *La llamada a la aventura* podrá llegar al héroe mediante un mensaje o a través de un mensajero, pero también podrá tratarse de un acontecimiento imprevisto. En otras ocasiones la llamada puede presentarse como una tentación, como un tesoro, una ambición o la visión de un potencial amante. En algunas historias la llamada es simplemente una total falta de opciones que llevan al héroe a involucrarse en la aventura.
- 3) El héroe debe decidir si acepta o no participar en la aventura que le espera. Puede ser que en un primer momento *rechace la llamada* por el temor que le causa acceder a un viaje a lo desconocido donde incluso peligrará su propia vida, pero finalmente las circunstancias le obligarán a aceptarla. Esta etapa ayuda a recalcar la importancia del riesgo que conlleva viaje, en el que podría perder todo cuanto tiene. Esta etapa es, a su vez, un alto en el viaje para que el héroe valore las posibles consecuencias, tanto positivas como negativas, de su compromiso con la aventura.
- 4) La preparación del héroe para lo que le aguarda fuera de su mundo conocido puede llevarse a cabo tras su *encuentro con el mentor*, una figura sabia que protege al héroe, lo guía y puede llegar a otorgarle dones extraordinarios. Muchos mentores han transitado ya por el mismo camino que se dispone a recorrer el héroe y es donde han adquirido los conocimientos que le serán de ayuda en su viaje.
- 5) Terminados los preparativos del viaje, el héroe se pone en marcha hacia la aventura. Este es el momento en el que se enfrentará a *la travesía del primer umbral*, la frontera entre el mundo ordinario y el desconocido. Atravesarlo supone un acto de voluntad por parte del héroe, que se dispone verdaderamente a emprender el viaje. Este es un momento decisivo y constituye el comienzo de la aventura, al cruzar el umbral el héroe deberá adaptarse a ese nuevo mundo, un proceso que se desarrollará en la siguiente etapa.

- 6) La fase que Vogler llama *las pruebas, los aliados y los enemigos* tiene dos funciones principales. La primera es la adaptación del héroe al nuevo mundo a través de las pruebas a las que se someterá y que le ayudarán a medir sus capacidades físicas y psicológicas, ya que los conflictos crecerán en dificultad a medida que avance la historia. La segunda función consiste en reclutar aliados o crearse enemigos, pues en esta etapa se presenta a los personajes que acompañarán al héroe en su viaje.
- 7) El héroe ya se ha acostumbrado al nuevo mundo y prosigue con su viaje, atravesando una zona misteriosa que cuenta con sus propios guardianes del umbral, sus itinerarios y sus pruebas. En este punto se aproxima a la caverna más profunda y deberá realizar los últimos preparativos para continuar el viaje. Una de las funciones de esta etapa se centra en el tiempo que se toma el héroe para prepararse, ya sea para trazar un plan, reorganizarse o fortificarse, todo ello con el fin de estar listo para la gran batalla. *La aproximación a la caverna más profunda*, en definitiva, engloba todos los preparativos finales de cara a la odisea. El héroe se acerca a la fortaleza del enemigo, donde deberá recurrir a todo lo aprendido hasta el momento en su viaje. Habrá unas pruebas que deberá superar para que pueda iniciarse la odisea.
- 8) La odisea o el calvario: Uno de los momentos clave de la historia es *la odisea*, también llamada *el calvario*, aunque no debe confundirse con el clímax del viaje, que también es otro de los puntos álgidos. Esta se centra en el acontecimiento principal, cuando las fuerzas opuestas se enfrentan en un momento de máxima tensión. La ubicación cronológica del calvario en la historia suele ser hacia la mitad, dejando tiempo para mostrar las consecuencias de dicho suceso. Durante su odisea el héroe podrá encontrarse al borde de la muerte en varias ocasiones, pero finalmente será el villano quien perderá la batalla. Sin embargo, el héroe aún deberá enfrentarse a las consecuencias de salir victorioso.
- 9) Tras haber sobrevivido a la odisea, el héroe experimenta las consecuencias de haber superado la prueba y es libre de obtener *la recompensa*. Normalmente el héroe querrá celebrar su victoria, disfrutando de los beneficios de la batalla al tiempo que repone fuerzas.
- 10) Reclamada la recompensa y celebrada la victoria el héroe debe decidir si quiere permanecer en ese nuevo mundo o si prefiere emprender *el camino de regreso* a su hogar. Decidir qué camino tomar es una tarea nada fácil, pues teme que, si

regresa al mundo ordinario, la magia y la sabiduría desaparecerán con la cotidianeidad. El héroe recoge y lleva consigo lo conseguido en el nuevo mundo y se debate entre encontrar nuevas aventuras o regresar a casa, pero antes de acometer cualquiera de las metas que elija debe superar una última prueba.

- 11) *La resurrección* es el enfrentamiento definitivo con la muerte, que suele reflejarse mediante la batalla final contra el villano. El héroe ya se despojó de su antigua personalidad en el momento de iniciar el viaje, y ahora deberá hacer lo mismo con la personalidad que creó durante su aventura para ser apto para regresar al mundo ordinario. La resurrección puede presentarse de varias maneras: tras una muerte trágica; cuando el héroe parece derrotado pero debe salir victorioso por cualquier medio posible; o mediante la toma de una importante decisión. El héroe tiene que demostrar lo que ha aprendido y aplicarlo a este último enfrentamiento, en el que el villano será derrotado. Finalmente, el héroe se transforma en una nueva persona, con experiencia, sabiduría y habilidades que le serán de ayuda en sus futuros viajes, si decide emprenderlos.
- 12) Terminada la odisea y habiendo vencido a la muerte, el héroe vuelve al punto de partida para continuar con una nueva aventura o regresar al mundo ordinario, pero con la sensación de tener una nueva vida, el sentimiento de haber cambiado y la certeza de que su recorrido ya no será igual. El elixir es el verdadero premio final y normalmente se trata de algo que podrá compartir con su comunidad. *El retorno con el elixir* es la evidencia de que se ha alcanzado el objetivo de la aventura. El héroe concluye así su viaje o se toma un descanso para continuar temporalmente con su vida en el mundo ordinario y regresar más adelante a una segunda aventura, bien como protagonista o como mentor.

El modelo campbelliano adaptado por Vogler ha resultado especialmente útil en el ámbito cinematográfico, proporcionando los pasos para recrear el camino del héroe en el cine y una estructura para hacer películas ampliamente utilizada.

4.3.3. Vladimir Propp. Las funciones de los héroes de los cuentos de hadas

El héroe de un cuento de hadas es ese personaje que directamente sufre por la acción del villano o que acepta liquidar la desgracia o carencia de otra persona.

Vladimir Propp.

Por último, y aunque no sigue las líneas de Campbell y Vogler, nos ha parecido interesante incluir en este trabajo el análisis que realiza el formalista ruso Vladimir Propp sobre los cuentos folklóricos rusos desde la perspectiva de las funciones de los personajes que aparecen en ellos. En su *Morfología del cuento*, Propp afirma que dichas funciones constituyen un valor invariable que se repite en los cuentos folklóricos y que, además, su orden permanece inalterado (Mulligan, 2021: 163). A continuación, presentamos las treinta y una funciones de Vladimir Propp (1981).

- 1) El *alejamiento de uno de los miembros de la familia* puede tratarse de la simple marcha de un miembro o de su muerte, siendo esta la versión más extrema de la primera función, así como la más típica.
- 2) La felicidad inicial del héroe se ve perturbada porque *recae una prohibición sobre el protagonista*.
- 3) El villano *transgrede la prohibición* y rompe la paz reinante.
- 4) Mediante el *interrogatorio del héroe por el antagonista*, el villano busca obtener la información que desea por cualquier medio.
- 5) El villano recibe la *información sobre la víctima*.
- 6) Por medio de la magia, la persuasión o la violencia se efectúa *el engaño del agresor a su víctima para apoderarse de ella o sus bienes*.
- 7) *La víctima se deja engañar y colabora con su oponente*, de nuevo por acción de la magia, la persuasión o la violencia.
- 8) Los actos del villano tienen un gran impacto sobre el protagonista y su entorno, causando *daño a uno de los miembros de la familia*. Esto se puede reflejar con un secuestro, un robo, un asesinato, un hechizo, etc.
- 9) *La fechoría anterior es divulgada y se formula una petición u orden al héroe*, que tiene la *obligación de partir* para restaurar el bien.
- 10) Pueden darse casos en los que *el héroe-buscador decide actuar* e inicia una búsqueda.
- 11) En otros casos no tiene lugar una búsqueda, sino que se produce directamente la *partida del héroe* a la aventura.
- 12) El héroe se encuentra con un donante y *se somete a una prueba* que lo prepara para recibir una ayuda mágica.

- 13) La *reacción del héroe ante las acciones del futuro donante* determina si supera o no la prueba.
- 14) *El héroe recibe un objeto mágico*, animal o cualidad que le ayudará en su misión.
- 15) *El héroe es conducido a otro mundo* donde se encuentra aquello que busca.
- 16) El *enfrentamiento del héroe contra su agresor* podrá hacerse con un objeto que le ayude en su búsqueda o que le haga finalizarla.
- 17) En el transcurso de la batalla *el héroe queda marcado*, normalmente con una herida.
- 18) *El héroe derrota al agresor.*
- 19) *La fechoría inicial es reparada* y el objeto buscado es finalmente conseguido.
- 20) *El héroe regresa a casa* de la misma forma en que se marchó.
- 21) Un nuevo villano tratará de capturar al héroe mediante una *persecución*.
- 22) *El héroe es auxiliado* y continuará a salvo su camino.
- 23) El héroe adopta una falsa identidad humilde y *regresa a su hogar sin ser reconocido.*
- 24) *Un falso héroe reivindica de los logros del auténtico.* Este nuevo villano puede tratarse de un hermano del héroe o de un general.
- 25) *Al verdadero héroe se le propone una difícil misión*, una nueva prueba que podrá ser de cualquier naturaleza.
- 26) *El héroe lleva a cabo la misión.*
- 27) El *reconocimiento final del héroe* puede producirse gracias a la marca que obtuvo en su enfrentamiento con el villano, por el modo en que supera la nueva prueba o por sus propios familiares.
- 28) *El falso héroe se desenmascara* mostrando su desaprobación al héroe frente a todos.
- 29) *El héroe adopta una nueva apariencia* acorde con sus hazañas, como un nuevo vestuario o un cambio de residencia a un palacio.
- 30) *Se castiga al agresor*, normalmente con la muerte.
- 31) El cuento termina con la *boda del héroe y su ascensión al trono*, logrando finalmente la felicidad.

Como podemos ver, al igual que las etapas del viaje del héroe de Campbell y las fases del camino del héroe de Vogler, las funciones de Propp, aun habiendo sido extraídas de los cuentos populares rusos, nos resultan familiares y podemos reconocerlas

en productos tanto literarios como cinematográficos actuales. Todas estas estructuras narrativas exponen la misma idea, la forja de un héroe, pero, que sepamos, hasta el momento nadie se ha aventurado a proponer un modelo que nos guíe a través del proceso de creación de un villano. Esto es, como ya hemos establecido, lo que nos proponemos con este trabajo. Pero antes deberemos familiarizarnos con los villanos, sus características y sus circunstancias vitales.

5. ¿Cómo se volvió mala la bruja? Estudio del corpus de villanos

Así, un villano ha entrado en escena.

Vladimir Propp.

Los villanos que presentamos a continuación son, en su mayoría, bastante reconocidos por el público general y han sido extraídos de la literatura, el cine y el cómic. Como podremos comprobar, gran parte de ellos han sido tomados de productos que podrían considerarse como pertenecientes a la llamada cultura *pop* o cultura de masas. Esta decisión ha venido dada fundamentalmente por la utilidad y la riqueza de los personajes que pueblan los cómics de superhéroes y las sagas tanto literarias como cinematográficas de ciencia ficción y fantasía, así como por el gusto personal. Muchos de los nombres que se nos vienen a la mente cuando pensamos en un villano vienen de estos productos de la cultura *pop*, pues, ya seamos *fans* o mínimamente conocedores del material del que proceden, es innegable que se han asentado en nuestro subconsciente.

Decíamos antes que la meta de toda persona –y por ende de todo personaje– es alcanzar la felicidad. Algunos la hallarán en forma de fama y fortuna, otros en una familia, y otros persiguiendo su auténtica vocación. Lo cierto es que, en realidad, no es verdaderamente relevante el aspecto que esta adquiera, lo que importa es el carácter unificador que conlleva su búsqueda por parte de toda una especie. Pero, ¿qué ocurre cuando a alguien se le priva constantemente de esa felicidad? A esta pregunta daremos respuesta a continuación.

Darth Vader, Lex Luthor o La Bruja Mala del Oeste son solo algunos de los nombres que veremos en este apartado, sumergiéndonos en las razones que los llevaron a ser catalogados como villanos. Para ello, además de relatar los aspectos más importantes de sus historias, exploraremos cómo sus conflictos internos dieron forma a los arcos de

transformación que llevaron a estos personajes a convertirse en los antagonistas de sus respectivas obras. Y, haciendo honor al título de este trabajo –“Nacidos o forjados”–, hemos agrupado a nuestros “malos” en aquellos que mostraban una natural predisposición hacia el mal y los que fueron forjados en ese camino por acción de las circunstancias vitales que atravesaron.

5.1. Forjados

5.1.1. Corazón de hielo. Mr. Frío

¿Alguna vez has visto morir a una flor? ¿Ver cómo algo que alguna vez fue tan hermoso y lleno de vida, colapsa y se pudre desde dentro?

Mr. Frío

El caso de Víctor Fries, el supercriminal conocido como Mr. Frío, es uno de los más complejos, si no el que más, de los quince villanos que forman nuestro corpus. Esta complejidad no viene dada por el personaje en sí, sino por las numerosas versiones del mismo que han existido a lo largo de sus más de sesenta años de existencia. La multiplicidad de variantes de un mismo personaje se debe a la estrategia de la editorial DC Comics, a la que pertenece este villano, de realizar una suerte de “reinicio” de su universo tras un evento al que llaman Crisis¹. Después de una Crisis el universo DC experimenta algunos cambios que varían en relevancia y que generalmente se reflejan en una reescritura, unas veces sutil y otras más drástica, del origen de algunos de sus personajes. De ahí que Mr. Frío haya tenido hasta tres reinterpretaciones diferentes. La versión de Víctor que nos interesa para la realización de este trabajo es la de la llamada “Edad Moderna”, que es, además, la más famosa y querida por los *fans* de los cómics de Batman, a cuya galería de villanos pertenece Mr. Frío.

