



EL VILLANO PROTAGONISTA EN LA FICCIÓN

KILLING EVE

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Grado en Comunicación Audiovisual. Universidad de Sevilla

AUTOR:

JOSE ANTONIO MUELA RODRÍGUEZ

05736005N

TUTORA:

MARÍA ÁNGELES MARTÍNEZ GARCÍA

SEVILLA, 2020

CONVOCATORIA ORDINARIA

Resumen

El recorrido del mundo audiovisual es muy amplio, desde la aparición del cine por primera vez en 1895 hasta la actualidad, donde las series ocupan el primer puesto en consumo audiovisual. Vivimos un momento de máximo esplendor para las series en televisión y en las distintas plataformas que surgen para un consumo más rápido e inmediato de la ficción. La calidad de estas y la complejidad que muchas muestran, no han ido sino incrementándose con el paso de los años al ver el gran impacto cultural que tienen en el mundo entero. Con esta evolución de la ficción, la manera de construir a los personajes ha ido cambiando, por lo que la figura del villano ha evolucionado hasta formas y comportamientos nunca antes vistos. El gran mosaico de villanos que existe es inabarcable y lo más interesante es la simpatía y el fanatismo que despiertan en el público, tan grande que hay series que, aún protagonizadas por un maravilloso héroe, son movidas y seguidas gracias al villano. ¿Por qué causa tanto fanatismo la figura del villano? En este trabajo se busca comprender por qué ocurre esto y por qué simpatizamos con una de las villanas más populares y despiadadas de la actualidad, Villanelle en *Killing Eve*.

Palabras clave: Ficción, villano, Villanelle, *Killing Eve*, personaje, psicología,

Abstract

The path of the audiovisual world is very wide, from the beginning of the cinema for the first time in 1895 to the present day, where the series occupy the first place in audiovisual consumption. We are living a moment of maximum splendor for television series and on the different platforms that emerge for a faster and more immediate consumption of fiction. The quality of these and the complexity that many situations have only increased over the years as they see the great cultural impact they have on the entire world. With this evolution of fiction, the way of constructing the characters has been changing, so that the figure of the villain has evolved to figures and behaviors never seen before. The great mosaic of villains that exist is endless and the most interesting is the sympathy and fanaticism that awakens in the public, so great that there are series that, even starring a wonderful hero, are followed thanks to the villain. Why does the figure of the villain cause so much fanaticism? This work tries to understand why this happens and why we sympathize with one of the most popular and ruthless villains of today, Villanelle in *Killing Eve*.

Keywords: fiction, villain, Villanelle, *Killing Eve*, character, psychology

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1 PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACION DEL TEMA ELEGIDO	4
1.2 OBJETIVO DEL TRABAJO	5
1.3 HIPÓTESIS	5
1.4 METODOLOGÍA A USAR Y DIFICULTADES ENCONTRADAS	5
2. DEFINICIÓN DE PERSONAJES CENTRALES EN LA FICCIÓN	6
2.1 DEFINICIÓN DE PERSONAJE	7
2.1.1 Personaje vs persona	7
2.2 CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES EN FICCIÓN: PERSONA, ROL Y ACTANTE	8
2.3 CLASIFICACIÓN DE LOS PERSONAJES	12
2.3.1 Conceptos principales	12
2.3.2 Personaje principal (protagonista y antagonista) y personaje secundario	13
2.3.3 Cassetti y Di Chio: Rol, actante y persona	15
3. EL VILLANO	18
3.1 DEFINIENDO AL VILLANO	18
3.2 VIOLENCIA: PSICOLOGÍA MORAL DE LAS PERSONAS	23
3.3 EVOLUCIÓN DEL VILLANO	27
4. METODOLOGÍA	32
5. CASO DE ESTUDIO: KILLING EVE	34
5.1 SINOPSIS Y CONTEXTO	34
5.2 PRODUCCIÓN Y CREACIÓN. Phoebe Mary Waller-Bridge	35
5.3 NARRATVA DE LA SERIE	36
5.4 EVE POLASTRI: CARACTERÍSTICAS	38
5.5 VILLANELLE: CARACTERÍSTICAS	41
5.6 JUEGO DEL GATO Y EL RATÓN. ¿QUIÉN ES LA AUTÉNTICA VILLANA?....	44
6. CONCLUSIONES	49
7. BIBLIOGRAFÍA	52

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Presentación y justificación del tema elegido

Las series de televisión han marcado un antes y un después en la era tecnológica actual, adquiriendo una relevancia enorme en la cultura de masas y los fanatismos que se han visto potenciados gracias a las redes sociales. Esto se une al cine, que siempre ha tenido un espacio muy relevante en la cultura de la sociedad y por donde han pasado miles de historias y miles de personajes diferentes.

No siempre han existido los villanos, y no siempre están presentes en todas las ficciones, pero en los últimos años la tendencia por resaltar la figura de los villanos y construirlos igual o incluso más detalladamente que los propios héroes, se ha visto muy potenciado. Los villanos ahora tienen un recorrido más amplio en la trama, una elaboración más cuidada y un primer plano en la narración que es ahora mucho más notable.

Los creadores saben en qué punto de la historia audiovisual nos encontramos, y saben cómo de importante es saber bien cómo hacer que un villano sea tan odiado como querido por los espectadores. Cuando se consigue crear un villano icónico, como el Joker, Dexter, Walter White o Cersei Lannister, debemos entender que existe detrás una gran cantidad de características psicológicas y sociales puestas en marcha para que a los espectadores no les cause un rechazo. Los nuevos villanos actuales están compuestos por una psicología compleja y sus actos para conseguir lo que quieren se ven justificados por los espectadores, en la mayoría de los casos, por reunir unos requisitos que les resultan atractivos. Por eso resulta de tanto interés saber por qué los villanos se han vuelto más interesantes que nunca para el público y qué comportamientos y características presentan.

Todo esto y sumado a la nueva ola de series protagonizadas por mujeres donde el villano es una mujer, como bien sucede en *Killing Eve* con la popular Villanelle, refuerza aún más el interés que se despierta en el público. Posiblemente sea una de las villanas más queridas en el panorama televisivo actual, con sus interminables estilismos, sus originales asesinatos y su peculiar comportamiento infantil que le añaden una cierta inocencia con la que se gana la simpatía de la audiencia. Villanelle es el reflejo perfecto de lo que está sucediendo en las ficciones actuales, y es un reflejo perfecto de cómo conseguir un villano redondo con una aceptación arrolladora.

1.2 Objetivos del trabajo

El objetivo principal de este trabajo es ver cómo se consigue que un villano como Villanelle, por muy horrible que sea, es capaz de crear simpatía y empatía en el espectador, ver qué hay que tener en cuenta desde una construcción psicológica del personaje y desde el punto de vista psicológico del espectador para que un villano cree tanto fanatismo. Además, comprobar mediante esto porqué existe un fanatismo hacia Villanelle, la villana de Killing Eve, y comprobar que existe un equilibrio entre la villana de la serie y su opuesta, comprobar que son complementarias.

Para llegar a ese objetivo principal, hay que conseguir aclarar determinados conceptos como la construcción de los diferentes personajes que pueden existir en la ficción, así como la relación que estos tienen entre ellos, los diferentes roles y actitudes que pueden tomar, los diferentes villanos que se pueden construir en la ficción y ver una evolución de los villanos a lo largo de la historia para poder entender cómo se ha llegado al mosaico de villanos que existen en la actualidad.

Con todos esos objetivos cumplidos, se explicará el proceso psicológico que tiene lugar en los espectadores al ver a una villana como Villanelle cometer los asesinatos, además de poder ubicar a Villanelle dentro del mosaico de villanos que existen y la diferente manera que hay de construirlos.

1.3 Hipótesis planteada

Las diferentes hipótesis que se planteaban a la hora de realizar este trabajo eran:

1. Eve y Villanelle son personajes opuestos, se complementan la una a la otra.
2. Eve no es otra villana en la historia, los actos que lleva a cabo son impulsados por la figura de Villanelle.
3. Existe un fanatismo hacia la villana de la serie porque existen conductas psicológicas en los humanos que lo permiten.

1.4 Metodología a usar y dificultades encontradas

La metodología en la que se basa este trabajo para su realización es el visionado de series que han pasado a la historia y cuyos villanos son los más conocidos por el público como *Game of Thrones* (David Benioff y D. B. Weiss, 2011), *Dexter* (James Manos Jr., 2006), *Breaking Bad*

(Vince Gilligan, 2008)... así como películas importantes en la historia del cine con grandes villanos para ayudar a entender más la simpatía que los espectadores profesan sobre estos personajes, algunas de esas películas han sido: *Star Wars* (George Lucas, 1977), *Joker* (Bill Finger, Bob Kane, y Jerry Robinson, 2019), *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971)... entre otras. Además del visionado de todas estas ficciones, la lectura de diferentes libros y artículos de investigación relacionados con el villano en la ficción o la construcción de este, así como distintos manuales de psicología para acercarnos al entendimiento de los espectadores cuando se ven reflejados o muestran simpatía por un villano.

Algunos de los elementos importantes para la investigación de este trabajo han sido el esquema actancial de Greimas, con el que podemos situar a los diferentes personajes de la historia en función de sus actos y objetivos y nos da una visión de conjunto de la relación que se crea entre los personajes. Las clasificaciones realizadas por Casetti y Di Chio o Serge es otro de los elementos usados para tener un mapa de los diferentes tipos de personajes que se pueden crear dependiendo de si hablamos de personaje como rol, persona o actante.

Utilizaremos también la teoría de la disposición afectiva o la desconexión moral, lo que nos dará una clara explicación del proceso psicológico que los espectadores tienen al simpatizar con los diferentes villanos de la ficción.

La principal dificultad que me he encontrado ha sido la gran cantidad de información acerca del villano en la ficción y los diferentes autores que existen y se posicionan de una manera u otra con respecto a este tema. Encontrar cuál es la clasificación más acertada o el mejor análisis del villano en los relatos, han resultado las mayores dificultades del trabajo. Por otro lado, la elección de *Killing Eve* como objeto de estudio, siendo una serie tan nueva y de la que aún no hay demasiado análisis entorno a ella, ha supuesto otra dificultad para poder ser exacto en la información y que no se quedara todo en el aire.

AGRADECIMIENTOS

Agradecer, en primer lugar, a mi tutora María Ángeles Martínez García por la ayuda, atención, paciencia y toda la implicación, aún en una situación tan horrible en la que nos hemos visto de un día para otro y que ha complicado todo. También agradecer a mis padres, María F. Rodríguez y Ángel Gómez Manzaneque, por aguantarme en mis momentos de completo agobio y ayudarme en todo el proceso. Gracias por ayudarme a poner punto y final a cuatro años de mi vida.

2. DEFINICIÓN DE PERSONAJES CENTRALES EN LA FICCIÓN

2.1 Definiendo al personaje

Antes de conocer cómo se pueden construir los personajes en la ficción debemos definir qué es un personaje. La RAE define personaje como “1. m. Persona de distinción, calidad o representación en la vida pública . 2. m. Cada uno de los seres reales o imaginarios que figuran en una obra literaria, teatral o cinematográfica”. El problema de definir al personaje surge cuando evidenciamos unas características dejando a un lado otras igual de importantes y necesarias para la construcción del personaje.

Aristoteles a través de su obra *Poética* escrita en el siglo IV a.C ofrece una reflexión estética a través de la tragedia habla de la teoría del personaje donde afirma que “Los artistas imitan a los hombres en plena acción” (...) “La acción es lo primero, es el objeto de imitación. Los agentes que realizan la acción van en segundo lugar” (Aristóteles. (2003). *Poética*. España: Tilde). Con él empezó la consideración del personaje como una mera forma de actuar, donde la acción es lo único a tener en cuenta.

El concepto de personaje tiene una definición muy amplia y se concibe desde aspectos diferentes.

2.1.1 Personaje vs persona

Se puede decir que la principal diferencia entre personaje y persona es la contraposición entre lo ficcional y lo real.

Los personajes se asemejan, en muchos casos, a las personas y esto hace que lleve a los espectadores a verse representados en la pantalla. La sociedad cambia constantemente y esto se traslada después a las pantallas en las ficciones, lo que produce esa representación del espectador en el personaje.

Rosa Noemí Schrott cuenta en su libro *Escribiendo series de televisión* cómo los personajes no se alejan tanto de las personas como podríamos creer y cómo no conviene ese alejamiento. Cuenta que el proceso ha sido lento sobre todo para las minorías que no se veían representadas en las ficciones “Por ejemplo, el primer “hombre de color” que apareció en la TV parecía resumir a todos “los

hombres de color”, lo mismo pasó con las mujeres, los homosexuales... Una vez que esa presencia aparece legitimada, comienza su diversificación asumiendo todas las identidades posibles.” (Schrott, R. N. (2015). *Escribiendo series de televisión*. (p 30). España: Manantial)

La evolución de la significación de personajes en relación con su diferencia de las personas ha ido progresando y cambiando. Personaje y persona están, aún sin buscarlo expresamente, relacionados y unidos de manera indivisible. Si nos ponemos a ver una serie que causaba auténtico fanatismo años atrás, a veces, nos causa una sensación de “desfase temporal”, de estar pasada de moda por esa evolución que la sociedad experimenta año tras año, lo que provoca una lejanía entre personaje-persona. Esa unión está ligada con el momento en el que nos encontremos y con el tiempo y la rapidez con la que la ficción avance para ponerse a la par que la actualidad y mantener esa unión.

Un ejemplo podría ser *Friends* (David Crane y Marta Kauffman - 1994) cuando hablaban de ciertos temas como el machismo o la homosexualidad y cómo los tratamos en la actualidad, haciendo impensable que una serie de televisión pueda hacer ciertos comentarios que antes sí estaban bien vistos en la sociedad.

2.2 Construcción de los personajes en ficción

Para comenzar a analizar cómo se construyen los personajes en la ficción debemos ver el amplio mosaico de posibilidades que existen a la hora de construir un personaje. Según Linda Seger, consultora norteamericana de guiones, lo que todo guionista debe realizar al principio es “asegurarse de que el personaje y el contexto tienen sentido y parecen reales” (Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. (p. 123). EE UU: Ediciones Paidós). El arte de la adaptación. Cómo convertir hechos y ficciones en películas. EEUU: Rialp, p. 18)

Esta construcción ha ido cambiando a lo largo del tiempo. Si bien es cierto que antes la representación de la mujer en la ficción estaba encaminada a roles considerados en la época como “correctos” para su género tales como ama de casa, mujer objeto, mujer al lado del hombre... y pocas veces se salían de esos roles y marcaban la diferencia con un empoderamiento feminista, en la actualidad, las series donde las mujeres son protagonistas o tienen papeles determinante en la trama no es algo extraño. Claros ejemplos de esto son *Juego de Tronos* (David Benioff y D.B Weiss - 2011), *Killing Eve* (Phoebe Waller-Bridge - 2018), *Orange is the new black* (Jenji Kohan - 2013), *American Horror Story* (Ryan Murphy y Brad Falchuk - 2011), *Pose* (Ryan Murphy, Brad Falchuk y Steven Canals - 2018)... y decenas de series más.

Con esto vemos reflejado cómo la construcción de los personajes de ficción siempre ha estado marcada por el género del personaje, su psicológica más o menos compleja, sus rasgos, procedencia...determinando así el rol que este personaje iba a desempeñar dentro del mundo de ficción. Un personaje no nace por sí solo, siempre es creado en un contexto mayor donde influencias culturales, religiosas, educativas, sociales... juegan papeles fundamentales determinando su forma de hablar, de actuar, pensar e incluso vestir.

Pero construir un personaje va más allá, la construcción de los personajes tiene que pasar por sus sentimientos, sus pensamientos más íntimos y profundos, la realidad en la que vive el personaje y la realidad en la que se sitúa al personaje. Además tienen la función de traspasar pantallas y conectar con el mundo real, la gente al fin y al cabo que es para quienes han sido creados.