La historia del doctor Víctor Fries siempre ha estado marcada por la tragedia. En la versión que nos ocupa, su infancia había estado marcada por la soledad y los abusos de una figura paterna violenta y autoritaria. Ya desde niño Víctor sentía fascinación por la

¹ En el universo de DC Comics una Crisis es un evento narrativo a gran escala que afecta a múltiples series y personajes. Las Crisis implican la destrucción y reconstrucción de la realidad, un cambio fundamental en todo el universo ficcional que suele conllevar un inicio desde cero en las historias de uno o varios personajes.

criogenia, llegando a realizar experimentos con animales en el congelador de su casa, lo que lo llevó a ser enviado por sus padres a un internado donde pasó gran parte de su vida marginado. Decidido a convertirse en un especialista en criopreservación, se matriculó en la universidad, donde conoció a Nora, el amor de su vida y a quien convirtió en su esposa. Poco tiempo después de la boda Nora fue diagnosticada con una enfermedad rara que carecía de cura y la única solución para evitar su muerte era conservarla en crioestasis hasta hallar un tratamiento para su enfermedad. Como carecía de los medios necesarios, Víctor comenzó a trabajar en la empresa de Ferris Boyle para ganar dinero y tener acceso a los recursos que necesitaba para construir el rayo congelador que dejaría a Nora en una especie de estado de hibernación. Pero cuando Boyle se enteró de lo que el doctor Fries hacía con los materiales de la empresa decidió parar su experimento, lo que resultó en una pelea en el laboratorio criogénico, donde unos productos químicos derramados sobre el cuerpo de Víctor lo dejaron condenado a no poder sobrevivir a temperaturas por encima de los cero grados.

Sin embargo, Víctor había conseguido congelar a Nora, aunque no con el resultado deseado, pues a todos los efectos Nora estaba muerta. Es aquí donde situaríamos el inicio del conflicto interno del personaje. Su causa y su motor serían la pérdida de su esposa y la determinación de salvarla, por lo que Víctor se ve obligado a llevar una vida criminal para ver cumplida su única misión. Fries fabricó un traje criogénico que mantenía su cuerpo constantemente a temperatura bajo cero y le permitía seguir con vida, así como una pistola de frío con la que congelar todo y a todos los que se interpusieran en su camino. Armado y habiendo jurado venganza contra los responsables de la muerte de su esposa, Víctor Fries murió y nació Mr. Frío, aún decidido a encontrar la forma no solo de curar a su esposa, sino también de resucitarla, pues era consciente de que existía esa posibilidad.

La vida delictiva y criminal de Mr. Frío pasó de la venganza a la necesidad de financiación para su investigación. Por ello, aunque prefería aislarlo del resto del mundo y trabajar solo al considerarse a sí mismo un engendro, colaboró ocasionalmente con otros villanos a cambio de un generoso pago en fondos o recursos, pero siempre conservando su norte y única meta, devolverle la vida a Nora y que pudiera disfrutar de ella. Tal era la fuerza de su deseo de recuperar a su único amor que sus repetidos fracasos lo condujeron a desarrollar una fuerte depresión, valorando incluso la idea de quitarse la vida si no podía

devolverle la suya a Nora, y de esta forma reencontrarse con ella dondequiera que estuviera.

Situábamos antes a Mr. Frío en dos tipologías, la de antivillano y la de castigador o vengador. Y después de haber conocido su historia observamos que no era una clasificación errónea. Víctor realizó actos criminales y moralmente cuestionables, dejando a su paso múltiples destrozos, heridos e incluso muertos. Sin embargo, de no haber sido por la total carencia de empatía de su antiguo jefe –Ferris Boyle– hacia la situación que Víctor y Nora atravesaban, si este no hubiera detenido su investigación y condenado a ambos a tumba helada –una más metafórica que la otra–, la “creación” de Mr. Frío no habría tenido lugar. El elevado coste en pérdidas tanto materiales como humanas podría haberse evitado con algo aparentemente tan sencillo como ponerse en la piel del otro.

Víctor Fries sufrió durante toda su vida hasta que conoció a Nora, y halló junto a ella el amor y la paz. Pero una sociedad egoísta –personificada aquí por Ferris Boyle– hizo que se convirtiera en un fenómeno, más que un hombre, un monstruo con un corazón de hielo. Víctor no era un villano, hasta que lo obligaron a serlo tras arrebatarle lo único bueno que había en su vida. Entonces Mr. Frío se hizo cargo de la situación, pues el doctor Víctor Fries solo volvería a vivir si podía hacerlo con Nora.

5.1.2. Miedo, ira, odio, sufrimiento. Darth Vader

Yo no soy tu fracaso, Obi-Wan. Tú no mataste a Anakin Skywalker. Lo hice yo.

Darth Vader, *Obi-Wan Kenobi*, 2022

Casi sin lugar a dudas, uno de los villanos del cine más famosos es Darth Vader, el antagonista principal de la trilogía original de *Star Wars*² y el protagonista de la trilogía de precuelas, aunque en estas aún era Anakin Skywalker y no se había pasado al Lado Oscuro. Con una presencia imponente y una respiración artificial cuyo sonido es inolvidable, la imagen de Lord Vader, con su casco, su espada láser roja y su voz profunda

² Con el objeto de no interrumpir continuamente el discurso con citas continuas, cuando nos refiramos a fuentes primarias, como en este caso, no vamos a indicarla. Estas se pueden consultar fácilmente en la bibliografía final donde se pueden ver los datos para su localización.

y metálica es una de las primeras que se nos vienen a la cabeza cuando se nos pide que pensemos en un villano. El arco de redención de Vader en *El retorno del jedi* (1983) es uno de los más conocidos del cine de ciencia ficción, pero para poder volver a elevarse primero se debe haber caído. Esa caída es la que exploramos a continuación.

En *La amenaza fantasma* (1999) el maestro *jedi* Yoda se dirigía al joven Anakin Skywalker con estas palabras: “El miedo es el camino hacia el Lado Oscuro. El miedo lleva a la ira. La ira lleva al odio. El odio lleva al sufrimiento. Percibo mucho miedo en ti”. Y así era. Con tan solo nueve años, Anakin acababa de ser liberado como esclavo, separado de su madre, y se enfrentaba a la incertidumbre de saber si el Consejo *Jedi* lo aceptaría para ser entrenado en el uso de la Fuerza o si debería volver a su antigua vida. Cualquiera en su situación habría sentido cierto temor. Sin embargo, dada su elevada sensibilidad a la Fuerza, el niño fue aceptado y asignado como *padawan* –aprendiz– de Obi-Wan Kenobi, comenzando así su camino para convertirse en caballero *jedi*.

Pero no pasó demasiado tiempo hasta que el “itinerario” marcado por Yoda se hiciera visible en la vida del joven Skywalker, comenzando su primer arco de transformación. Tras el miedo vino la ira, pues creció siendo impulsivo y dejándose guiar por sus emociones más viscerales, costándole muchas veces contenerse en sus momentos de mayor enfado. Más tarde, el odio se sumó a la ira cuando, durante los eventos de *El ataque de los clones* (2002), descubrió que los moradores de las arenas habían secuestrado a su madre. Anakin viajó hasta su planeta natal, dio con su madre, que murió en sus brazos, y aniquiló brutalmente a toda la tribu que la había torturado, mujeres y niños incluidos. De nuevo, el temor hizo acto de presencia en la vida de Skywalker cuando unas visiones le mostraron que su amada, Padmé, moriría dando a luz al hijo que esperaban. Desesperado por encontrar la forma de salvarla, Anakin terminó siendo manipulado por el Lord *Sith* Darth Sidious –el verdadero rostro detrás del canciller Palpatine–, que lo hizo desconfiar de los *jedi* y lo convirtió en su aprendiz en el Lado Oscuro bajo el nombre de Darth Vader. Las emociones negativas que bullían en su interior, junto con el engaño al que había sido expuesto, hicieron que tuviera un enfrentamiento final con su antiguo maestro Obi-Wan, que terminó con Anakin derrotado y devorado por las llamas. Sin embargo, su nuevo maestro logró salvarlo sometiéndolo a una dolosa intervención que lo dejó obligado a vivir en su icónico traje. Finalmente, el sufrimiento llegó a la vida de Vader cuando se enteró de la muerte de Padmé y, engañado de nuevo por Sidious, creyó que él mismo la había matado. Así, habiendo perdido todo cuanto una vez hubo amado,

Anakin Skywalker desapareció, consumido por Darth Vader y el reverso tenebroso de la Fuerza.

Lord Vader vivió durante años sirviendo fielmente a su maestro –ahora convertido en el líder del Imperio Galáctico– y actuando como una especie de perro de presa que el emperador enviaba para acabar con los *jedi* supervivientes y otros insurgentes. Su poder era muy superior al de ninguna otra fuerza rebelde, por no hablar de su残酷. Sin embargo, su lealtad ciega comenzó a tambalearse cuando supo de la existencia de otro Skywalker en la galaxia, su hijo con Padmé, Luke. En ese momento comienza el arco de redención mediante el cual Darth Vader vuelve a ser Anakin Skywalker.

Durante *El imperio contrataca* (1980) cuando el emperador ordena a Vader que destruya a su hijo, este pone en marcha su propio plan para eliminar a su maestro y atraer a Luke al Lado Oscuro junto a él, revelándole la verdad acerca de su parentesco con la ya mítica frase “Yo soy tu padre”. Sin embargo, Luke se niega y logra huir de su padre. Ya en la última entrega de la trilogía original padre e hijo vuelven a encontrarse, pero en esta ocasión también está presente el emperador, que ataca a Luke tras resistirse de nuevo a sucumbir ante el Lado Oscuro. Ante la visión de su hijo a punto de ser asesinado por su maestro, la compasión y el amor resurgen en Vader, que elimina al emperador aun a costa de su propia vida. En su última conversación el *jedi* caído ruega a su hijo que le quite el casco, pues quiere mirarlo una última vez no como Darth Vader, sino como Anakin Skywalker. De esta forma se cerraba el que sería el segundo arco de transformación de un villano que catalogábamos anteriormente como un héroe caído.

Vemos entonces que, pese a ser uno de los grandes rostros de la villanía, Darth Vader no eligió tomar este camino, sino que se vio arrastrado hacia él –además de por las medias verdades de Darth Sidious– por su conflicto interno. Palpatine le había hecho creer que el poder para salvar a Padmé de la muerte era imposible de aprender para un *jedi*, poniéndolo entre la espada y la pared al obligarlo a elegir entre traicionar a los hombres y mujeres junto a los que había crecido y luchado o que el amor de su vida siguiera a su lado. En ese punto de su vida Anakin ya había sufrido demasiadas pérdidas y no podía ni quería pasar por eso de nuevo, de modo que no fue el atractivo del poder del Lado Oscuro lo que le hizo dar la espalda a la vía *jedi*, sino que fueron el amor y su pérdida el motor de todas sus acciones. Y de igual manera fue el amor, esta vez hacia su hijo, lo que le hizo volver al “sendero luminoso” en un nuevo conflicto interno que lo obligó a elegir entre la lealtad y la sangre.

5.1.3. Un día en tierra, diez años en la mar. Davy Jones

Diez años dediqué a la tarea que me encomendaste. Diez años en los que me encargué de aquellos que perecían en la mar. Y al final, cuando podíamos estar de nuevo juntos, tú no estabas allí. ¿Por qué no estabas?

Davy Jones, *Piratas del Caribe: En el fin del mundo*, 2007

El amor hace acto de presencia nuevamente en el personaje de Davy Jones. El capitán del Holandés Errante, que se alzaba como villano de la segunda y tercera entrega de la saga *Piratas del Caribe*, fue víctima de un amor que él creía que no era correspondido, aunque en realidad lo era, pero no sin ciertas “particularidades” que aclararemos más adelante.

Años antes de su primera aparición en la segunda película Davy Jones era un hombre normal, un pirata que se enamoró de quien algunos considerarían que era la mujer equivocada. Esta mujer, sin embargo, no era tal cosa. Su verdadero ser correspondía a la diosa del mar, Calypso, quien le hizo entrega de su amor, pero no sin una importante condición. La diosa le dijo que podrían estar juntos si él aceptaba la tarea de transportar al más allá las almas de aquellos que perecían en el mar. De esta forma, Jones viviría su eternidad pudiendo pasar un único día en tierra tras estar diez años surcando los océanos, momento en que ambos amantes podrían encontrarse. El pirata accedió de buen grado y cumplió diligente su cometido durante la siguiente década, pero, al llegar el ansiado día en que podría ver de nuevo a su amada, ella no estaba esperándolo en el lugar acordado. Jones se sintió traicionado, utilizado y, roto su amor, decidió arrancarse el corazón del pecho y ocultarlo en un cofre para que nadie más pudiera dañarlo. Tía Dalma relata su historia en *El cofre del hombre muerto* (2006) de la siguiente forma:

Era una mujer tan cambiante, dura e indómita como la mar. Él nunca dejó de quererla. Y el dolor que padecía era demasiado intenso para seguir viviendo. Pero no lo bastante para causarle la muerte. [...] Ya no valía la pena sentir las pequeñas y fugaces dichas que trae la vida. Por eso, se arrancó el corazón del pecho, lo guardó en un cofre y lo ocultó en un remoto lugar.

Incapaz de olvidar la traición de Calypso, el capitán del Holandés Errante colaboró con los señores de la piratería para confinar a la diosa en un cuerpo humano –que más tarde se descubriría que era el de la propia Tía Dalma–. A partir de ese momento Davy Jones se volvió cruel, vengativo, e incumplió su promesa abandonando su tarea. En lugar

de continuar llevando almas al reino de los muertos, se dedicó a hundir los barcos que encontraba a su paso, ofreciendo una eternidad en su navío a los tripulantes que temieran morir y lanzando al abismo a los que no. El haber corrompido su cometido conllevó que una maldición se apoderase de él y de su tripulación, convirtiéndolos a todos en criaturas marinas con porte humano. Y con Calypso confinada Davy Jones se convirtió en el nuevo señor de los océanos, como él mismo decía: “Yo soy el mar”.