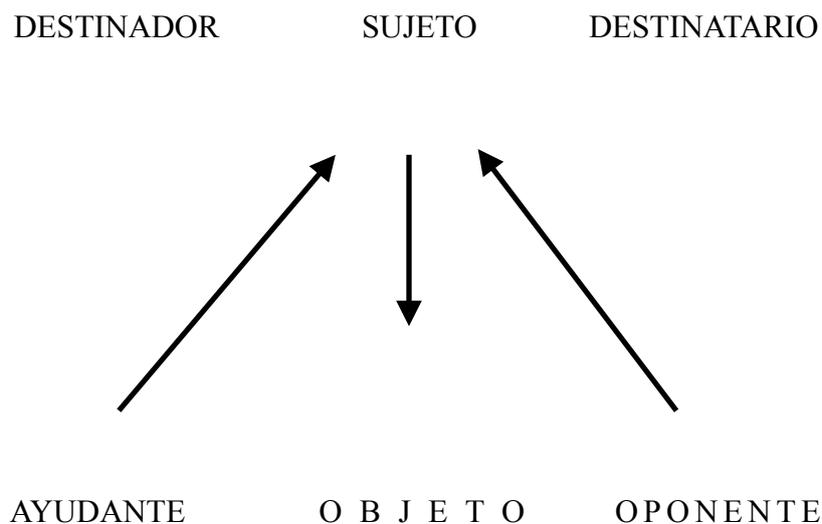
Según Seger (1990) crear la psicología del personaje tiene que venir de un proceso de investigación anterior partiendo de una documentación sobre la psicología humana donde los diversos factores e influencias a las que nos sometemos cada día marcan de manera diferente a unos y a otros, construyendo así los distintos mapas psicológicos de la psique humana. Además, establece unos pasos a seguir como la obtención de una primera idea por la observación o la experiencia propia, creación de diferentes bocetos, encontrar paradojas poco coherentes al personaje para crear la complejidad del personaje, añadir distintos detalles, emociones, actitudes y valores. Además, apunta que los personajes que no tienen típicos estereotipos son los que permiten que avance la historia gracias a los comportamientos y actitudes que toman, influyendo así en el desenlace de la historia.

(Seger, L. (1990). *Creating Unforgettable Characters: A Practical Guide to Character Development in Films, TV Series, Advertisements, Novels & Short Stories: Practical... Advertisements, Novels and Short Stories*. EEUU: Henry Holt). Para Campbell (1991) en su libro *El poder del mito* el ser humano perfecto no resulta de interés ya que es aburrido (Campbell, J. (1991). *El poder del mito*. Barcelona: Emecé Editores).

Algunos teóricos ven al personaje como mera acción, mero elemento que realiza acciones transmitiendo un determinado mensaje con unos determinados rasgos y características. Esto empezó con Aristoteles y muchos secundaron su idea como los formalistas rusos y el estructuralismo. Según el crítico literario y de cine Chatman, “creen que está en función de la trama, que es una consecuencia necesaria, pero derivada de la lógica temporal de la historia” (Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. (p. 121). Madrid: Taurus). En gran parte esto sale de la teoría del actante cuyo término fue originado por Lucien Tesnière y que

posteriormente Algirdas Julien Greimas (investigador y lingüista lituano que aportó mucho a la teoría de la semiótica) matizó que el actante se trataba de “quien realiza o el que realiza el acto, independientemente de cualquier otra determinación” (*Greimas. A. J. (1987). Semántica Estructural*. España: Gredos).

ESQUEMA ACTANCIAL “La semántica estructural” (1966 - *Algirdas Julien Greimas*)



El esquema actancial, llamado así por el análisis del personaje como ser “actante” (que realiza acciones), fue creado por Algirdas Julien Greimas que simplificó el modelo hecho por W. Propp en las 6 funciones que hay en el relato que aparecen en el esquema (sujeto, objeto, destinatario, destinador, ayudante y oponente). En este esquema encontramos:

- SUJETO

Personaje central del esquema. Este personaje se mueve por algún objetivo concreto y realiza sus acciones entorno a eso. Puede ser personaje principal como secundario.

- OBJETO

También podemos llamarlo objetivo. Es el fin que quiere conseguir el sujeto, lo que le lleva a actuar.

- DESTINADOR

Es la fuerza, externa o interna, que mueve al sujeto para llegar a su objetivo.

- DESTINATARIO:

Es el que sale beneficiado si el sujeto consigue su objetivo (puede ser el sujeto, otro personaje o los dos)

- AYUDANTES

Estos ayudan al sujeto a conseguir dicho fin

- Oponentes

Estos ponen trabas al sujeto, obstaculizan su camino para conseguir su objetivo.

Con este esquema podemos analizar a los diferentes personajes de un mismo relato ficticio. Lo que nos interesa de aquí es saber lo que hace el personaje, sus objetivos y las relaciones que tiene con los demás personajes de la historia. No siempre aparecen todos los elementos del esquema actancial en un determinado relato, puede existir, por ejemplo, ayudante pero no oponente o viceversa. Según Greimas (1970) cualquier relato audiovisual o de otro tipo tendrá, de manera necesaria, que ajustarse a algunas de las posibilidades que da el esquema actancial y, por lo tanto, cualquier personaje que esté representado en el relato tiene que desarrollarse conforme a alguna de las seis formas de actante del esquema (Greimas. A. J. (1970). *Du sens Paris*, Éditions du Seuil. (Vers.esp). Madrid: Fragua).

Además, esta idea de el actante se verá reforzada, como veremos más tarde, por Casetti y Di Chio en su libro *Cómo analizar un film*, donde refuerzan esta concepción de Greimas sobre el sujeto que persigue un objetivo con ayuda y oposición de otros elementos.

Por otro lado tenemos la definición de personaje desde un punto de vista psicológico, quitando esa parte del personaje basada en sus acciones y que completa junto a la parte psicológica a los seres humanos. Aquí construimos a los personajes basándonos en sus pensamientos e ideología sin importar cómo llevan a cabo los actos por los cuales transmitirán esos pensamientos. Este modo de creación de personajes lo vemos en autores como Unamuno, para el cual lo importante de los personajes era el interior, presentar el drama interior de cada uno de sus personajes sin importar el exterior de estos. Con esto se crean personajes detallados desde la psique humana mientras se deshumaniza al personaje al tener en cuenta su forma de actuar, por lo que no se tiene un personaje completo. Jose María Díez Borque, catedrático de literatura española en la Universidad Complutense de Madrid, ratifica esto y afirma que“la construcción del personaje demanda un

análisis formal (como rol, como actante, etc.) y, simultáneamente, un análisis fenomenológico en su relación, por ejemplo, con la psicología del personaje.” (Díez Borque, J. M. (1989). *Notas sobre la crítica para un estudio del personaje de la comedia española del siglo de oro. En Teoría del Personaje*. Madrid: Alianza Editorial)

La tercera forma de estudio en la construcción de personajes que nos encontramos es la que une las dos anteriores: personaje actante y personaje con una trabajada psicología. Cada autor forma la construcción de sus personajes de una manera sin ser una más o menos correcta que otra. Unamuno tenía una forma concreta de crear a sus personajes mientras que otros teóricos como Vladímir Yákovlevich Propp (antropólogo y lingüista ruso) estudiaba a los personajes basándose en acciones y funciones de estos, estableciendo así una categorización. Aquí nos encontramos una larga lista como “el agresor”, “la princesa”, “el héroe”, “el donante”... todos personajes con un funcionalidad concreta y a partir de los cuales construía el relato.

El modo de construir el personaje en los medios audiovisuales toma su origen en la literatura. De ahí las incalculables referencias y parecidos de los comportamientos de personajes cinematográficos con personajes literarios, desde los enamorados *Romeo y Julieta* a la locura de *Don Quijote*. Todos estos referentes han sido tomados sentando unas bases muy importantes para la construcción de los personajes de la ficción actual.

2.3 Clasificación de los personajes

1. Conceptos

Realizar una clasificación de los diferentes tipos de personajes que nos podemos encontrar en la ficción no es tarea fácil pues existen multitud de estas de diferentes autores.

Hay diferentes formas de diferenciar los tipos de personajes que pueden existir: desde un punto de vista de la importancia que un personaje ocupa en la ficción, dependiendo de las acciones que este lleve a cabo (héroe, villano...), basándose en unos estereotipos de género...

Las dos formas más utilizadas en la clasificación de personajes son, por un lado, la diferenciación entre personajes principales (pudiendo ser el protagonista o el antagonista) y los personajes secundarios, y la más utilizada y creada por Casetti y Di Chio es la que clasifica al personaje como

rol, actante y persona (Casetti, F., y Di Chio, F. (1994). *Cómo analizar un film*. Barcelona, España: Ediciones Paidós).