Más adelante en la saga filmica, en *En el fin del mundo* (2008), Jones se reencuentra con Calypso y mantienen una conversación donde ella le revela que siempre lo amó, pero que no estaba esperándolo cuando pudieron haberse reunido porque esa era su naturaleza. La diosa del mar le aseguró entonces que volvería a ser libre, que cuando eso ocurriera le entregaría su corazón y estarían juntos para siempre y que ansiaba que él tuviera un corazón que ofrecerle también, a lo que este respondió que su corazón siempre sería suyo, pues pese al dolor que ella le había causado jamás había dejado de amarla.

Comprendemos ahora que el temible Davy Jones había sido una nueva víctima de lo que algunos médicos y eruditos medievales dieron en llamar “la enfermedad del amor”. Su conversión en un villano, al igual que la de Darth Vader y Mr. Frío, no se debió a motivos egoístas, sino que podríamos decir que fue “empujado” hacia el mal. Mientras que los procesos de catábasis de Víctor Fries y Anakin Skywalker fueron motivados por la muerte de las mujeres que amaban –Nora y Padmé respectivamente– el de Jones se vio impulsado no por la muerte de su amor o de su amada, sino porque su amor dolía tanto que él mismo prefirió “matarlo” –al arrancarse el corazón– que continuar sintiéndolo. Aunque en realidad no diera resultado.

5.1.4. La libertad de un pueblo. Magneto

Nuestro papel no es más que la manera en que los tiempos eligen vernos.

Magneto, *Los Vengadores VS. La Patrulla X: Consecuencias*, 2012

Erik Lehnsherr, Max Eisenhardt, Magnus. Son los diferentes nombres que ha tenido el personaje que ahora nos ocupa, pero solo uno importa realmente: Magneto. Enemigo, terrorista, líder, mentor, ocasional aliado; el amo del magnetismo ha pasado por muchas fases a lo largo de su trayectoria en las viñetas de la editorial Marvel Comics

desde su creación por Stan Lee y Jack Kirby en las páginas de *Uncanny X-Men* en 1963. Pero la que más se recuerda y la que llevó al personaje a la fama es la de villano.

Nacido como Max Eisenhardt, pasó parte de su vida internado en el campo de concentración de Auschwitz, forzado a trabajar para sus captores, quienes explotaban sus capacidades sobrehumanas. Esta fue una experiencia determinante en su vida y dio forma a su visión del mundo respecto a la nueva raza de humanos evolucionados que había comenzado a surgir, el *homo superior*, comúnmente llamados mutantes. Estos nuevos humanos nacían con poderes y habilidades inusuales que se manifestaban por primera vez en un momento de crisis, tal como le ocurrió al propio Magneto cuando él y su familia huían de los nazis, antes de ser capturado. Superviviente del Holocausto, Max y su mujer Magda se asentaron en la Unión Soviética, donde una nueva tragedia sacudió su vida al morir su hija Anya en un incendio. Incapaz de salvar a su primogénita por acción de una turba que había descubierto su condición mutante, los poderes de Max estallaron de forma descontrolada, matando a dicha turba. Tras este incidente y la huida de su mujer, la postura de Max respecto a los humanos “corrientes” se radicalizó cada vez más; cambió su nombre por el de Erik Lehnsherr y comenzó a fraguarse Magneto.

Si bien la primera imagen de Magneto que suele venir a la mente de aquellos mínimamente familiarizados con el personaje es la del supremacista mutante enemigo jurado del *homo sapiens*, conviene aportar algún matiz a esta visión del villano. Erik no se posiciona como enemigo de la humanidad por considerarse perteneciente a una raza superior, o, al menos, esta no es la única ni la principal razón. El discurso supremacista de Magneto no nace directamente de un pensamiento similar al que sus torturadores alemanes sostuvieron acerca de la superioridad de la raza aria, sino de la reflexión acerca de la persecución que una especie más evolucionada había sufrido por parte de una “inferior”. Magneto equiparó –no sin razón– la persecución del pueblo judío que él mismo vivió de pequeño a la que la raza mutante sufría ahora, y en la que él, ya adulto, era nuevamente una víctima. La humanidad consideraba la mutación genética como una enfermedad, y Erik, resuelto a impedir un nuevo holocausto, cimentó su discurso ideológico sobre la base de que una raza tan poderosa como la mutante no debía temer a los humanos, y mucho menos dejarse doblegar y matar por ellos. Si el *homo sapiens* no estaba dispuesto a dejarlos vivir libremente, entonces los mutantes deberían pasar a la acción y dejar de huir.

Con este manifiesto, Magneto reclutó a otros mutantes descontentos con la forma en que la humanidad los había tratado y creó su Hermandad de Mutantes Diabólicos –dedicada a atacar sistemáticamente a los humanos– poniendo el foco en los gobiernos y las grandes potencias, encargados de financiar los medios con los que se daba caza al *homo superior*. Este planteamiento era diametralmente opuesto al que su viejo amigo –convertido en enemigo– el profesor Charles Xavier inculcaba a sus alumnos de la Patrulla X, quienes combatieron a Magneto durante décadas. Mientras que Xavier abogaba por la convivencia pacífica entre humanos y mutantes, Magneto se oponía a la unidad entre estas dos especies y daba por comprobado que ese sueño era una utopía imposible de alcanzar. Charles estaba convencido de que los mutantes podía ser mejores que los humanos, pero no en términos evolutivos, sino de tolerancia. Eric afirmaba que ya eran mejores, solo que él sí que hablaba en términos de poder, pues la tolerancia con quien no es tolerante no era una opción.

Pero lo que más llama la atención del discurso de Magnus es el elevado número de seguidores que llegaron a compartir su visión del mundo. Desde criminales de poca monta hasta auténticos supervillanos, pasando por héroes como Scott Summers –el superhéroe mutante de la Patrulla X conocido como Ciclope– fueron muchos los mutantes que se abanderaron bajo el eslogan que rezaba “Magneto tenía razón”. Y es que resulta que el magnetismo de Erik no solo se debía a sus poderes de control del metal y manipulación de los campos electromagnéticos, sino también a su poder de persuasión. Magneto hablaba desde una posición que muy pocos podían ostentar, la de víctima superviviente de un exterminio, lo que lo convertía automáticamente en una autoridad en lo relativo a hablar desde la experiencia del oprimido. Así, Erik atraía a su causa a muchos otros mutantes que eran temidos y odiados por una sociedad que prefería erradicar lo diferente antes que comprenderlo.

Con el paso del tiempo –y los sucesivos cambios de guionistas en las colecciones de la Patrulla X–, Magneto se ha “reformado” en cierto modo, llegando a ser el maestro de una joven generación de mutantes e incluso uno de los líderes de la nación mutante de Krakoa. Pero su filosofía vital no ha cambiado, aunque haya podido bajar algún grado en su intensidad. Erik, al igual que todos los mutantes, es consciente de que ciertos sectores de la humanidad nunca cejarán en su empeño de tratar de erradicar al *homo superior*, y los humanos le han dado la razón en incontables ocasiones. Por ello, y aunque sus métodos no sean los más acertados, Magneto continúa luchando por aquellos que no

pueden luchar por sí mismos para que nadie más se vea obligado a sufrir lo que él vivió siendo tan solo un niño.

5.1.5. Desafiar la gravedad. La Bruja Mala del Oeste

No tengo un yo. Nunca lo he tenido.

Elphaba Thropp, *Wicked: Memorias de una bruja mala*, 2024

Cuando expusimos la tipología de villanos elaborada por Zoraida Jiménez clasificamos en la categoría de antivillano al personaje que ahora nos ocupa, la Bruja Mala del Oeste, y dijimos que más adelante aclararíamos el porqué de esta categorización, que podría resultar extraña conociendo la faceta más superficial del personaje. Para ello, debemos aclarar primero que para el análisis de la Bruja Mala no nos basaremos únicamente en *El maravilloso mago de Oz* de L. Frank Baum, donde tiene su primera aparición, sino que pondremos el foco sobre la novela *Wicked: Memorias de una bruja mala* de Gregory Maguire, así como en sus adaptaciones musical –*Wicked: La historia no contada de las brujas de Oz*– y cinematográfica –*Wicked*–, donde su historia se desarrolla en profundidad.

En el año 1995 Gregory Maguire publicó *Wicked: Memorias de una bruja mala*, una obra que exploraba a los personajes creados por Baum en su cuento infantil, si bien de una forma más oscura y enfocada a un público adulto. En esta versión revisionista del país de Oz, el Mago se nos presenta como el auténtico villano, mientras que la Bruja Mala del Oeste –que recibe aquí el nombre de Elphaba Thropp– resulta ser una víctima de una sociedad atrasada y un sistema corrupto. En la que sería la “verdadera” historia de este reino mágico, la villana que ayudó a asentar en el imaginario colectivo la imagen de las brujas aparece como una versión del subalterno de Spivak, oprimida, marginada y silenciada por aquellos que ostentan el poder. Se cumple entonces la tesis aristotélica de que el hombre es un ser naturalmente sociable, y que el que vive fuera de la sociedad por organización y no por efecto del azar es, ciertamente, un ser degradado, aunque pudiera ser superior a la especie humana (Quintero, 2005: 3).

La vida de Elphaba estuvo marcada desde su mismo inicio por la intolerancia y el desprecio de quienes la rodeaban –las mujeres que ayudaron a su madre a dar a luz se

plantearon matarla simplemente por haber nacido con la piel verde—. Su madre nunca llegó a terminar de quererla y su padre, un hombre extremadamente religioso, creía que la condición cutánea de la niña era un castigo por los pecados cometidos. Elphaba creció siendo una muchacha introvertida y desarrolló a partir del fervor religioso de su padre un profundo cinismo hacia casi todos los aspectos de la sociedad. Esta actitud en su etapa universitaria no la ayudó a ser demasiado popular, aunque sí terminó reuniendo un pequeño círculo de buenas amistades, entre los que destacamos por su relevancia en la historia a Fiyero y Glinda —la Bruja Buena—.

Elphaba Thropp no es un personaje carente de conflictos internos, de hecho, está plagada de ellos a lo largo de la novela. Sin embargo, el que nos interesa y que fue determinante para su posterior transformación en la temible Bruja Mala es el que tuvo lugar durante esta etapa universitaria. La preocupación de Elphaba por su entorno —y en especial por la supresión de los derechos de los Animales³ parlantes— derivó en una inconformidad con el gobierno que el Glorioso Mago ejercía sobre Oz, tildándolo de tiránico. Además, la señora Morrible —su profesora— pretendía que ella, su hermana Nessarose y Glinda trabajaran para ella —y por ende para el Mago— desde las sombras, llegando incluso a hechizarlas para que no pudieran hablar con nadie sobre dicha propuesta. Si bien el libro, el musical y la película presentan importantes diferencias en algunos aspectos, todos coinciden en mostrar la audiencia de Elphaba con el Mago, en la que descubre que el autoproclamado emperador no busca el bien de los ciudadanos de Oz sino únicamente aumentar su poder. Entonces la joven se vio ante el dilema de tener que escoger entre continuar con sus estudios y quedarse con sus amigos —con los peligros que ello conllevaba al haberse enfrentado tanto a Morrible como al Mago— o abandonar la universidad y a sus amigos para ser fiel a sus convicciones y enfrentarse de forma más activa al régimen del gobernante de Oz. Finalmente eligió lo segundo.

Elphaba se convirtió en una fuerza en oposición al Mago —llegando incluso a formar parte de una célula terrorista durante un tiempo, aunque sin llegar a comentar ningún acto de dicha índole— y, por tanto, en una amenaza para todo cuanto él había logrado desde su llegada a Oz en aquel globo aerostático. Como sabemos, el “gran y terrible Oz” no era poseedor en realidad de ningún tipo de don mágico, era un hombre normal, un farsante. Es necesario aclarar en este punto que, mientras que en el musical y

³ En la novela se distinguen dos clases de animales. A aquellos con la capacidad de hablar se los denomina Animales.

la adaptación cinematográfica la mujer de piel verde presenta una natural predisposición a la magia, en la novela parece carecer de poderes hasta que encuentra un antiguo grimorio y comienza a trabajar con él. Estas diferencias son importantes por cómo se llega a llamar bruja a Elphaba a medida que avanza su arco de transformación en las adaptaciones respecto de la obra original. En la obra de Maguire este título le viene dado más por su aspecto y personalidad que por sus dotes mágicas, pues es llamada bruja incluso antes de comenzar a experimentar con los poderes arcanos. En las adaptaciones, sin embargo, al dotarla de poderes desde el inicio –y dada la existencia de brujas en Oz– su sobrenombre queda mejor justificado.

En cualquier caso, temeroso de que la bruja se hiciera más poderosa, y conocedor de que él no era rival para ella, el supuesto hechicero envió a una niña –Dorothy Gale– a matar a Elphaba. De esta forma, la mujer de piel verde se convirtió definitivamente en la “villana”, no porque lo fuera realmente, sino porque el poder y la manipulación del Mago –no solo sobre la niña llegada de Kansas sino sobre todo Oz– alteraron su imagen pública y la tornaron en el horrible monstruo que nunca fue.

La Bruja Mala del Oeste fue desacreditada, perseguida y finalmente silenciada por oponerse a un hombre que a todos los efectos era un dictador y cuyo poder provenía del miedo, la sugestión y la mentira. Una historia que podría resultarnos familiar sin necesidad de recurrir a la ficción. Antes dijimos que considerábamos a Elphaba Thropp como una antivillana –sabiendo ya que este tipo de personajes luchan por una causa noble pero por medio de métodos poco éticos– y no creemos haber errado en tal consideración, pues, aunque la bruja adoptara un posicionamiento un tanto radical en sus ideales, todos sus actos estuvieron orientados a librar al país de Oz del tiránico gobierno que lo había sumido en la miseria.

5.1.6. El monstruo de Frankenstein

Que exista el cielo aunque mi lugar sea el infierno.