2. Personaje principal y personaje secundario

Esta clasificación la hacemos basándonos en la división que consideraba Serger en su libro *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente* según las funciones que tenían los personajes dentro de la historia. Los dividía en cuatro grandes bloques: personaje principal (protagonista y antagonista), papeles de apoyo (los personajes secundarios), personajes que añaden otra dimensión y personajes temáticos (Serge, L. (1994). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. (p. 223-244). EEUU: Rialp). Todos estos tienen una serie de características individuales que se ven repetidos con unos patrones a seguir. Esta es una clasificación meramente jerárquica de los personajes.

El personaje principal es el que tiene más relevancia en la historia y sobre el que gira toda la trama. Puede ser tanto el protagonista como su opuesto, el antagonista. Esto dependerá de sus acciones y de cómo se construya el personaje.

• Protagonista

Es el elemento en torno al cual gira la trama principal. No es necesariamente el bueno, puede ser el que haga el mal dentro de la trama y seguir siendo el protagonista de la ficción (Por ejemplo el caso de *Dexter* (James Manos Jr. - 2006).

El planteamiento a la hora de crear una ficción se hace entorno a la figura de este personaje, es el centro de la acción y de los conflictos que aparecen. Alrededor de él giran todos los elementos que constituyen nuestra ficción y es el origen de muchos otros personajes que, de una manera u otra, interactúan con nuestro protagonista creando una red de relaciones que dan lugar a la trama. Diríamos que es el personaje que más van a conocer los espectadores y del cual van a saber más, lo que puede dar a una “identificación narrativa secundaria” que es lo que se conoce en narrativa cuando los espectadores empatizan, conectan... con el personaje.

• Antagonista

Con el nacimiento del protagonista surge la figura del antagonista. Importante no confundir con villano pues es un tipo de antagonista o incluso el propio protagonista. El personaje del antagonista es lo contrario del protagonista, es su oponente, su adversario o el personaje que le pone trabas a la largo de la trama para que no consiga su objetivo final, pero no tiene por qué hacerlo con motivos malvados como el villano. El antagonista puede ser un solo personaje, un grupo u otras cosas que no estén personificadas como un terremoto, monstruos, animales, insectos... cualquier cosa que pueda ser una traba en el camino del personaje principal.

La lista se podría completar con cualquier personaje o cosa que pueda suponer un obstáculo para nuestro protagonista, aunque los anteriores son los más usados y definidos en la ficción actual.

Por lo general suele estar construido para no gustar por sus actos poco éticos y morales como asesinar o robar en caso de tratarse de una persona.

Estos personajes suelen tener origen en un pasado traumático, unas circunstancias difíciles de vida, problemas familiares, sed de venganza por determinados acontecimientos... lo que le conduce a una serie de malas decisiones que le convertirán en el personaje antagónico. En muchas ocasiones el antagonista se ve justificado por sus actos sin mostrar un punto de vista contrario o vulnerable con las consecuencias que tiene lo que hace.

Personajes secundarios

Los personajes secundarios son aquellos que aparecen en la trama para ayudar a que esta avance pero sin un protagonismo principal. Estos personajes son necesarios para la construcción de los personajes principales pues suelen ser familiares, amigos o personas intermediarias que ayudarán al protagonista a conseguir su objetivo.

Como bien cuenta Eduardo Barros-Grela sobre la necesidad de crear personajes secundarios en “A la sombra de la estrella de Hollywood: implicación social e identificación semiótica de los “personajes secundarios” “su responsabilidad creadora surge a partir de la violación de la autonomía por parte del actor protagonista. Su función consiste en realzar los rasgos de la estrella , dentro y fuera de campo . El tercer plano de influencia de los personajes secundarios se halla, asimismo, en la pantanosa región pragmática a la que conduce el sistema de identificación que tiene lugar en la relación personaje- actor-espectador dentro del mecanismo cinematográfico” (Barros-Grela, Eduardo. (2004). A la sombra de la estrella de Hollywood implicación social e identificación semiótica de los personajes secundarios. *Revista de estudios literarios*, 28)

Estos personajes no deben sobreponerse a la acción del personaje principal, no tienen que destacar por encima de él ni cobrar más importancia que él. Esto no quita que ocurra a veces que el personaje secundario tiene tanta aceptación y una buena base para convertirse en principal.

De aquí han nacido muchas otras series partiendo de secundarios, son los llamados "spin off" como *El show de Cleveland* (Seth MacFarlane, Mike Henry y Richard Appel, 2009) spin off de *Padre de familia* (Seth MacFarlane, 1999) o *Better call Saul* (Vince Gilligan y Peter Gould, 2015) el spin off de *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008).

Muchas veces hay que preguntarse hasta qué punto es necesario la creación de un personaje u otro: ¿es necesaria la creación del panadero que dará el pan a nuestro protagonista? O ¿simplemente está de paso y es creado por tener una nueva situación que alargue la trama? Es inevitable el uso del personaje secundario de esta manera pero existen muchos otros usos de peso: nos encontramos por ejemplo el personaje con el que el protagonista compartirá sus secretos y sus problemas y sirve para conocer mejor el mundo interior del personaje principal o del villano. Es muy común también la utilización de los personajes secundarios con fines sexuales o románticos en la vida de nuestros protagonistas que pueden ser duraderos o de paso.

3. Casetti y Di Chio: Rol, actante y persona

Es la clasificación más conocida y sobre la que este trabajo se apoya. Francesco Casetti, italiano experto en cine y televisión y profesor de la Universidad Católica de Brescia y Milán, y Federico Di Chio, director de Marketing y profesor de sociología de la Universidad Católica de Milán, en su libro *Cómo analizar un film* clasifican al personaje de ficción en tres categorías: como persona, como rol y como actante.

Esta clasificación ha servido en los últimos años para saber en qué planos se mueve la construcción de los personajes y cómo esto depende de muchos factores.

• El personaje como persona

Al centrarnos en un relato nos estamos centrando en alguien, en uno o más personajes con una elaborada historia que conforma el relato. Casetti y Di Chio proponen analizar el personaje como una persona, es decir, "asumirlo como un individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, así como de una gama propia de comportamientos, reacciones, gestos, etc. Lo que

importa es convertir al personaje en algo tendencialmente real” (Casetti, F., y Di Chio, F. (1994). *Cómo analizar un film*. (p. 178). Barcelona, España: Ediciones Paidós).

Podemos considerarlo como un todo psicológico o como un todo de acción, pero “lo que lo caracteriza es el hecho de construir una perfecta simulación de aquello con lo que nos enfrentamos en la vida” (Casetti, F., y Di Chio, F. (1994). *Cómo analizar un film*. (p. 178). Barcelona, España: Ediciones Paidós). Al construir un personaje nos tenemos que acercar a lo real, asomarnos al mundo real y ver la sociedad real que nos rodea. Tenemos que construir personajes cercanos a la realidad y cercanos a la verdad de las personas.

Dentro de esta clasificación, Casetti y Di Chio hacen una clasificación más precisa de los tipos de personajes como persona diferenciando:

- **Personaje lineal:** Es medido y lineal; **personaje contrastado:** poco o nada estable e incoherente. contradictorio.
- **Personaje plano:** poco ambiguo y sin alteración, simple y sin más dimensiones; **personaje redondo:** elaborado y complejo, varía a lo largo del relato y es ambiguo.
- **Personaje estático:** se mantiene estable y constante; **personaje dinámico:** se mueve y evoluciona, se encuentra en constante cambio.

Además de esto, para lograr construir un personaje desde el punto de vista de persona, debemos tener en cuenta también sus aspectos exteriores, físicos que, como bien cuentan Casetti y Di Chio, constituyen el soporte del personaje (Casetti, F., y Di Chio, F. (1994). *Cómo analizar un film*. (p. 178). Barcelona, España: Ediciones Paidós). Barcelona, España). Aquí debemos atender a características tan importantes como el sexo del personaje, la edad, color de pelo... es decir, toda una identidad física que conforma al personaje.

• **El personaje como rol**

Teniendo en cuenta la importancia de la actitud, la personalidad, carácter o físico del personaje que lo unifican como personaje en cuanto a persona, Casetti y Di Chio nos explican que debemos atender al “tipo” que encarna el personaje.