Monstruo de Frankenstein, *Frankenstein o el moderno Prometeo*, 2015

El caso de la criatura creada por el doctor Víctor Frankenstein a partir de los restos humanos de personas fallecidas podría suscitar un debate sobre quién es realmente el

villano de la historia elaborada por Mary Shelley. Por un lado, tenemos a Víctor, un hombre que jugó a ser Dios y dio vida a un “hombre” hecho de pedazos de otros hombres solo por el mero hecho de demostrar que podía hacerlo, que estaba en lo cierto y que la ciencia le permitiría superar los límites naturales y la barrera entre la vida y la muerte. Sin embargo, horrorizado por lo que había traído al mundo una vez logrado su objetivo, despreció y abandonó a su creación, condenándola a una vida miserable. Y en el otro extremo encontramos al monstruo. La criatura, a la que en ningún momento se dota de nombre –tal era el rechazo de su creador–, en el instante en que regresa a la vida lo primero que conoce es el odio, un sentimiento que lo perseguiría durante toda su existencia. ¿Cómo podría entonces alguien en dicha situación albergar amor por el hombre que lo abandonó y lo trató como a un engendro por el simple hecho de ser un ser deformado? Más aún cuando él mismo no fue responsable ni de su “nacimiento” ni de su apariencia.

Sin embargo, en esta ocasión nos centraremos en el punto de vista del doctor Frankenstein, desde donde es su engendro el que toma el rol del villano al arrebatarle a varios de sus seres queridos y perseguirlo incansablemente hasta los confines del mundo, lo que terminaría por costarle la vida a ambos. La posición de Víctor como villano desde la perspectiva del monstruo –tratándose de un “padre” ausente y egoísta que jamás mostró empatía alguna por su creación– también podría haberse estudiado en este trabajo, pero no nos parecía tan interesante como la que a continuación abordamos.

Para Frankenstein su creación no representa esa victoria frente a la muerte que él esperaba conseguir con su experimento, sino que, deformado y grotesco como era el ser que trajo de nuevo al mundo de los vivos, Víctor ve en él el resultado de su ambición –pues el deseo de desafiar a la muerte nació del egoísmo y no como una mejora para la humanidad como afirmaba en primera instancia– y de las consecuencias no previstas de sus actos. Al ver a su hombre de retales el doctor cayó en la cuenta del terrible error que había cometido al transgredir los límites naturales, arrepintiéndose inmediatamente de la situación a la que le había conducido su orgullo desmedido. La decisión que tomó entonces –un nuevo error– fue la de apartarse de su criatura, repudiarla, e intentar continuar con su vida como si aquello nunca hubiera ocurrido. Pero no contaba con que su “hijo” querría saldar las cuentas pendientes.

Es necesario señalar que, en un primer momento, el monstruo de Frankenstein no era una criatura consumida por el odio y las ansias de venganza. Simplemente era un

“nuevo” ser que no lograba comprender por qué el hombre que lo trajo a la vida lo había rechazado tan pronto como lo vio. Se sentía solo, confundido, incomprendido y no querido. Fue el propio Víctor quien, dado su egoísmo y carencia de empatía, armó a su engendro con todo lo necesario para convertirse en el villano que lo atormentaría hasta el fin de sus días.

La definitiva conversión del monstruo en la némesis de Frankenstein tuvo lugar cuando este se negó a satisfacer la única petición de su criatura. El engendro le había pedido a su creador que le fabricara una compañera, un ejemplar femenino de sus mismas características con quien pudiera hacer frente a la soledad y conocer el amor. A cambio, prometió huir lejos y no volver a importunar jamás a su “padre”. Sin embargo, temiendo que –si cumplía con el ruego del monstruo y le proporcionaba una novia– pudieran llegar a reproducirse y una nueva especie de seres como ellos poblara la tierra, Frankenstein rechazó el trato que se le ofrecía, creyendo que de esta forma estaba evitando a la humanidad una amenaza mayor que la que suponía por sí mismo aquel espécimen. Pero Víctor, una vez más, estaba equivocado. Este nuevo acto de egoísmo disfrazado de altruismo no hizo más que aumentar la desesperación del monstruo –nuevamente privado de una existencia que no estuviera condenada a la soledad– así como su deseo de vengarse de su creador por el sufrimiento que le había provocado. De ahí que lo catalogáramos anteriormente como un villano vengador o castigador.

En su cruzada contra Frankenstein la criatura termina cobrándose las vidas de William –su hermano menor– y Elisa –su esposa–. No contento con ello y decidido a convertir la vida de su creador en un infierno –como lo fue la suya–, lo persigue hasta el Ártico, donde Víctor muere tras caer enfermo. Cuando lo descubre, el monstruo termina lamentándose por la muerte de su hacedor, así como por los crímenes cometidos en su frenesí vengativo. Concluida su venganza y decidido a no continuar viviendo una existencia miserable, la creación toma el cuerpo de su difunto creador y se inmola junto a él en una hoguera.

Al leer la novela alejados de las adaptaciones cinematográficas –que en su mayoría ofrecen una visión distorsionada que no se corresponde en absoluto con la de la criatura que retrata Mary Shelley– observamos que el ser creado por Frankenstein no era inherentemente malvado, sino que fue impulsado a serlo por un hombre que no quiso comprenderlo. El monstruo de Shelley es complejo y sensible, demostrando que una

criatura compuesta de tejido muerto era capaz de sentir con más intensidad que una persona viva.

5.1.7. Carrie White

Solo deseo que me dejen vivir mi propia vida.

Carrie White, *Carrie*, 1990

En Carrie White –y como veremos un poco más adelante también en Kevin Wendell Crumb– encontramos un caso en cierto modo similar al del monstruo de Frankenstein. ¿Debemos considerar a Carrie como la villana de la historia? ¿O son, por el contrario, los auténticos villanos su madre y sus compañeros de instituto? La opción que exploraremos a continuación será la primera.

La vida de Carrie White estuvo marcada por el acoso y el abuso, tanto en su entorno escolar como familiar. Era una chica tímida, poco agraciada y criada en el fervor religioso de su madre, que la mantenía desinformada de los cambios fisiológicos que sufriría su cuerpo en la adolescencia, pues ella los consideraba fruto del pecado y estaba convencida de que su hija no los experimentaría. La novela comienza con la primera menstruación de Carrie en las duchas del gimnasio, su desproporcionada reacción –creyendo que se estaba desangrando– y las burlas recibidas por las otras chicas de su clase. Ya en este primer momento de encuentro con la protagonista vemos cómo no cuenta apenas con apoyos en su ambiente, pero más importante es que asistimos a una pequeña manifestación de los poderes mentales que posee –aunque en ese momento aún no era consciente de ellos–. Estas habilidades tendrán una gran relevancia en su historia, pues serán lo que le permitirá convertirse en una villana a ojos de su ciudad.

Si bien Carrie sufrió otros episodios de abuso, sobre todo por parte de su devota madre, el mayor de ellos tendría lugar durante el baile de fin de curso. Días antes del gran acontecimiento, Susan Snell –una compañera de clase arrepentida por su comportamiento durante el incidente en las duchas– había convencido a su novio –Tommy Ross– para que fuera al baile llevando a Carrie como pareja para que ella pudiera disfrutar de una noche como aquella por primera vez. Sin embargo, Christine Hargensen –a quien le habían prohibido asistir al baile por un altercado con una profesora a raíz de lo ocurrido en las

duchas— y su novio Billy Nolan habían planeado derramar sangre de cerdo sobre Carrie cuando fuera elegida reina del baile —después de una votación amañada—, llevando las continuas vejaciones que sufría Carrie al siguiente nivel de crueldad.

Harta de las humillaciones, Carrie —ahora con control sobre sus habilidades telequinéticas— encierra a todos los asistentes al baile y provoca un incendio que destruye el instituto y a todos sus ocupantes. Furiosa, la joven destruye todo el pueblo de Chamberlain causando derrumbes y explosiones mientras se encamina hacia su casa. En el trayecto se topa con Christine y Billy, haciendo que mueran en un accidente automovilístico. Al llegar a casa encuentra a su madre, Margaret, —que previamente se había opuesto a que su hija asistiera al baile por considerarlo un acontecimiento que incitaba a los adolescentes a pecar— y juntas rezan para que sus faltas sean perdonadas. Sin embargo, tampoco encontró refugio en su hogar, pues su madre trató de matarla —como ya hizo en otras ocasiones cuando aún era una niña— por considerarla una abominación fruto del pecado. Margaret la apuñaló en un hombro, pero antes de que pudiera poner fin a su vida la joven le paró el corazón. Finalmente, Sue Snell encuentra a Carrie caminando desorientada y casi desangrada por las calles del pueblo en llamas. Tras una breve conversación entre ambas, Carrie White muere en sus brazos.

Los casos de acoso escolar no nos son ajenos —como tampoco lo son los de violencia intrafamiliar— y sabemos que, si no se controlan a tiempo, pueden acabar con la vida de aquellos que son sus víctimas. En el caso de la novela de Stephen King el desenlace trágico se produjo de forma inversa. No fue la víctima quien se quitó la vida para dejar de sufrir los abusos, sino que terminó con ellos acabando con sus acosadores. Obviamente, Carrie no es inocente —al igual que ninguno de los villanos analizados—, pero se la puede llegar a comprender. Teniendo en cuenta que nunca llegó a denunciar las burlas y agresiones que sufría, nos resulta más claro que, nuevamente, encontramos aquí un personaje que fue empujado a cometer atrocidades, pero que en circunstancias normales y sin haber sido empujada hasta su límite, habría sido incapaz de ellas. Como se puede leer en la frase que abre este apartado, Carrie solo quería que la dejaran tranquila, pero el mundo a su alrededor parecía resuelto a no permitírselo.

5.1.8. Obsolescencia programada. Roy Batty

Todos esos momentos se perderán en el tiempo, como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir.

Roy Batty, *Blade Runner*, 1982

Nuestro siguiente villano no es un hombre, pero sí se le parece en todos los aspectos excepto en el biológico. Roy Batty –el antagonista de *Blade Runner*– es un robot, concretamente un modelo Nexus 6, también llamados replicantes. Antes de entrar de lleno en el análisis del personaje como villano, veremos lo que dice la introducción con la que comienza la película de Ridley Scott, que nos servirá para aportar el contexto necesario sobre el universo de *Blade Runner* (1982):

A comienzos del siglo XXI, la Corporación Tyrell adelantó la evolución robótica a la fase Nexus 6 –un ser virtualmente idéntico al humano– al que llamó Replicante. Los replicantes Nexus 6 eran superiores en fuerza y agilidad, e iguales en inteligencia, a los ingenieros genéticos que los crearon. Los replicantes eran utilizados como esclavos en el espacio exterior, en las peligrosas exploraciones y colonizaciones de otros planetas. Tras un motín de un equipo de combate Nexus 6 en una colonia del espacio exterior los replicantes fueron declarados ilegales en la Tierra bajo pena de muerte. Patrullas especiales de la policía –unidades de *Blade Runners*– tenían órdenes de disparar a matar a todo replicante que detectasen. No era considerado una ejecución. Era considerado una jubilación.

En la cita anterior se menciona un motín replicante, que es precisamente donde tiene su aparición nuestro “hombre”. Roy Batty es un antiguo soldado y el líder de un grupo de androides rebeldes que secuestraron una nave y viajaron a la tierra con el objetivo de dar con aquellos que los fabricaron. En este punto debemos señalar que el modelo al que pertenecen Batty y su grupo –el Nexus 6– fue diseñado con una capacidad de vida máxima de cuatro años, lo que les impedía desarrollar cognición empática, negándoles la posibilidad de mezclarse con los humanos. Esta información será de especial relevancia en la trama del jefe replicante.

Por otra parte, al tratarse de seres no humanos, los replicantes poseen recuerdos implantados por sus creadores, pero que no son auténticos. En este contexto de incertidumbre en cuanto a su propio ser, Roy Batty busca llegar hasta su creador para que le revele la verdad –sea cual sea– que logre calmar su sentimiento de soledad como individuo. Además, pretendía también que el responsable de su creación ampliara su tiempo de vida. En el transcurso de la historia se muestra cómo estos androides diseñados para no albergar emociones van adquiriendo pasiones fuera de su programación tales

como la ira o el amor, es decir, comienzan a desarrollar su humanidad. Esto se revela definitivamente mediante el monólogo final del personaje, que convierte al villano en alguien digno de empatía y cuya última frase sirve de apertura a este epígrafe. En este momento Batty le ha perdonado la vida a su oponente –el *Blade Runner* Rick Deckard–, demostrándole que, a pesar de ser una máquina, alberga unos sentimientos de los que Deckard, aun tratándose de un ser humano completo, carece.

Entonces, si Roy Batty y sus Nexus 6 solo buscaban la verdad, ¿por qué lo consideramos un villano? Pues es, precisamente, por cómo lleva a cabo esta búsqueda. Consciente de que su tiempo de vida estaba por terminar, al replicante no le quedaba nada que perder. Así, se convirtió en un líder violento que no dudaba en hacer daño a otros para alcanzar su objetivo, lo que quedó demostrado con el asesinato de veintitrés humanos al robar la nave que lo llevó a él y a sus compañeros de vuelta a la Tierra. De hecho, tras dar por fin con su creador –Eldon Tyrell–, Batty termina matándolo. El hombre le había revelado al replicante que no era posible ampliar la esperanza de vida de los modelos Nexus 6, pues todas las pruebas para ello habían dado como resultado el origen de un virus mortal. Habiendo aceptado su destino, la máquina le pidió a su creador que le diera el perdón por los malos actos que había cometido, a lo que él se negó, argumentando que, aunque muchos de sus actos eran condenables, también había hecho maravillas. Esta falta de comprensión por parte de su creador llevó al replicante a acabar con su vida.

En el universo de *Blade Runner* los replicantes no eran reconocidos como iguales por los humanos y se les privaba de su dignidad, libertad y de una vida propia. Eran enviados a luchar en guerras que no les pertenecían o utilizados para desempeñar trabajos que habrían supuesto un alto coste humano, pues ellos no lo eran. Eran, a todos los efectos, esclavos. Pero en estos contextos siempre hay alguien que alza la voz, que se rebela contra lo establecido, que busca el cambio. Roy Batty fue diseñado como soldado –de ahí el empleo de la violencia gratuita en su cruzada, pues era lo único que conocía– pero terminó pensando por sí mismo, saliendo de sus patrones y buscando un futuro mejor para él y para sus congéneres.

Al estilo de Máximo Décimo Meridio –protagonista de *Gladiator*, que también dirigió Ridley Scott años después– Batty supone una amenaza para quienes ostentan el poder porque los desafía abiertamente, pero en realidad, lejos de ser un simple antagonista más, el replicante es un personaje con una escritura mucho más compleja. Una máquina

sin una identidad que llamar suya y que lucha por sobrevivir y encontrar un sentido a su cada vez más limitada existencia, algo que lo hace profundamente humano.

5.1.9. Uno que son muchos. Kevin Wendell Crumb

Los heridos son los más evolucionados.

La Bestia, *Múltiple*, 2016

El caso que nos ocupa ahora es probablemente el más “particular” que encontramos en este corpus, pues su conversión en villano se debe al trastorno de identidad disociativo que sufre el personaje. En la película *Múltiple* (2016) el director M. Night Shyamalan nos presenta a Kevin Wendell Crumb –en una alabada interpretación por parte de James McAvoy–, un hombre que comparte su cuerpo y su mente con otras veintitrés personalidades –veinticuatro al final del film–. Por ello, aunque titulemos este apartado con el nombre de Kevin, aclararemos a continuación que este, en realidad, no es el verdadero villano de la cinta, sino tres de sus personalidades –que finalmente serán cuatro–. Pero primero deberemos relatar cómo llegó a crearse esta veintena de personalidades.

Cuando era pequeño, el padre de Kevin murió en un accidente de tren causado por Elijah Pirce –el villano Don Cristal del que hablaremos en subapartado “Nacidos”–. A partir de entonces el niño vivió con su madre, que lo maltrataba física y psicológicamente con frecuencia y de quien heredó gran parte de sus trastornos obsesivos. Para defenderse de estos abusos la mente de Kevin creó nuevas personalidades que expresan –cada uno en su medida– los traumas provocados tanto por su madre como por la pérdida de su padre. De forma descontrolada y espontánea las personalidades de Kevin toman el control del cuerpo colectivo –lo que llaman “recibir la luz”–, subyugando a la identidad original hasta el punto de haberla enterrado por completo en el momento en que suceden los acontecimientos de *Múltiple*.

Durante los eventos de la película las personalidades Patricia –una mujer sofisticada, disciplinada y con gran poder sobre las otras identidades–, Dennis –un hombre temperamental con trastorno obsesivo-compulsivo y fobia a los gérmenes– y Hedwig –un niño de nueve años con marcadas estereotipias– formaron el grupo conocido

como La Horda, cuya misión era llevar a cabo el ritual que liberaría a la vigesimocuarta personalidad, a la que llamaban La Bestia y que estaban convencidos de que estaba dotada de capacidades sobrehumanas. Para ello precisaban de tres jóvenes –a las que secuestraron– que servirían de sacrificio cuando esta hubiera despertado. El objetivo final de La Horda era que La Bestia librara al mundo de aquellos que nunca habían sido heridos, es decir, las personas que, a diferencia de Kevin y el resto de identidades, nunca habían experimentado el dolor. Estas personalidades consideraban que quienes habían conocido el sufrimiento estaban más evolucionados que aquellos que no. Consideraban a los primeros “puros”, mientras que los segundos eran “impuros” y debían ser purgados.

Antes hemos dicho que Kevin no era el auténtico villano, y es cierto, pues cada una de las identidades disociadas actúa libremente siguiendo sus propias motivaciones. Sin embargo, las personalidades de Patricia, Dennis, Hedwig y La Bestia representaban cada una aspectos determinantes de la identidad primaria –Kevin–, lo que lo convierte en una especie de “villano indirecto”. Explicaremos esto centrándonos en cada una de estas identidades. En primer lugar, Patricia representa gran parte de los rasgos de la madre de Kevin que quedaron grabados en su subconsciente; es firme, controladora y la encargada de disciplinar al resto. Dennis, por su parte, también conserva algunas de las obsesiones de la madre –como la obsesión por la limpieza–. Además, es tortuoso y vengativo, especialmente hacia las mujeres, un rasgo adquirido además de por el odio hacia su madre, por haber sido víctima de unas adolescentes cuando trabajaba en el zoológico de la ciudad, de ahí que las escogidas como víctimas sacrificiales fueran chicas jóvenes. El “pequeño” Hedwig representaba al niño interior de Kevin –aquel que habría sido de no haber sufrido los abusos de su madre–, era inocente y entabló amistad con una de las jóvenes secuestradas –Casey, la única de las tres que consiguió sobrevivir–, pero también albergaba el deseo de que la última identidad vengadora saliera a la luz.

Hasta este punto, con las tres personalidades que forman La Horda, tenemos una especie de “modelo familiar” –una madre, un padre y un hijo–, precisamente aquello sin lo que Kevin creció. Por último, La Bestia representaba los impulsos más bajos de Kevin, el resultado de los traumas reprimidos por la aparición de las otras identidades. El deseo de venganza y castigo hacia todos aquellos que hubieran hecho daño a otros más débiles tomó forma en La Bestia, dotada de una fuerza y musculatura portentosas, que el cuerpo del resto de personalidades no poseía, y movida únicamente por puro instinto, llegando a matar a dos de las chicas, así como a la terapeuta de Kevin. Como indica Claude Levi-

Strauss (1969: 38), la apariencia entre la oposición entre comportamiento humano y comportamiento animal, es la que proporciona la más notable ilustración de la confrontación entre la cultura y la naturaleza.

Si bien Kevin no era capaz de controlar lo que hacían sus “yoies” disociados, sus deseos más oscuros, que habían estado ocultos hasta entonces, tomaron forma en La Horda y La Bestia, devolviendo a personas inocentes el dolor y el sufrimiento que él había recibido desde niño. Tiene lugar entonces una nueva historia de abusos –en cierto modo similar a la de Carrie White– en cuyo trágico resultado Kevin tiene un cierto grado de responsabilidad; pues, aun siendo la identidad original, se dejó empujar hasta el fondo de su propia mente por los nuevos moradores de su cabeza.

5.2. Nacidos

Los siguientes seis villanos se encuentran agrupados en la categoría de “Nacidos”, pero esto no significa que nacieran siendo malvados, sino que consideramos que su predisposición al mal es más elevada que la de sus predecesores, pues no necesitaron atravesar unas circunstancias vitales tan duras para sucumbir ante sus más bajos impulsos.

5.2.1. La ambición por el trono. Scar

La vida no es justa, ¿verdad? Fíjate, yo nunca llegaré a ser rey. Y tú, nunca verás la luz de un nuevo día.

Scar, *El rey león*, 1994

El origen de Scar como villano difiere dependiendo de la fuente a la que se recurra. Por un lado, tenemos la serie animada *La Guardia del León* (2015-2019), producida por Disney y que cuenta con Kion –el segundo higo de Simba– como protagonista. Por otro lado, encontramos la película *Mufasa: el rey león* (2024) que sirve de precuela para *El rey león* (2019), el *remake* de la película original de 1994. Para este análisis tomaremos la serie de televisión, dado que se trata de una continuación directa de los acontecimientos de *El rey león* (1994) y amplía su universo de ficción.

Inspirado en el rey Claudio de *Hamlet* –de hecho todo *El rey león* es una reinterpretación de esta obra de Shakespeare–, Scar era un animal astuto, manipulador y resentido que planeó y esperó pacientemente el momento oportuno para acceder al poder que creía suyo por derecho. También mostraba signos de narcisismo, además de emplear el sarcasmo como mecanismo de defensa. Su carisma y capacidad de influir en las mentes débiles le sirvió para ganarse el apoyo de otros animales marginados, las hienas, que actuaron como su ejército y lo ayudaron a consolidar su reinado.

Ya en la película original Scar se nos presenta como un marginado que envidia a su hermano Mufasa y siente una bien disimulada antipatía hacia su sobrino Simba –pues con su nacimiento sus posibilidades de de reinar habían quedado drásticamente reducidas–. El león se alza como villano de la cinta desde el primer momento, siendo cruel con otros animales, y se consolida como tal con el asesinato de su hermano y la usurpación de su trono –haciendo huir a Simba tras hacerlo creer que la muerte de su padre había sido culpa suya–. En *La Guardia del León* la historia de Scar –cuyo nombre de nacimiento era Askari– se amplía, revelándose que, dado su lugar como segundogénito, siempre se había sentido a la sombra de Mufasa. Sin embargo, se le presentó una oportunidad de oro para adquirir notoriedad cuando un león rebelde recién llegado a las tierras del reino trató de tentarlo para unirse a él y gobernar juntos, a lo que él se negó, acabando con el traidor, lo que le proporcionó la característica cicatriz sobre su ojo izquierdo. Orgulloso de sí mismo por haber sofocado un intento de golpe de estado, Askari se presentó ante su hermano esperando una gran celebración, pero en lugar de eso todo lo que recibió fue una breve felicitación y el sobrenombre de “Scar” –cicatriz en inglés– a modo de burla. Frustrado por no haber recibido el reconocimiento que merecía y por llevar ahora un nombre humillante, sus deseos de gobernar por encima de su hermano fueron aumentando, así como su rencor.

Como podemos ver, ya desde su juventud Scar presentaba un cierto complejo de inferioridad al compararse con su hermano, lo que supuso la brasa que más adelante encendería en fuego de su odio. La del león no es una historia de traición, pérdida ni rechazo –aunque igualmente esté presente la humillación–, sino que su maldad latente solo necesitó un detonante apropiado para terminar deemerger. Podríamos concluir entonces que Scar no se convirtió en un personaje hurao, áspero y vengativo, sino que esos rasgos de su auténtica personalidad siempre estuvieron ahí, esperando su oportunidad para salir a la luz.

5.2.2. Lobo con piel de cordero. **Hannibal Lecter**

Aún se despierta algunas noches, ¿verdad? Se despierta en plena noche, y oye chillar a los corderos.

Hannibal Lecter, *El silencio de los corderos*, 1991

Nuestro siguiente villano cuenta con una trayectoria extensa, siendo el antagonista principal de *Manhunter* (1986), *El silencio de los corderos* (1991), *Hannibal* (2001) y *El dragón rojo* (2002) todas ellas adaptaciones cinematográficas de las novelas de Thomas Harris. La de Hannibal Lecter es una historia interesante, sobre todo por cómo se originó su tendencia al canibalismo, derivada del asesinato de su hermana pequeña, Mischa, a manos de unos desertores lituanos durante la Segunda Guerra Mundial. Como descubriría siendo solo un niño, estos hombres se habían comido a su hermana después de matarla, lo que generó en su joven mente un trauma que años más tarde convertiría en su seña de identidad. Hannibal convertía en sus víctimas a aquellos que consideraba degenerados y malvados y practicaba el canibalismo con ellos como una retorcida venganza hacia los hombres que hicieron lo mismo con su hermana.

Con este sencillo trasfondo vital podríamos dar casi por concluido nuestro análisis de las razones que llevaron al doctor Lecter a convertirse en uno de los grandes villanos de la literatura y el cine de terror, pues en él encontramos la razón de su práctica macabra. Sin embargo, lo que convierte a Hannibal en un villano tan formidable es la magistral forma en que engañaba a quienes colaboraban con él. Combinando una inteligencia excepcional con una naturaleza despiadada, el psiquiatra se valía de sus conocimientos sobre la psicología humana para manipular a quienes formaban parte de su entorno con su encanto y perspicacia, disfrutando del juego al que los sometía.

En cuanto a la psicología del personaje, resulta obvio que muestra rasgos de psicopatía, normalmente careciendo de remordimientos y empatía –exceptuando el caso de Clarice Starling, a quien llegó a salvar la vida extrayéndole una bala–, algo seguramente ligado al traumático episodio de su infancia al que nos hemos referido antes, lo que provocó en Hannibal una retorcida visión del mundo. Además, a diferencia de otros villanos que actúan llevados por sus instintos, Lecter lo hace por placer y con sofisticación, seleccionando cuidadosamente a sus víctimas y utilizando la práctica

caníbal como un acto de control y convirtiendo el asesinato en una especie de arte macabro, una expresión de su intelecto y superioridad.

Al igual que sucedió con Kevin Wendell Crumb, un trauma de la infancia desencadenó un proceso que transformó por completo a Hannibal. La diferencia radica en que, mientras que Kevin no tenía control sobre los actos de sus personalidades fragmentadas, Lecter era consciente en todo momento de lo que hacía y le gustaba hacerlo. Si bien ambos villanos surgieron del horror vivido siendo niños, solo uno se convirtió en un asesino por elección propia.

5.2.3. Un gusto adquirido. Walter White

Yo no estoy en peligro, Skyler. Yo soy el peligro. Un tío abre la puerta y dispara, ¿crees que sería a mí? No. Yo soy el tío que llama.

Walter White, *Breaking Bad*, 2008-2013

En el segundo apartado del estado de la cuestión, concretamente cuando hacíamos referencia a la tipología de villanos desarrollada por Zoraida Jiménez, catalogábamos a Walter White, protagonista de la serie de televisión *Breaking Bad*, en la categoría de héroe caído. Recordaremos que un héroe caído era aquel personaje que comenzaba su andadura luchando por una causa noble pero que terminaba dejándose arrastrar por el mal. Pues bien, el caso de Walter White es un poco más complejo que el del héroe caído tradicional. Si bien es cierto que comienza siendo un buen ciudadano y padre de familia y que termina torciéndose y convirtiéndose en un temido narcotraficante, el viaje que lleva a Walter a convertirse en Heisemberg, su *alter ego* en sus negocios ilícitos, se correspondería más con el de un antihéroe que termina convertido en un villano. Por ello, no podemos afirmar que su arco de transformación se corresponda totalmente con el de un villano como otros que hemos tratado anteriormente. Esto nos lleva a tratar, sin detenernos demasiado en ella, la cuestión de qué es o qué se entiende por antihéroe antes de pasar a hablar del personaje de Walter White.

Hay quien afirma que cuando el villano toma el rol del protagonista de la obra en que aparece se posiciona como antihéroe, argumentando que el villano existe en cuanto que es la réplica del héroe (Gil Ruiz, 2014: 162). Sin embargo, esta es una visión algo

simplista de lo que en realidad es un villano y, en nuestra opinión, una forma de entender al antihéroe en cierto modo alejada de lo que esta figura representa en realidad.