Aquí no nos centraremos en el personaje en cuanto a su comportamiento o a la personalidad que tenga si no a “los géneros de gestos que asume (...) y a las clases de acciones que lleva a cabo” Casetti, F., y Di Chio, F. (1994). *Cómo analizar un film*. (p. 179). Barcelona, España: Ediciones

Paidós) . Con esto ya no tenemos un personaje desobediente y único, si no “en un rol que puntúa y sostiene la narración”.

Desde el punto de vista de rol Casetti y Di Chio también establecen una amplia clasificación:

- **Personaje activo y personaje pasivo:** El activo se “sitúa como fuente directa de la acción, y opera, por así decirlo, en primera persona”, mientras que el pasivo es “objeto de las iniciativas de otros y se presenta más como terminal de la acción que como fuente”
- **Personaje modificador y personaje conservador:** el personaje modificador “trabaja para cambiar las situaciones en sentido positivo o negativo según los casos, y así será mejorador o degradador”. En cambio, el personaje conservador “conserva el equilibrio de las situaciones o la restauración del orden amenazado y así será protector o frustrador”
- **Personaje influenciador y personaje autónomo:** Ambos personajes se sitúan dentro del personaje activo. La diferencia entre ambos es que el personaje influenciador consigue que otro personaje haga algo, mientras que el autónomo lo lleva el mismo a cabo directamente “poniéndose como causa y razón de su actuación”
- **Personaje protagonista y personaje antagonista:** Ambos están muy ligados a ser el personaje influenciador y autónomo. La diferencia principal es que “el primero sostiene la orientación del relato, mientras el segundo manifiesta la posibilidad de una orientación exactamente inversa”.

Con esto vemos cómo la parte de rol del personaje se origina en diseñar unas funciones y rasgos muy específicos que están dentro de un sistema de valores muy definido (Casetti, F., y Di Chio, F. (1994). *Cómo analizar un film*. (p. 179-180). Barcelona, España: Ediciones Paidós).

• El personaje como actante

Este es el modo más abstracto y complejo de analizar el personaje que Casetti y Di Chio nos proponen. Aquí no se analiza al personaje por su carácter, comportamiento, actitud o acciones que lleva a cabo, si no por lo que el personaje tienen unión con otros elementos del relato y le da un nexo con sentido dentro de este, vinculando al personaje con otros elementos. Aquí el personaje se considera un actante, es decir, “un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y la contribución que realiza para que esta avance”. Vemos cómo cogen la idea del esquema actancial de Greimas anteriormente analizado, donde cada sujeto tiene un objetivo que quiere alcanzar y que otros elementos le ayudarán y dificultarán a conseguir ese objetivo. Encontramos una clasificación:

- **El sujeto y el objeto:** El sujeto es el que se mueve hacia algo que es el objeto (lo que se llama móviles de acción de los personajes) Casetti y Di Chio en su libro *Cómo realizar un film* (1994; Barcelona) llaman “dimensión del deseo” cuando el sujeto quiere llegar al objeto. Cuando el sujeto llega al objeto y actúa sobre él y sobre todo lo que hay a su alrededor lo llaman “dimensión de la manipulación”.

El objeto es lo que influye al sujeto, lo que le hace moverse y da lugar a sus acciones. El objeto puede ser objeto instrumental o final que influye en que el sujeto llegue o no a su meta final, y objeto neutro u objeto de valor donde el neutro no tiene un valor añadido y el objeto de valor con una axiología concreta.

Además en relación al sujeto y el objeto aparecen otra serie de nexos que potencian la narración y que ya aparecían en el esquema actancial de Greimas:

- **Destinador:** Mueve al sujeto hacia el objeto. Le proporciona una serie de elementos para conseguir su objeto, decide el camino que llevan las cosas.
- **Destinatario:** Extrae beneficio cuando el sujeto consigue su objeto. Puede ser el propio sujeto al salir solo él beneficiado de conseguir el objetivo final.
- **Ayudante:** Este ayuda al sujeto para conseguir su objetivo final.
- **Oponente:** Al contrario que el ayudante, dificulta que el sujeto consiga su objeto.

Con este análisis hecho sobre dimensiones diferentes, vemos cómo funcionan las estructuras de una narración típica. No es necesaria la presencia de todos los elementos para construir una narración completa como bien vimos en el esquema actancial de Greimas.

3. EL VILLANO

3.1 Definiendo al villano: construcción, características y clasificación

La RAE define villano como “1. adj. Vecino o habitador del estado llano en una villa o aldea, a distinción de noble o hidalgo. U. t. c. s. 2. adj. Rústico o descortés. 3. adj. Ruin, indigno o indecoroso. 4. m. Tañido y baile españoles comunes en los siglos XVI y XVII” (Real Academia

Española: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [22 de mayo, 2020]).

El origen de la palabra villano produce del latín “villanus” que no es más que siervo, campesino, es decir, alguien que trabajaba la tierra y, por consiguiente, alguien pobre en la época, lo que daba a una corrupción por ascender de clase social. Linda Serger en su libro *Cómo crear personajes inolvidables* lo define como “el personaje malvado que se opone al protagonista. Generalmente, los villanos son antagonistas, aunque no todos los antagonistas son villanos (...). El papel del villano siempre connota maldad” (Serger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. (p. 122). EE UU: Ediciones Paidós). No debemos confundir con antagonista pues no todo antagonista que exista en un relato tiene función de villano dentro del mismo, “el antagonista puede ser el mejor tipo de la ciudad, aunque tenga el rol de estorbar al protagonista” (Morrell. (2008). *The Narrative of ‘Evidence Based’ Management*. (p. 209). Birmingham: A Polemic).

Como he explicado anteriormente, uno de los elementos fundamentales de la historia es la figura del villano que sirve de elemento oponente al protagonista y, por lo general, con un tono perverso y de maldad cuya finalidad es, según Vladímir Propp, la de “turbar la paz de la familia feliz, provocar una desgracia, hacer el mal, causar un perjuicio” (Propp, V. (2001): *Morfología del cuento*. (Traducción de F. Díez del Corral). Madrid: Ediciones Akal). Según Zoraida Jiménez Gascón el villano es el personaje que consigue avanzar la trama, que evolucione, es decir, es el motor de esta pues sin su figura, el héroe no tendría ninguna meta con obstáculos que construyeran una historia interesante (Jiménez Gascón, Z. (2010). *La construcción del villano como personaje cinematográfico*. (p.285-311). Frame, 6).

El nacimiento de este personaje es el nacimiento de tramas elaboradas, es decir “Cuanto más elaborado sea el malo, mejor será la película”, como bien decía Alfred Hitchcock en incontables ocasiones, y cuya historia avanza gracias a que este proporciona al protagonista una razón para avanzar en la historia: él tiene que salvar a alguien porque otro (villano) le está provocando un mal, por lo que muchos coinciden en que “el entretenimiento de una película no está basado en lo bueno que es el héroe, sino en lo malvado que es el villano en esta” (Indick, W. (2004). *Psychologie for screenwriters. Building conflict in your script*. (p. 17). Studio City: Michael Wise Productions) .

Aunque como bien sabemos, existen ficciones con villanos y no héroes ¿y cómo puede ser esto? El villano lo es por sus marcadas características (delictivas, malvadas...) y no por oponerse a otro personaje. Zoraida Jiménez Gascón destaca tres funciones que convierten al villano en protagonista de la ficción: una función polarizadora que separará a los buenos de los malos, una función

animadversora y una función perturbadora (Jiménez Gascón, Z. (2010). *La construcción del villano como personaje cinematográfico*. (p.285-311). Frame, 6)

El villano es un personaje muy atractivo a la hora de construir, y lo es también para el público. Es un personaje que le sirve al público como reflejo de una maldad o violencia que moralmente no podemos llevar a cabo en la vida real.

Malicia, soledad, falta de ética y moral, ser vengativo, infancia traumática o sed de venganza podrían ser algunas de las características más comunes que suelen tener los villanos. Algunos expertos coinciden en que el villano tiene que tener unas características mínimas para serlo: “Tres son las funciones básicas que engloban la acción del villano: la fechoría, el combate y la persecución” (Sánchez, M. (2013). La expresión de miedos sociales a través del villano en el cine postclásico: un análisis del texto narrativo. *Revista Aequitas: Estudios sobre historia, derecho e instituciones*, p. 323).