Normalmente se suele convenir que el antihéroe representa los valores contrarios a los del héroe, siendo el creador de las injusticias que serán combatidas por este último, y que el antihéroe justifica con su particular visión del mundo (Gil Ruiz, 2014: 162). Sin embargo, este comportamiento es más propio de un villano que de un antihéroe, como hemos podido ver con personajes anteriores como Scar y con otros que están aún por llegar como Don Cristal. El antihéroe, aclaramos, no es la representación retorcida de cuanto defiende el héroe, al contrario, defiende lo mismo que él, pero a través de unos medios menos pacíficos, ortodoxos o legales. El antihéroe es un personaje que busca hacer lo mejor para la gente que le importa, pero a través de medios mucho más violentos. No son villanos, pero tampoco héroes en el sentido tradicional o prototípico de la palabra. Por eso es importante diferenciar entre un villano protagonista y un antihéroe. Aunque, como ya hemos dicho y veremos a continuación, también se dan casos en los que aquel que empezaba siendo un antihéroe termina transformado en un auténtico villano.

La historia de Walter White se desarrolla en la serie *Breaking Bad*, una *morality tale* que ya desde su propio título, que se podría traducir como “volverse malo”, nos indica cuál va a ser el argumento central de la serie. Y efectivamente la serie nos muestra cómo el personaje interpretado por Bryan Cranston va, poco a poco, volviéndose malo.

En el capítulo piloto de la serie se nos presenta a su protagonista como un hombre normal, un padre de familia con dos trabajos, el de profesor de química en un instituto y el de empleado de una empresa de lavado de coches. Pero también nos presenta a Walter como una víctima tanto de otros personajes como del destino. Walter no solo es un hombre agobiado por las responsabilidades económicas que conllevan las necesidades de su esposa embarazada y su hijo con parálisis cerebral, sino también un marido castrado y manipulado por su mujer, Skyler, y cuya virilidad es continuamente puesta en duda por Hank Schrader, su cuñado (Aguado Peláez, 2017: 214).

Pero la situación de Walter empeora cuando le diagnostican una enfermedad, un avanzado cáncer pulmonar que su seguro médico no cubre, viéndose ante la encrucijada de no poder hacer frente a los gastos que supondría el tratamiento sin arruinar a su familia. Este es el momento que condicionará las elecciones y acciones de Walter en adelante, al menos al inicio de la serie. Decidido a encontrar una solución que ponga freno a sus

problemas económicos, la oportunidad se le presenta durante una redada de la DEA⁴ en la que acompaña, por curiosidad, a su cuñado. Durante la redada reconoce a Jesse Pinkman, un antiguo alumno suyo que se dedica ahora a la cocina de metanfetamina, y con quien comenzará un pequeño negocio que terminará por convertirse en un auténtico imperio de la droga gracias su receta única: la metanfetamina azul.

Walter se introduce en el mundo de la droga con la idea de dejar a su familia el dinero ganado con su negocio ilegal en caso de que el cáncer continúe avanzando y él fallezca, sin embargo, de forma paulatina, el narcotráfico engulle a Walter, que ahora utiliza el pseudónimo de Heisemberg cuando trata con sus compradores y competidores. El hombre que empezó adentrándose en este bajo mundo criminal temiendo por su vida dado lo arriesgado de su nueva profesión, evoluciona hasta que su apodo se convierte en uno de los nombres de narcotraficantes más reconocidos en el sur de Estados Unidos.

Es cierto que la serie busca en un principio que el espectador sienta una cierta empatía hacia Walter y se compadezca de él –al fin y al cabo se dedica a un negocio ilegal para cuidar de su familia– pero conforme avanzan las temporadas esa empatía desaparece, pues Walter ha dejado de ser él mismo para convertirse por completo en Heisemberg. El progresivo descenso a los infiernos del personaje nos muestra cómo a medida que Walter va sintiéndose cómodo y confiado en su faceta criminal, deja a un lado su ética y se desenmascara como un hombre capaz de cualquier cosa para lograr lo que quiere, llegando a cometer verdaderas atrocidades e incluso a enfrentarse a su familia. Y aun con todo, Walter continúa justificando sus peores actos como necesarios para su supervivencia y la de su familia. Walter se aleja poco a poco del hombre cariñoso, ético, sociable y que rechazaba la acción y la violencia que era al comienzo de la serie para convertirse primero en un antihéroe, y finalmente en un auténtico villano, cruel, agresivo y calculador. Los remordimientos y la vergüenza que alguna vez pudo haber sentido se van perdiendo en favor de la pérdida de escrúpulos y la animalización.

El arco de transformación de Walter en un villano se completa cuando la visión del hombre como víctima desaparece por completo del personaje. En la última temporada de la serie el cáncer de Walter está en remisión y su figura es ya tan grande que no sufre ningún tipo de amenaza física como sucediera en otras temporadas. El orgullo de Walter es ya desmedido en este punto, llegando a hacer que sus enemigos se arrodillen ante él y

⁴ Siglas en inglés de la *Drug Enforcement Administration*, Administración para el Control de Drogas.

pronuncien su nombre, “Heisemberg”. Walter pasa de ser la víctima a ser el perpetrador. Y es necesario destacar que, no solo cuando su *alter ego* lo ha devorado, si no a lo largo de toda la serie, Walter es consciente de dónde está el bien, pero lo rechaza y elige actuar mal. Tal es su transformación que, en su despedida definitiva de su familia, acepta aquello en lo que se ha convertido y reconoce que hizo todo lo que hizo porque en verdad le gustaba y era bueno en ello.

La creación y el éxito de la metanfetamina azul supusieron para Walter una liberación de sus cadenas, revelando su “yo” más auténtico y oscuro, que antes se encontraba oprimido. Heisemberg –y Walter– muere en el último capítulo de la serie, en su laboratorio, rodeado de su mejor creación y con una sonrisa en los labios. El antihéroe que lo hubiera dado todo por su familia termina sus días convertido en todo aquello de lo que, precisamente, pretendía protegerla. Heisemberg es un villano nacido de la necesidad, pero forjado en una autorrealización y un respeto que previamente se le habían negado y que ganó de la peor forma posible.

5.2.4. Destruir el mundo para salvarlo. Ozymandias

El fin justifica los medios. Si crees firmemente en lo que haces, cualquier sacrificio es válido.

Ozymandias, *Watchmen*, 2020

En páginas anteriores, concretamente en el segundo apartado del estado de la cuestión, decíamos que la caracterización física de un villano es, en la mayoría de los casos, tan importante como su personalidad o trayectoria vital. Decíamos también que podíamos encontrar dos escenarios: el del villano “marcado” por así decirlo, aquel que estaba caracterizado por un determinado rasgo facial o de vestuario; y el del villano “playboy”, ese que, a primera vista, y dado su atractivo físico o su buen vestir no nos da la impresión de ser en realidad malvado. Adrian Veidt, el hombre detrás del alias Ozymandias, pertenece al segundo grupo.

Alan Moore y Dave Gibbons en su aclamada *Watchmen* concibieron a Adrian como el prototipo de multimillonario americano y una especie de “ideal humano”. Alto, rubio, atlético, exitoso, filántropo, por no hablar de que era el hombre más inteligente del mundo en la ucronía en que tiene lugar la historia. En un primer vistazo al personaje, y sin

conocer el desenlace de la novela gráfica, pocos pensaría que aquel que fuera el primero de su grupo de vigilantes enmascarados en hacer pública su identidad como “superhéroe” sería finalmente el gran villano. Sin embargo, avanzando en la lectura de la obra, descubrimos que este rico empresario que dedicó una parte de su vida a combatir el crimen es en realidad un hombre con complejo de dios, consumido por su ego y delirios de grandeza. De hecho, no hay más que fijarse bien en su alias de justiciero, Ozymandias, tomado del faraón Ramsés II y del soneto de Percy Bysshe Shelley, concretamente de los versos que rezan “Mi nombre es Ozymandias, rey de reyes: contemplad mi obra, poderosos y desesperad”.

Para Veidt el fin justifica los medios, como podemos ver que él mismo afirma en la cita que abre este apartado. No es de extrañar entonces que las consecuencias de sus acciones le importen poco, sobre todo cuando su objetivo último es el de crear un mundo mejor. Y si bien esta aspiración no parece propia de un villano, pues a cualquiera de nosotros le gustaría ser capaz de lograr ese sueño utópico, son los medios que empleará para verlo llegar a término los que sí son dignos del megalómano que es Ozymandias. Pero antes de entrar en ellos es conveniente aportar unas pinceladas del contexto histórico en que se desarrolla *Watchmen*.

Las doce entregas de la novela gráfica están inmersas, como ya hemos dicho, en una ucronía, un tipo de narración que plantea una realidad igual a la nuestra en casi todos los aspectos, pero en la que un punto de la historia se desarrolló de forma diferente, como, por ejemplo, que los nazis hubieran resultado vencedores en la Segunda Guerra Mundial. En el universo de *Watchmen* el acontecimiento que ocurre de forma diferente a la realidad que conocemos es la reelección del presidente Richard Nixon, lo que junto con el surgimiento de los vigilantes enmascarados y la victoria estadounidense en la Guerra de Vietnam gracias a estos, llevó a una guerra nuclear entre Estados Unidos y la Unión Soviética durante la Guerra Fría, así como a la amenaza de una posible Tercera Guerra Mundial. En esta situación de pánico general e inestabilidad política, Adrian Veidt puso en marcha un proyecto secreto para evitar que dicha guerra llegase a estallar.

El proyecto de Adrian para evitar la guerra consistía en unir a todas las naciones del mundo frente a un enemigo común, una idea que, bien mirada, llega a parecernos no solo razonable sino también buena e incluso viable. El problema reside en su ejecución. Ozymandias pretendía –y de hecho consiguió– liberar sobre la ciudad de Nueva York un monstruo telépata diseñado biológicamente. Esta criatura explotaría, creando una onda

psíquica cuyo impacto mataría –y efectivamente mató– a millones de personas, convenciendo así a la humanidad de que el planeta había sido víctima de un ataque extraterrestre. De ese modo, pensaba, Estados Unidos y la Unión Soviética abandonarían su guerra nuclear para orientar sus recursos bélicos hacia el imaginario enemigo del exterior. Y su plan funcionó. Ozymandias mató a millones para evitar la muerte de miles de millones.

En el universo de *Watchmen* Ozymandias es la representación de la lucha por un sentido de la responsabilidad tomado de los ideales del superhéroe, pero llevados al extremo. Es la respuesta a la pregunta de si siempre es correcto anteponer la vida y el bien de muchos a los de unos pocos. Ozymandias cree estar por encima del resto y rechaza las limitaciones morales que otros hombres –o superhombres– pudieran tener, creando un código ético propio con el que justifica el holocausto provocado, aparentemente, por el bien de todos (Peregrina, 2011: 5).

Sin embargo, una vez ejecutado su plan, Adrian termina preguntándole a su antiguo compañero de equipo, el Doctor Manhattan, si hizo lo correcto al final; a lo que este le responde “¿Al final? Nada termina, Adrian. Nada termina nunca”, dejando al hombre más inteligente del mundo preguntándose cuánto durará la paz que ha llevado al mundo y si realmente ha merecido la pena el sacrificio de millones de inocentes. Consciente de cuánto ha hecho y aceptando sobre sus hombros el peso de todas las vidas arrebatadas “por el bien de la humanidad”, Ozymandias se encuentra ahora vacío de propósito e inseguro tras las últimas palabras que le dedica el Doctor Manhattan, tanto es así que termina dando la espalda al mundo que tanto se había esforzado por salvar.

En Ozymandias encontramos un hombre que juega a ser dios, decidiendo de forma totalmente arbitraria que es aceptable y válido utilizar vidas como moneda de cambio para asegurar la paz. Pero en cuanto a ese hombre-dios se le muestra que quizás todo cuanto ha hecho para proteger al mundo de la devastación habrá servido para, como mucho, retrasar un acontecimiento inevitable, aparta la mirada, sintiendo también en cierto modo que la humanidad no le ha agradecido el esfuerzo dedicado a “salvarla”. Viéndose su descomunal ego empequeñecido ante la verdad, Ozymandias reniega del mundo y del estado al que lo ha conducido, como un niño que se ha cansado de jugar con su juguete favorito.

5.2.5. El hombre contra el alienígena. Lex Luthor

Nuestra auténtica chispa, nuestra divinidad procede de nuestra capacidad para ser crueles, para el egoísmo. Para el mal.

Lex Luthor, *Lex Luthor: El anillo negro*, 2011

Todo superhéroe tiene un supervillano al que considera su némesis y viceversa. Uno de los rostros más famosos de lo que llamaríamos archienemigo es el de Alexander «Lex» Luthor, el eterno rival de Superman. Aunque en muchas ocasiones sus miras también han estado puestas en objetivos a mayor escala que simplemente acabar con el Hombre de Acero. El personaje de Luthor comparte algunas similitudes con nuestro anterior villano, Ozymandias, pues ambos afirman actuar por el bien de la humanidad. En el caso de Lex, su empeño en destruir al kryptoniano se fundamenta en su creencia de que un ser extraterrestre no debería ser el principal protector de la raza humana, pues su procedencia y sus poderes sobrehumanos lo convierten en una potencial e impredecible amenaza si llegara a descontrolarse y decidiera atacar a la humanidad en lugar de defenderla.

En su *Leviatán* (1983) Thomas Hobbes afirmaba que en la naturaleza del hombre podemos encontrar tres causas principales para la riña. Estas son –en el orden que él estableció– la competición, la inseguridad y la gloria (1983: 223). Además de por el miedo justificado a un posible Superman malvado, Luthor también actúa movido por los tres motivos expuestos por el filósofo británico, que se reflejan en el ego, los celos y las ansias de poder. Pero también en este personaje una fuerte convicción filosófica como motor de sus acciones. En primer lugar, debemos señalar que Lex es uno de los hombres más inteligentes del planeta en el universo de DC Comics, lo que le llevó a creer que debería ser él quien guiara a la humanidad y no un alienígena con poderes divinos. A esto se une su inamovible forma de pensar, ya que cree firmemente en que el ser humano debe alcanzar su máximo potencial por sí mismo, no con la ayuda de un ser extraplanetario, convirtiendo así su persecución de Kal-El en una “guerra de principios”. Por otra parte, hemos dicho que las miras del villano –a quien incluímos en las categorías de genio malvado y megalómano– descansaban sobre un objetivo mayor, que no es otro que el de convertirse en líder mundial. Y Superman suponía su mayor obstáculo.

Pero si hay una cosa que llama la atención sobre el personaje es que se diferencia de la mayoría de “superpersonas” o “superseres” en que no utiliza una identidad secreta –a diferencia de su enemigo, que se oculta como el reportero Clark Kent –. Lex Luthor cree firmemente en lo que hace y en las razones que lo han llevado a actuar de esa forma, quiere que la gente lo vea –algo en lo que también entra en juego su ego– y muchas veces ha utilizado este argumento para tratar de desacreditar a Superman. ¿Por qué un héroe debería ocultar quién es realmente?

Manipulador, carente de escrúpulos, despiadado, todos esos adjetivos son perfectamente aplicables a Lex Luthor. Sin embargo, él no se ve a sí mismo como un villano, sino como un héroe incomprendido, un hombre que tiene razón aunque nadie quiera creerlo. Y es que al final, lo que Alexander representa en realidad es la corrupción del poder y la arrogancia del ser humano ante lo desconocido.

5.2.6. Encontrar a su contrario. Don Cristal

¿Sabes lo que me asusta? Que no haya nadie como tú.

Don Cristal, *El protegido*, 2000

Cuando hablamos de Kevin Wendell Crumb mencionamos a Elijah Price como el causante del accidente en que falleció el padre de Kevin. Y esta no fue la única catástrofe de la que fue responsable. El villano de las películas *El Protegido* (2000) y *Glass* (2019) –que cierra la trilogía en la que se incluye *Múltiple* (2016)–, se hace llamar a sí mismo Don Cristal, nombre tomado del apodo despectivo que los chicos de su escuela le pusieron de pequeño debido a su enfermedad. Price sufre de osteogénesis imperfecta de primer grado, también conocida como la enfermedad de los huesos de cristal, que se caracteriza por que aquellos que nacen con esta condición poseen unos huesos extremadamente frágiles, por lo que la más mínima caída puede provocarles grandes fracturas. Debido a su estado, Elijah creció sintiéndose débil y marginado, pero encontró refugio en los cómics de superhéroes.

Como si de un moderno Quijote se tratase, su ávida lectura de las historias de estos personajes extremadamente fuertes lo llevó a obsesionarse con la idea de que debía existir en el mundo alguien que fuera totalmente lo opuesto a él, un hombre indestructible. Su

gran inteligencia y total falta de empatía lo llevaron a crear terribles accidentes con cientos de víctimas mortales hasta encontrar a alguien que saliera ilesa de uno de ellos. Pero su incansable búsqueda de alguien de esas características iba más allá del mero deseo por encontrar a su contrario. Price creía que los superhéroes verdaderamente habían existido, y que habían sido inmortalizados en la historia como personajes de mitos y leyendas, pero que aún hoy en día debían de existir personas con habilidades extraordinarias, y pretendía demostrar que su teoría era cierta a cualquier coste. Finalmente, encontró lo que buscaba en David Dunn –un hombre invulnerable– y Kevin Wendell Crumb, concretamente en su identidad de La Bestia –dotada de fuerza, agilidad, resistencia y reflejos sobrehumanos–.

A diferencia de Ozymandias y Lex Luthor, Don Cristal sí se ve a sí mismo como un villano, en concreto como uno de una historia épica. Cree que el sufrimiento que ha sentido durante toda su vida lo ha convertido en alguien especial y acepta su maldad interna como parte de lo que él cree que es un destino inevitable.

6. De héroe a cero. Propuesta de viaje del villano

Nacer con talento o inclinación para el bien es la verdadera aberración.

Elphaba Thropp, *Wicked: Memorias de una bruja mala*, 2024

Una vez analizados los protagonistas de nuestro corpus de estudio, podemos abordar la elaboración de un modelo de viaje del villano inspirado en los modelos de Campbell, Vogler y Propp explorados con anterioridad. Para ello vamos a tomar en consideración principalmente los elementos que, de una u otra forma, se repiten en las historias de origen de todos –o al menos la mayoría– de estos antagonistas. Nos referimos a momentos determinantes en sus vidas que supusieran un punto de inflexión en sus personalidades e influyeran en su génesis como figuras malvadas. Compararemos las etapas de nuestra propuesta con las de los viajes del héroe, haciendo referencia a los villanos de nuestro corpus que pasaron por ellas, y además aportaremos ejemplos de otros villanos que no han sido estudiados en este trabajo para comprobar que estas etapas también se cumplen en personajes ajenos al corpus.

La etapa inicial de este viaje comenzaría con una llamada a la maldad. Al igual que héroe recibe una señal que le invita a emprender su aventura, el villano también experimenta un momento vital que lo saca de su estado inicial en su mundo ordinario y que supone el primer paso en su transformación, lo que podríamos llamar la *corrupción inicial*. La diferencia radica en que, mientras que al protagonista heroico se le incita a comenzar este viaje por medio de un mensaje –o mensajero– o una situación que requiere de su involucración, la llamada del antagonista suele manifestarse por medio de un suceso potencialmente traumático como abusos en la infancia o la pérdida de un ser querido. Este momento vital siembra en el antagonista el odio o la ambición que serán su motor en adelante. En este contexto, podríamos decir que mientras que el héroe es realmente llamado a la aventura, el villano es forzado a iniciarse en ella, movido por los nuevos sentimientos que han nacido en él. A partir de entonces el viaje iniciado por el villano se verá motivado por deseos egoístas como la venganza o la obtención de poder, y no por el altruismo como en el caso del héroe.

Darth Vader, Mr. Frío, Davy Jones, o el monstruo de Frankenstein fueron algunos de los villanos analizados que experimentaron esta llamada. Otro ejemplo lo encontraríamos el caso del Doctor Muerte de Marvel Comics, pues la pérdida de su madre a manos del demonio Mefisto lo marcó profundamente, volviéndolo vengativo. En otras ocasiones esta llamada puede presentarse como una injusticia que el villano querrá ver resarcida o como una oportunidad de obtener poder. Estos serían los casos de Loki –Marvel Comics– o Darth Maul –Star Wars–.

Y si el héroe debía aceptar su llamada, el villano deberá hacer lo mismo con la suya. Esta es la siguiente etapa del viaje, la *caída en la tentación*. Anteriormente vimos que el protagonista heroico podía experimentar dudas antes de embarcarse en su viaje, y el antagonista también podrá mostrarse reticente en un primer momento, indeciso acerca de si debería o no adentrarse en el oscuro camino que se abre ante él. Este rechazo inicial suele reflejarse como una duda moral, y puede estar influenciada bien por un conflicto interno entre lo que es correcto y lo que realmente desea o bien por la presencia de personajes secundarios que tratan de retener al villano en el “lado bueno” de la historia. En nuestro corpus La Bruja Mala de Oeste se vio sumida en esta duda antes de decantarse definitivamente por tomar el camino que la llevaría a ser tratada como enemiga pública.

El personaje de DC Comics, Harvey Dent, nos sirve también para ejemplificar este momento de debate interno. Empezó como fiscal del distrito, pero tras sufrir un ataque

que desfiguró la mitad de su rostro, su lucha entre querer continuar haciendo el bien y su deseo de castigar más severamente a los criminales lo llevaron a convertirse en el villano Dos Caras, que, lanzando una moneda, deja en manos del azar el destino de sus víctimas. Para otros villanos la elección de sucumbir ante el atractivo de la maldad será instantánea, como el Joker –DC Comics–, Patrick Bateman –*American Psycho*–, Hans Gruber –*Jungla de cristal*– o Bellatrix Lestrange –*Harry Potter*–.

La tercera etapa que presentamos puede estar o no presente en el viaje. Se trata del *encuentro con el mentor oscuro*. Algunos villanos pueden contar con una figura superior en poder o inteligencia que ha recorrido previamente el camino que otros se disponen a tomar y actúa como su maestro, proporcionándole conocimientos o poderes prohibidos. A diferencia del viaje del héroe, donde este personaje vela por el bien de su pupilo, el mentor oscuro en ocasiones tratará de deshacerse de su aprendiz si teme que podría superarlo. Además, en lugar de acompañarlo durante su viaje, normalmente lo guiará desde la distancia. Algunos villanos que han contado con este tipo de guía son Saruman –*El señor de los anillos*– o Long John Silver –*La isla del tesoro*–. Otros villanos, en cambio, se hicieron a sí mismos sin la intervención de un tutor. Este sería el caso de Maléfica –*La bella durmiente*– o Terry Silver –*Karate Kid III: El desafío final*–. Además, como también vimos en la aventura heroica, un antagonista puede convertirse en el maestro de otro. Esto fue lo que ocurrió con el Conde Dooku en la serie de animación *Star Wars: The Clone Wars* al comenzar a entrenar a su propia aprendiz Asajj Ventress.

También es necesario señalar que el mentor oscuro puede aparecer antes en el viaje del villano, estando presente ya desde la primera etapa y siendo quien pone en marcha esa *corrupción inicial*. Como vimos, esto fue lo sucedió con Darth Vader, manipulado por el que se convertiría en su maestro en el Lado Oscuro.

El villano también vivirá un momento que supondrá para él un punto de no retorno con el que estaría más cerca de abrazar definitivamente su nueva identidad. El personaje estaría *cruzando la línea* que separa el bien del mal de forma definitiva y una vez hecho su consolidación como villano sería total, dejando atrás todo rastro de bondad que quedara en su interior. Este cruce puede estar representado por un acto de violencia, la traición a un ser querido, o algún acto de maldad a gran escala. Para Macbeth, en la obra homónima de Shakespeare, fue el asesinato del rey Duncan; para Joffrey Baratheon –*Canción de hielo y fuego*– fue la orden de decapitar a Ned Stark. En nuestro corpus, el punto de no

retorno de Scar fue el asesinato de Mufasa, así como el de Walter White fue comenzar a elaborar la metanfetamina azul.

Ya definido como villano ante sí mismo –y su posible mentor–, iniciará un *camino de tribulaciones* donde pondrá a prueba y refinará su poder, su maldad y sus métodos y superará una serie de oposiciones menores. En esta etapa, similar al camino de las pruebas del héroe, el antagonista podrá tener que hacer frente a traiciones, sacrificios o enfrentamientos. El resultado final será la consolidación de su identidad antagónica no solo ante su círculo más cercano, sino ante el mundo, como terminaron haciendo Lex Luthor u Ozymandias. También, antes de convertirse en el Señor Tenebroso, Lord Voldemort, en la saga *Harry Potter*, debió hacer frente a una serie de desafíos como asesinar a su familia *muggle*⁵ o fragmentar su alma. Por otro lado, Cersei Lannister –*Canción de hielo y fuego*–, para conservar su poder como reina orquestó varios asesinatos como el de su esposo o su nuera.

Convertido ya en un auténtico malvado, el villano normalmente emprenderá una *búsqueda de seguidores* que apoyen su causa. Aunque algunos gocen de su confianza o le sean más cercanos, la mayoría de estos serán meros esbirros, cuya utilidad no será otra que la cumplir las órdenes de su señor y entorpecer al héroe con pequeñas trampas y escaramuzas antes de la batalla final entre las fuerzas del bien y del mal. Algunos villanos que reunieron bajo su mando auténticos ejércitos fueron Sauron en *El señor de los anillos* o el Rey de la noche en la serie de televisión *Juego de Tronos*. En nuestro corpus, Darth Vader contaba con el apoyo del ejército imperial, al igual que Davy Jones comandaba su tripulación.

La *conquista y apoteosis oscura* marcan el momento en que el villano rechaza por completo su antiguo ser y luce con orgullo su nueva identidad. En este punto el antagonista ha alcanzado su principal objetivo, generalmente superando un último obstáculo, y o bien reafirma su propósito –como Lex Luthor en su obsesión por destruir a Superman– o se propone una nueva meta aún más ambiciosa que la anterior. Un buen ejemplo ajeno al corpus es el titán loco Thanos, de Marvel Comics.

Pero el villano tiene siempre una fuerza opositora, por lo que en algún punto de su historia tendrá lugar el *contraataque del héroe*, al que se seguirá la *batalla final*. Agrupamos estas dos etapas en una sola porque van indiscutiblemente ligadas y sus

⁵ En universo mágico creado por J.K. Rowling se denomina *muggle* a las personas que no poseen magia.

hechos se producen encadenados. En este punto el villano debe enfrentarse a su enemigo, a quien ya ha estado tratando de detener o destruir a lo largo de toda la historia. Sin embargo, en la mayoría de los casos este será el primer duelo cara a cara entre ambos personajes. Este combate determinará el destino de ambos y pondrá fin a la historia. Ejemplos de enfrentamientos de este tipo encontramos cientos, como el de Darth Vader y Luke Skywalker, Don Cristal y David Dunn o, fuera del corpus, Neo y el Agente Smith en *Matrix*.

Tras esta última gran batalla suele llegar el desenlace feliz para el héroe, lo que supone la inevitable *caída del villano*. Esta derrota puede estar provocada por la fuerza superior del protagonista heroico, una traición o un exceso de confianza que resulta fatal para el antagonista. El villano termina entonces destruido –como Scar o Carrie White–, marcado o condenado de por vida –como Mr. Frío–. Como ejemplos de estos destinos encontramos a El Gobernador de *The Walking Dead* o Hans Landa de *Malditos bastardos*. Esta es, normalmente, la etapa final del viaje.

Sin embargo, algunos villanos pueden experimentar un arco de *redención final*, como vimos con Darth Vader. Este acto de bondad casi en el límite del final de su vida puede devolver al antagonista malvado a su faceta inicial, cuando la maldad no se había apoderado de él, realizando una última heroicidad. Otro personaje que experimentó esta redención fue el Doctor Octopus en *Spider-Man 2*.