Todas estas características siempre han de ir envueltas en una serie de elementos que Visa-Barbosa (2011) destaca, tales como la puesta en escena del villano, una determinada banda sonora, la fascinación de los personajes y la violencia, elementos que son la llave del éxito en los villanos sin olvidarnos de otras características como el cinismo, el egocentrismo de estos personajes y el hecho de hablar despectivamente del resto de personas. (Visa-Barbosa, M. (2011). Claves del éxito del personaje psicópata como protagonista en el cine. *Revista de Comunicación Vivat Academia*, 116, p. 40-51).

Un villano que pueda dar miedo siempre transmite y provoca en el espectador esa función del personaje, pero, en realidad, una gran mayoría de los villanos tienen un aspecto común “Su caracterización física, psicológica y social los hace inolvidables y les reconoce su labor como personajes dentro de una historia” (Lopera, A. I. (2014). Una mirada a los villanos en el cine colombiano de 1990 al 2005. *Anagramas Rumbos Y Sentidos De La Comunicación*, 5(10), 29-50. Retrieved from <https://revistas.udem.edu.co/index.php/anagramas/article/view/771>).

Realmente no existe una “norma” que dicte cómo tiene que ser un villano, si no que existen unas características generales ya que “Por un lado, nos resultan atractivos porque acostumbran a ser elegantes, su forma de vestirse y de moverse nos atrapa y nos enamora. Pero, por otro lado, tienen el poder de convertir en un instante el sonreír galán en una risa de monstruo” (Visa-Barbosa, M. (2011). Claves del éxito del personaje psicópata como protagonista en el cine. *Revista de Comunicación Vivat Academia*, 116, p. 49).

Los dibujos animados suelen sacar más partido de las características físicas de los villanos para marcar una diferencia notable entre ellos y los héroes. Si bien es cierto que la tendencia de los villanos es tener un aspecto afeado y no ser de buen agrado visualmente, existen muchos villanos extremadamente bellos como por ejemplo: Gaston (*La bella y la bestia* 1991), Draco Malfoy (*Harry Potter*, 2001), Regina George (*Mean Girls*, 2004), Calvin J. Candie (Leonardo Dicaprio en *Django desencadenado*, 2012), Villanelle (*Killing Eve*, 2018), Miranda Priestly (Meryl Streep en *El diablo viste de Prada*, 2006) y una larga lista de villanos que son considerados atractivos por el público y que se salen de los estándares de belleza característicos para un villano.

Durante mucho tiempo el villano empezó teniendo poco desarrollo dramático y poca profundidad a la hora de crear a este tipo de personajes (lo vemos, por ejemplo, en los villanos de los inicios de Disney). Con el tiempo han ido evolucionando y se les ha ido dando una relevancia propia de este personaje, hasta tal punto que, en muchas ocasiones, están mejores contruidos que el personaje que consideramos “héroe”, Vemos esto, por ejemplo, en una de las series que marcó un punto de inflexión para los villanos en la ficción: *Dexter* (James Manos Jr, 2006).

A falta de una tipología oficial de los villanos, Zoraida Jiménez Gascón en *La construcción del villano como personaje cinematográfico* propone una clasificación muy interesante dependiendo de la naturaleza física del villano y del ejercicio del villano:

En primer lugar tenemos según la naturaleza física del villano.

- **Personas:** Humanas o sobrenaturales
- **Animales:** naturales o sobrenaturales. Ejemplo: Tiburón (animal), Alien (sobrenatural)
- **Seres tecnológicos:** máquinas (también ciborgs) o inteligencia artificial. Ejemplo: Terminator (es una máquina), ALIE (inteligencia artificial) en *The 100* (Jason Rothenberg, 2014).

En segundo lugar tenemos una clasificación según el ejército de la villanía:

- **Personas:**
 - **Anti-villano:** no hace el mal con una intención mala pero los medios que utiliza no son los correctos (Travis Bickle en *Taxi Driver*)
 - **Anarquista:** su fin es acabar con el gobierno existente para imponer un caos en la sociedad

- **Archi-enemigo:** el principal enemigo del héroe cuya duración se alarga a lo largo del relato.
- **Bruja:** Ejerce la villanía a través de poderes mágicos.
- **Vengador:** Quiere venganza por encima de todo, vengarse de alguien particularmente o de la humanidad.
- **Caído:** Empieza siendo bueno, sin características de villano pero, por circunstancias, acaba convirtiéndose en el villano del relato. Esto lo vemos claramente, por ejemplo, en *Star Wars* con Darth Vader.
- **Corrupto:** Un personaje cuyo cargo se usa para el bien de la gente pero se deja sobornar y corromper y acaba haciendo un mal uso de su cargo
- **Defensor del sistema:** Es una configuración atípica de villano pues en lugar de oponerse al sistema (que es lo norma) lo defiende. Son, por ejemplo, sistemas o goteros represores.
- **Demonio:** Aquí vemos a un ser sobrenatural maligno (Conde drácula por ejemplo).
- **Doble malo:** Es el doble del héroe pero opuesto a él (*Venom* en Spiderman por ejemplo)
- **Genio malvado:** Es un ser cuya inteligencia y conocimientos son superiores y los usa para hacer el mal.
- **Maleante:** Es un villano que pertenece al conjunto de personas marginales que cometen acciones delictivas.
- **Megalómano:** Personaje que se cree superlativo, mejor que el resto y eso es lo que le lleva a ejercer el mal.
- **Mujer fatal:** Su principal arma del mal es la seducción, táctica que usará para lograr su cometido.
- **Psicópata:** Es uno de los villanos más típicos. Es un villano demente y que suele cometer varios crímenes.
- **Señor oscuro:** Este villano se caracteriza por ser el líder de grandes grupos de gente maligna y querer el control sobre todas las cosas, y asea una galaxia, el mundo o el universo (Lord Voldemort en *Harry Potter*).
- **Tiburón:** No tiene escrúpulos pero sí mucha ambición. No pertenece al hampa como si sucedía con el maleante. Ejemplo: Gordon Gekko (Wall Street)
- **Tirano:** Usa su posición para abusar del poder que posee.
- **Tonto:** Es un villano cómico, torpe y con poca carisma pero que produce empatía.

- **Animales:**

- **Criatura:** Es un ser con forma de animal que causa problemas al héroe. Lo vemos por ejemplo en *Tiburón* (Steen Spielberg, 1975).

- **Seres tecnológicos:**

- **Máquina asesina:** Es un robot o ciborg que actúa con maldad (*Terminator* por ejemplo)
- **Inteligencia artificial:** no tiene cuerpo físico como tal y ejerce la villanía. Puede adquirir un nivel de inteligencia superior a su creador y al resto y acaba revelándose.

Esta clasificación que nos da Zoraida Jiménez Gascón (Jimenez Gascón, Z. (2010). La construcción del villano como personaje cinematográfico. *Revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación*, 6, 285-311) nos da un mosaico muy amplio de las posibles formas y roles que puede adoptar un villano dentro de un relato aún siendo imposible abarcar todos los villanos que puedan existir y que se puedan construir.

3.2 Violencia: psicología moral de las personas

Hay veces en que gustan más o menos, veces en que son aclamados y odiados por el público pero ¿Por qué ocurre esto?, ¿qué nos lleva a amar a un villano? Podríamos llegar a la conclusión de que son el reflejo del interior de las personas, el interior que no podemos sacar al exterior y lo vemos plasmado a través de estos personajes. “Las motivaciones humanas fueron expuestas como corruptos apetitos que a menudo se alimentan sobre su propia destrucción, el simple dualismo entre el bien y el mal se convirtió en una paradoja” (Cooperman, S. (1965). *Shakespeare's anti-hero: Hamlet and the underground man*. Shakespeare Studies, 1, p. 28).

Esto no refleja que la gente tenga a un asesino en su interior solo que el hecho de, por ejemplo, hacer alguna fechoría pequeña que sabemos que no podemos hacer por que somos personas civilizadas. Nos atrae de cierta manera verlo reflejado a través de otros que no somos nosotros y dentro de un contexto ficcional para no sentir que estamos haciendo mal. La percepción de que existen personajes que, desde el punto de vista del que está contada la historia, desempeñan un papel de villano aún haciendo el bien, está presente en los espectadores y no por ello van a ir en contra de la intención de la historia, con ese disfrutar del mal que realizan los personajes principales que ocupan el lugar del “héroe” en la trama.

Isabel Santaularia profesora en la Universidad de Lleida cuenta en su libro *El monstruo humano, una introducción a la ficción de los asesinos en serie* cómo los villanos nos sirven como “válvulas de escape que nos permiten liberar el estrés que genera el tener que ser buenas personas. Porque ser siempre bueno requiere mucho trabajo y, en ocasiones, necesitamos bajar la guardia y satisfacer nuestros deseos transgresores (...) través de las acciones que cometen los monstruos”. (Santaularia, I. (2010). *El monstruo humano, una introducción a la ficción de los asesinos en serie*. España: Laertes). Esto nos lleva a ver cómo hay veces que nos sentimos identificados con los villanos aún siendo estos personajes horribles. Margrethe Bruun Vaage (2013) habla de un “desahogo ficcional”, es decir, los espectadores se liberan de sus obligaciones morales de la vida real y encuentran así placer en la violencia (Vaage, M. B. (2013). *Fictional Reliefs and Reality Checks*, Screen, 54 (2), 218-237).

Por supuesto hay muchos tipos de villanos pero lo que sí está claro es que, según cuenta el guionista Jan Martí autor de *Los malos del cine* en una entrevista para el periódico La Vanguardia (Sandri, P. (2012, mayo 5) ¿Qué hay que tener para ser un buen malo? *La Vanguardia*. Recuperado 3 abril 2020, de <https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120330/54278100807/que-hay-que-tener-para-ser-un-buen-malo.html>):

”Hay malos que tienen aspectos positivos que nos atraen y nos hacen olvidar o dar poca importancia al hecho de que son asesinos, maltratadores, etcétera. En este grupo estarían Hannibal Lecter (*El silencio de los corderos*, 1991) o Hans Landa (*Malditos bastardos*, (2009). Luego, entre los que no tienen elementos marcadamente positivos hay algunos que nos divierten y nos convierten en niños traviesos disfrutando de lo prohibido (Joker, Freddy Krueger)”.

Varios expertos estudiaron cuál eran los procesos psicológicos humanos por los que los espectadores se identifican con determinados personajes, incluyendo villanos. Uno de estos investigadores fue Cohen (2001) que hizo una división de cuatro procesos (Cohen, J. (2001). *Defining Identification: A theoretical Look at the Identification of audiences With Media Characters* Mass. Communication & Society, 245-264):

- Empatía emocional: cuando tienes la capacidad de sentir lo que sienten otros.
- Empatía cognitiva: referida a ponerse en el lugar de otro.
- Motivación

- Absorción

Para crear un mayor impacto emocional y moral en los espectadores, “los creadores manipulan el punto de vista, desatando los deseos de la audiencia por varios resultados de la narrativa, y creando unas particulares emociones en el espectador” según cuenta Carl Plantinga (Plantinga, C. (2010). I followed the rules, and they all loved you more: moral judgement and attitudes toward fictional characters in film. En *Midwest Studies in Philosophy. Special Issue: Film and the emotions.* (p. 34). EE UU: Wiley Periodicals, Inc). Con esto se consigue un mayor disfrute de la historia, adentrando al espectador mediante el acercamiento con los personajes y creando simpatías o antipatías con ellos. Los espectadores logramos con esto establecer vínculos emocionales con los personajes, a veces muy fuertes. Plantinga (2009) explica que “la simpatía por un personaje lleva al espectador a mostrar especial interés en el bienestar del personaje y a desarrollar fuertes preocupaciones sobre los resultados de la historia”. (Plantinga, C. (2009). *Moving Viewers, American Film and the Spectator's Experience.* Berkeley: University of California Press, EE UU: Wiley Periodicals, Inc).

La mayoría de los autores coinciden en que la aprobación moral de los personajes depende de la construcción moral del relato ficcional, que varía de una ficción a otra. Esto explica por qué sentimos simpatía por el villano en muchos casos, lo que Carroll (2009) llama “la simpatía del diablo” (Carroll, N. (2009). *Tony Soprano y nuestra simpatía por el diablo, en Los Soprano Forever. Antimanual de una serie de culto.* (p. 55-74). Madrid: Errata naturae ediciones). Los espectadores suprimimos nuestros valores y creencias cuando nos adentramos en un mundo moral de un relato diferente al nuestro para así poder disfrutar de la historia que se nos ofrece. Esta simpatía que nos nace por un personaje que comete atrocidades resalta “lo testarudos que somos como simpatizadores” como bien explica Vaage al poner como ejemplo cómo los espectadores seguimos fielmente a Walter White en *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008) a pesar de todas las barbaridades que hace a lo largo de las temporadas (Vaage. (2014). *Blinded by Familiarity: Partiality, Morality and Engagement in Television Series,* en Nannicelli, T. y Taberham, P. (eds.): *Cognitive Media Theory.* Oxford; New York: Routledge, EE UU).

Una de las teorías que intentan esclarecer esta simpatía por el villano es la Teoría de la Disposición Afectiva propuesta por Zillmann y Cantor (1977) y seguida por muchos otros estudiosos como Raney o Zillmann. Esta teoría explica cómo las narrativas audiovisuales, los relatos que construimos en el cine o en las series de televisión tienen un impacto emocional en el espectador que se involucra y se ve afectado psicológicamente por lo que suceda en la trama. Los creadores son conscientes de esto y por ello conforman el relato para simpatizar y odiar a unos u otros personajes

(Zillmann, D., y Cantor, J. (1977). *Affective responses to the emotions of a protagonist*. *Journal of Experimental Social Psychology*, 13(2), 155–165). Además Zillman añadió unos pasos para la formación de esa disposición afectiva. Comienza con el comportamiento de los personajes en la ficción y acaba con la aprobación de la historia, la trama. Los pasos que propone Zillman son:

1. **Percepción y evaluación:** aquí el espectador observa los actos llevados a cabo por el personaje
2. **Juicio moral:** los espectadores juzgan a los personajes en dos niveles diferentes: comportamiento apropiado y moral o inapropiado e inmoral. Si los espectadores piensan que el comportamiento de un determinado personaje es inmoral, el camino que toma la disposición afectiva va a ser totalmente diferente que si piensa en sus actos como morales y apropiados.
3. **Disposición afectiva:** El espectador decide qué ruta toma el personaje: la moral o la inmoral.
4. **Anticipación y aprehensión:** El espectador espera un buen resultado para su personaje favorito temiendo su posible resultado negativo, y al contrario con el que no es su personaje favorito.
5. **Percepción y evaluación:** la emoción nace del resultado obtenido
6. **Respuesta al resultado/emoción:** Aquí se decide cómo nos sentimos como espectadores con la historia que se nos plantea y los personajes que aparecen en ella
7. **Juicio moral:** Se decide si aprobamos como espectadores el resultado de la historia planteada o no.

Este modelo sirve de referencia para saber qué pasos sigue el espectador para crear una disposición afectiva con los personajes y la narrativa. Con estos pasos, el creador de una historia puede aumentar la carga emocional de la trama y los personajes, lo que lleva a una mayor disposición emocional de los espectadores hacia los personajes, aumentando así el disfrute de la narrativa planteada.

(Wulff, H. J., Friedrichsen, M. (1996). *Suspense: conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations* (pp 199–231). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associate).

Además de todo esto existe en las personas una “desconexión moral”. El psicólogo Albert Bandura (Bandura, A. (1987a). *Pensamiento y acción: Fundamentos sociales*. Barcelona: Martínez Roca) explicó cómo las personas nos permitimos hacer cosas mal a sabiendas y seguir viviendo felices como si no hubiera pasado nada. Bandura estudió durante mucho tiempo la relación que esto tenía con acciones o situaciones violentas, y cómo existe una relación directa de diferentes indicadores cognitivos y emocionales de la conducta agresiva en las personas (Torre Puente, J. C. (1).