Por último, hablaremos de una etapa que, al igual que la anterior, estará presente en el viaje de ciertos personajes, pero no en el de otros. El villano, aun derrotado, puede haber dejado huella en su aprendiz o cualquier otro de sus seguidores, que, corrompidos por su filosofía, deciden continuar con su *legado oscuro*. Esto daría lugar a un nuevo antagonista maligno en un ciclo que podría perpetuarse eternamente, como ocurrió con Kylo Ren en *El despertar de la Fuerza*, decidido a seguir los pasos de Lord Vader. En otras ocasiones, el villano original, al que se cree destruido o desaparecido, podría cambiar de forma y volver a atacar bajo una nueva identidad. Esta estrategia fue empleada por Sauron en el universo fantástico de Tolkien, reencarnándose múltiples veces; así como por El Oscuro en el *Grishaverse*⁶ de Leigh Bardugo.

⁶ El *Grishaverse* es un universo de ficción formado por la trilogía *Sombra y hueso*, la bilogía *Seis de cuervos* y la bilogía *El rey marcado*.

7. Consideraciones finales y conclusiones

La bruja estaba muerta, muerta y enterrada, y lo único que quedó de ella fue el envoltorio de su fama de malvada.

Wicked. Memorias de una bruja mala, 2024

De acuerdo con las teorías freudianas, el hombre está compuesto del Eros y el Tánatos. El primero simbolizaría los impulsos de vida, mientras que el segundo representaría las pulsiones de muerte y ambos determinarían si un hombre era bueno o se malograba (Paiz Varela, 2021: 32). Esta teoría refrenda el análisis que podemos extraer del corpus que hemos seleccionado. El hombre no nace ni bueno ni malo por naturaleza, sino que nuestra especie humana trae consigo una herencia cultural que contribuirá a potenciar ser lo uno o lo otro, dependiendo de sus fines y de los medios que empleará para lograrlos.

Como hemos podido observar tras su análisis, muchos de los villanos que forman nuestro corpus no eligieron ser los personajes malvados de sus respectivas historias, sino que fueron arrastrados a un camino de resentimiento y malas acciones. Esto se produce o bien por episodios que supusieron un punto de no retorno en sus vidas, o bien por auténticos traumas que no fueron capaces de resolver. La pérdida del amor, el rechazo de la sociedad y los abusos son desgraciadamente comunes en la vida de muchas personas, y, aunque en la realidad son hechos que no propician la creación de “supervillanos”, en la ficción son recursos muy explotados por las múltiples oportunidades narrativas y de desarrollo de personaje que se pueden extraer a partir de ellos.

De nuestro total de quince villanos, frente a nueve “forjados”, tan solo seis han entrado en la categoría de “nacidos”, lo que nos lleva a plantearnos una importante reflexión acerca de si las causas detonantes del mal en una persona –o, en este caso, personaje– se encuentran en la herencia del mal o en las circunstancias que conducen a él. Si bien algunos de los antagonistas estudiados mostraban una aparente carencia de empatía o una ambición desmedida, creían, sin embargo, actuar obrando por un bien mayor, ya fuera para la humanidad –como Luthor y Ozymandias– o para sus seres queridos –como Walter White–. Aunque su percepción de la realidad –y con ello de sus actos– pudiera estar alterada, había un punto de racionalidad en todo ello, pues, si la razón es parte de nuestra naturaleza y es un hecho racional la defensa de la vida, ¿qué hay más

racional que actuar en consecuencia cuando no queremos para los otros lo que bajo ninguna circunstancia queríamos para nosotros? Sus actos son completamente condenables, en eso estamos de acuerdo, pero, ¿es una persona que busca el bien de su familia o la seguridad mundial realmente un villano? ¿Fue su enfoque erróneo o simplemente se atrevió a hacer todo lo necesario?

Por otra parte, los villanos más numerosos, no eligieron el camino de la villanía, sino que fueron moldeados en él y sus circunstancias jugaron un papel crucial en sus respectivos arcos de transformación. No presentaban una naturaleza –aspectos biológicos o psicológicos– que los predispusieran a cometer actos malvados, sino que fueron producto de su entorno cultural –exclusión social, experiencias traumáticas–. No cabe duda de que, al profundizar en sus historias, unos villanos nos habrán podido inspirarnos más simpatía que otros, o quizás podríamos suponer que algunos no son tan “malos” como parece cuando los vemos con una óptica superficial o incluso podríamos pensar que su caída en la villanía estaba justificada.

Todo personaje tiene un viaje, porque es una metáfora de la naturaleza humana. Conocerlo en profundidad puede ayudarnos a aprender de nuestras vivencias, darles un significado que hasta entonces no habíamos encontrado e incluso adaptarlas a nuestra propia vida, y de ahí que lleguemos a sentir una cierta identificación con algunos personajes. Esto sucede incluso con aquellos a los que consideramos villanos. De ahí la importancia de explorar cualquier cuestión partiendo del todo y no solo de las partes, pues “ningún análisis de los elementos separados puede dar cuenta de la experiencia total en la más simple percepción sensible. [...] Los moldes proporcionados por la experiencia pasada, son esenciales y no pueden ser omitidas” (Benedict, 1971: 3). En resumidas cuentas, como escribió Neil Gaiman en su obra *Sandman*, “Vemos un aspecto del todo, pero la faceta no es la joya”.

Terminamos este recorrido por las muchas caras de la villanía remitiendo de nuevo al título de este trabajo. “Nacidos o forjados” plantea la pregunta que ya anticipábamos en la introducción, la de si un villano nace o se va creando poco a poco. En el caso de su enemigo esta cuestión parece estar algo más clara, pues el héroe parece haber nacido para serlo, ha sido elegido por el destino. Desde Luke Skywalker hasta Harry Potter, pasando por Percy Jackson o Paul Atreides podemos rastrear innumerables ejemplos de “elegidos”. Y resulta curioso como vemos cómo prácticamente los mismos

acontecimientos les han sucedido a muy diversos personajes con unos resultados tremadamente similares.

El del villano, en cambio, es un caso con una mayor diferenciación entre los personajes que ostentan esta categoría. La figura del antagonista presenta una fuerza que lucha de forma interminable contra los obstáculos –característica que comparte con el héroe-. Su desarrollo interno está marcado por las catástrofes de su existencia, sus preferencias y experiencias pasadas. El héroe encontrará finalmente un desenlace feliz, pero para el villano el conflicto marca toda su existencia. De esta forma, podríamos concluir que el héroe nace, pero el villano se forja.

8. Bibliografía

8.1. Fuentes primarias

- Abrams, J.J. (Director). (2015). *Star Wars. Episodio VII: El despertar de la Fuerza* [Película]. EEUU: Lucasfilm.
- Allers, R. & Minkoff, R. (Director). (1994). *El rey león* [Película]. EEUU: Walt Disney Pictures.
- Avildsen, J. G. (Director) (1989). *Karate Kid III: El desafío final* [Película]. EEUU: Columbia Pictures.
- Baum, L. F. (2016). *El maravilloso Mago de Oz*. Barcelona: Biblok Book Export.
- Benioff, D. (Creador) y Weiss, D.B. (Creador) (2011-2019). *Juego de tronos* [Serie]. EEUU: HBO.
- Demme, J. (Director). (1991). *El silencio de los corderos* [Película]. EEUU: Orion Pictures.
- Filoni, D. (Creador). (2008-2020). *Star Wars: The Clone Wars* [Serie]. EEUU: Lucasfilm Animation, Disney-ABC Domestic Television, Cartoon Network.
- Geronimi, C. (Director). (1959). *La bella durmiente* [Película]. EEUU: Walt Disney Productions.
- Gilligan, V. (Creador). (2008-2013). *Breaking Bad* [Serie de televisión]. E.E.U.U: AMC, Sony Pictures Television, Gran Via Productions, High Bridge Productions.
- Harron, M. (Directora). (2000). *American Psycho* [Película]. EEUU: Lionsgate.
- Kershner, I. (Director). (1980). *El imperio contraataca* [Película]. EEUU: Lucasfilm, 20th Century Fox.
- King, S. (1990). *Carrie*. Barcelona: Plaza & Janés Editores.
- Kirkman, R. (Creador). (2010-2022). *The Walking Dead* [Serie]. EEUU: AMC.
- Lucas, G. (Director). (1977). *La Guerra de las galaxias (Star Wars)* [Película]. EEUU: 20th Century Fox, Lucasfilm Ltd. Production.

- Lucas, G. (Director). (1999). *Star Wars: Episodio I- La amenaza fantasma* [Película]. EEUU: Lucasfilm, 20th Century Fox.
- Lucas, G. (Director). (2002). *Star Wars: Episodio II- El ataque de los clones* [Película]. EEUU: Lucasfilm, 20th Century Fox.
- Lucas, G. (Director) (2005). *Star wars: Episodio III- La venganza de los Sith* [Película]. EEUU: Lucasfilm, 20th Century Fox.
- Maguire, G. (2024). *Wicked. Memorias de una bruja mala*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Mann, M. (Director). (1986). *Manhunter* [Película]. EEUU: De Laurentiis Entertainment Group.
- Martin, G.R.R. (2011). *Juego de Tronos. Saga Canción de hielo y fuego 1*. Barcelona: Gigamesh.
- Marquand, R. (Director). (1983). *El retorno del Jedi* [Película]. EEUU: Lucasfilm, 20th Century Fox.
- McTiernan, J. (Director). (1988). *Jungla de cristal* [Película]. EEUU: 20th Century Fox.
- Moore, A. (Gionista) & Gibbons, D. (Dibujante). (2020). *Watchmen*. Barcelona: ECC Ediciones.
- Night Shyamalan, M. (Director). (2000). *El protegido* [Película]. EEUU: Touchtone Pictures.
- Night Shyamalan, M. (Director). (2016). *Múltiple* [Película]. EEUU: Blumhouse Productions.
- Raimi, S. (Director). (2004). *Spider-Man 2* [Película]. EEUU: Marvel Entertainment, Columbia Pictures, Sony Pictures.
- Ratner, B. (Director). (2002). *El dragón rojo* [Película]. EEUU: Universal Pictures.
- Riley, F. (Creador). (2015-2019). *La guardia del león* [Serie de televisión]. EEUU: Disney Television Animation, Disney-ABC Domestic Television.
- Rowling, J.K. (2004). *Harry Potter y la Orden del Fénix*. Barcelona: Ediciones Salamandra.

Rowling, J.K. (2006). *Harry Potter y el misterio del príncipe*. Barcelona: Ediciones Salamandra.

Scott, R. (Director). (1982). *Blade runner* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures.

Scott, R. (Director). (2001). *Hannibal* [Película]. EEUU: Metro-Goldwyn-Mayer, Universal Pictures.

Shakespeare, W. (2005). *Macbeth*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Shelley, M. (2015). *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.

Stevenson, R.L. (2023). *La isla del tesoro*. Barcelona: Grupo Edebé.

Tarantino, Q. (Director). (2009). *Malditos bastardos* [Película]. EEUU: Universal Pictures.

Tolkien, J.R.R. (1977). *El señor de los anillos*. Barcelona: Ediciones Minotauro.

Verbinski, G. (Director). (2006). *Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto* [Película]. EEUU: Walt Disney Pictures, Jerry Bruckheimer Films.

Verbinski, G. (Director). (2007). *Piratas del Caribe: en el fin del mundo* [Película]. EEUU: Walt Disney Pictures, Jerry Bruckheimer Films.

Wachowski, L. (Directora) y Wachowski, L (Directora). (1999). *Matrix* [Película]. EEUU: Warner Bros.

8.2. Fuentes secundarias

Aguado Peláez, D. (2017). “De Walter White a Heisenberg: el camino del (anti)héroe en la sociedad del riesgo”. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social” Disertaciones*, 10(2), 208-224.

Benedict, R. (1989). *El hombre y la cultura*. Barcelona: Edhasa.

Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de cultura económica.

- Chamorro Ramos, A. (2017). “El viaje del héroe campbelliano. Continuidad y ruptura del monomito en la fantasía épica contemporánea”. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Domingo, M. (2002). “Naturaleza humana y estado de educación en Rousseau: la sociedad”. *Pulso. Revista de educación*, (25), 45-60.
- Gil Ruiz, F. J. (2014). “La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos”. Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid. Repositorio Institucional de la Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/25336/1>).
- Hobbes, T. (1983). *Leviatán*. Madrid: Editora Nacional.
- Jiménez Gascón, Z. (2010). “La construcción del villano como personaje cinematográfico”. *Frame: Revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación*, (6), 285-311.
- Levi-Strauss, C. (1969). *Las estructuras elementales del parentesco*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Mulligan, S. (2021) “La Cenicienta (Aschenputtel), de los Hermanos Grimm y ‘Las funciones del cuento’ de Propp”. En M. F. Macimiani. (Ed.), *Cenicienta, el cuento de los cuentos*. Buenos Aires: Editorial AALIJ, pp. 162-169.
- Paiz Varela, R. (2021). “¿El hombre nace bueno o nace malo? Distintas concepciones”. *Revista Guatemalteca de Cultura*, 1(1), 28-36.
- Panea Márquez, J. M. (1999). “El hombre, ¿un lobo para el hombre? (Racionalidad practicidad y alteridad en el pensamiento de Thomas Hobbes)”. *Contrastes: revista internacional de filosofía*, (4), 97-111.
- Peregrina, M. (2011). “Subversión del papel del superhéroe en Watchmen, de Alan Moore”, *II Congreso internacional Grandes Narradores del Siglo XXI: Alan Moore y sus alrededores*. Universidad Complutense de Madrid.
- Propp, V. (1981). *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Quintero, P. 2005. Naturaleza, cultura y sociedad. Hacia una propuesta teórica sobre la noción de sociabilidad. *Gazeta de Antropología* 21.

Rodríguez Duplá, L. (2006). “¿Por qué sostiene Kant que el hombre es malo?” *“¿Ética sin religión?: VI Simposio Internacional” Fe Cristiana y Cultura Contemporánea*” (pp. 59-76). EUNSA. Ediciones Universidad de Navarra, SA.

Sánchez Casarrubios, M. (2012). “Narración y sociedad: el villano en el cine contemporáneo (2000-2010)”. *Revista Aequitas: Estudios sobre historia, derecho e instituciones*, (2), 189-224.

Stolcke, V. (2011). Presentación Simposio Internacional “¿Naturaleza o cultura? Un debate necesario”. *Quaderns de l’Institut Català d’Antropologia*, (27), 5-10.

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Ma Non Troppo.