Desconexión moral y acción docente. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (366), 34-40). Una de las maneras de llevar a cabo esa desconexión moral es apartarse de esos “comportamientos nocivos”, ignorando, restando importancia o interpretando de otra forma las posibles consecuencias que tienen nuestros malos actos (Ortega R., Sánchez, V., y Menesini, E., (2002). *Violencia entre iguales y desconexión moral: un análisis transcultural*. *Psicothema*, 14, pp. 39-41). Lo mismo pasa con los personajes en la ficción, según Raney (Raney, A. A. (2004). *Expanding disposition theory: Reconsidering character liking, moral evaluations, and enjoyment*. *Communication Theory*, 14, 348-369) la trama en las distintas narraciones de ficción dan al espectador una opción para dejar a un lado sus valores morales, es decir, llevar a cabo esa desconexión moral y así justificar que, nosotros como espectadores, disfrutemos con las acciones inmorales llevadas a cabo por determinados personajes y con la historia planteada sin tener malos remordimientos o sentido de culpa por disfrutar con ello.

Todos estos elementos son muy importantes, pues como espectadores vemos gran cantidad de ficciones con universos y personajes totalmente diferentes, donde vamos a encontrar reflejos de nuestra vida y a empatizar, más o menos, con unos u otros personajes que, en muchos casos, los veremos como nuestros iguales, nuestros conocidos o incluso amigos de toda la vida, “si estamos con un personaje el tiempo suficiente, tendremos a identificarnos con ese personaje” (Davis, R. (2004). *Escribir guiones: desarrollo de personajes*. Barcelona: Paidós). Es importante el conocimiento de estar involucrado en un completo universo de ficción, separando de la realidad todo lo que vemos y sentimos con estas, y así poder disfrutar plenamente entendiendo la simpatía que despiertan ciertos personajes y comportamientos indeseables que para nada ocurriría en nuestra realidad.

3.3 Evolución del villano.

Saber cuál fue el primer villano de la historia es un reto complicado, por no decir imposible. Lo que sí sabemos es qué villanos ha habido desde los inicios de la ficción, pues la maldad y los obstáculos han estado en la sociedad desde siempre. La representación de estos ha variado con el paso del tiempo y con el cambio en la sociedad que ha llevado al cambio en las ficciones.

Los psicólogos del Colegio de Madrid afirman en una entrevista para La Vanguardia que “Los villanos han dejado de ser total y absolutamente ‘malos’, y cada vez más han ido presentando aspectos que pueden calificarse como “buenos”. Esto puede observarse comparando el vampiro

(Max Schreck) de Nosferatu (1922) con el vampiro (Gary Oldman) de Drácula de Bram Stoker (1992). El resultado son personajes más cercanos, que facilitan la empatía” (Sandri, P. (2012, mayo 5) ¿Qué hay que tener para ser un buen malo? *La Vanguardia*. Recuperado 3 abril 2020, de <https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120330/54278100807/que-hay-que-tener-para-ser-un-buen-malo.html>).

El cine comienza con la que es considerada la primera proyección cinematográfica de la historia el 28 de diciembre de 1895. Ese día se proyectaron diferentes cortos donde se retrataban acciones de la vida cotidiana. Hasta ese momento la figura del villano solo se veía en narraciones literarias como *Don Quijote de la Mancha* o el famoso *Romeo and Juliet* de William Shakespeare, además de los diferentes cómics que empezaban a surgir en la época como los de Superman.

Al cine le costó algo más arrancar con la construcción de personajes y de historias distintas al mero reflejo de la realidad. La gente se fascinaba con lo que veía pero, al fin y al cabo, no dejaban de ser escenas de la vida cotidiana. No fue hasta que Louis Lumière logró la primera “película” con argumento de la historia: *El regador regado*. En *El regador regado* un jardinero está regando cuando otro le pisa la manguera para que deje de salir agua haciendo que el jardinero mire la punta de la manguera y le caiga todo el agua en la cara. Con esto podríamos considerar que el nacimiento del primer film con un argumento trae el nacimiento de un “héroe” y su “antihéroe”, que en este caso es una manguera.

A partir de aquí nacen otros muchos productores y directores de cine, lo que trae consigo la creación y origen de muchas otras historias, permitiendo el desarrollo de diferentes personajes y el desarrollo de la figura del villano tal y como la hemos ido conociendo a lo largo de los años.

Con los cambios que se producían en la sociedad y los acontecimientos históricos que marcaron el comienzo del siglo como La Primera Guerra Mundial, el cine fue evolucionando y las historias y argumentos de estas también lo hacían al ritmo de la sociedad. No fue hasta este comienzo de siglo cuando empezamos a ver villanos tal y como son conocidos originalmente. A partir de 1930 se habla del origen del cine negro en EEUU con *El halcón maltés* (John Huston, 1941). Aquí vemos cómo aparecen ya asesinos, desapariciones, ladrones... consolidando el uso de la figura del villano en el cine. Además tenemos el origen del cine de gánsteres a raíz de, entre otras cosas, la ley seca en EEUU y cuyo tema principal es el crimen y la violencia, dos de las características más usadas en los villanos. Aquí destacamos *Little Caesar* (Mervyn LeRoy, 1931) cuya historia se centra en un criminal que acaba como jefe de una banda mafiosa. Vemos como la figura del villano ocupa por

completo el arco argumental de la película, marcando un antes y después en el cine. La figura del “héroe” y del “villano” está ya muy marcada y separada en esta época.

Además en 1937 Walt Disney estrena la primera película de dibujos animados “Blancanieves y los siete enanitos” con una trama cuya figura del villano, representada en la madrastra, acentúa por completo el estereotipo de villano con todos sus rasgos marcados al extremo que el cine iba adquiriendo y que las siguientes películas como *La cenicienta*, *La bella durmiente* o *101 dálmatas*, entre otras, continuaron.

Poco a poco, cineastas como Alfred Hitchcock con películas como *La ventana indiscreta* (1954) o *Psicosis* (1960) quitan claridad a esa división de roles, jugando con los personajes de la historia y con el espectador al no dejar clara la separación de la función de los personajes desde el principio. Además tenemos la influencia de la edad dorada del cómic y los superhéroes con sus respectivos villanos, lo que condiciona la manera de representación de los personajes en el cine.

Ya en los 70 aparecen películas como *El Exorcista* (William Friedkin, 1973), *Taxi Driver* (Paul Scradler, 1976) o la famosa saga *Star Wars* (George Lucas, 1977) con uno de los villanos más conocidos del mundo, “Darth Vader”, con un claro molde de villano muy a medida para la saga y marcando un hito para los villanos venideros. Aquí no hay dudas del lado “oscuro” y el de “la luz”, su representación es obvia y está totalmente marcada. El villano está hecho para ser odiado con un punto de carisma y popularidad que marcarán las siguientes generaciones de villanos.

De esta nueva generación de películas, y con ello de villanos, empiezan a contar el origen de dichos villanos y explicar el por qué de su comportamiento. Buscan justificación en sus actos con la elaboración de tramas que justifiquen su malicia o enfermedades mentales, influencias recogidas en gran parte de las generaciones de superhéroes de los cómics populares como *Spiderman* (Stan Lee y Steve Ditko, 1962), *Superman* (Jerry Siegel y Jose Shuster, 1933) o *Batman* (Bob Kane y Bill Finger, 1939), entre otros, que tuvieron un éxito arrollador en ventas.

Además, tenemos que destacar el estreno de *El padrino* (Francis Ford Coppola, 1972) o *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971) donde tenemos en un primer plano de acción al villano, se convierten en nuestro protagonista. Reconocemos que son villanos por sus actos, por todo lo que hacen, peor no por tener un claro desarrollo de otro personaje opuesto totalmente y qué llamaríamos “héroe”.

En los años 80, la fantasía, aventura y el cine juvenil ganaron terreno y nos encontramos con películas como *Los Cazafantasmas* (Ivan Reitman, 1984), *Los Goonies* (Richard Donner, 1985), *La princesa prometida* (Rob Reiner, 1987) o *Los Gremlins* (Joe Dante, 1984).

Aquí la figura del villano cambia y los encontramos más humanizados, con otro tipo de maldad. Además el género juvenil y fantástico predominante de la década hace que proliferen villanos más fantasiosos y con poco apego a la realidad (lo vemos en *Los Cazafantasmas* o *Los Goonies* por ejemplo). Resalta más un villano imperfecto y torpe que un villano con malicia interior como podíamos ver, por ejemplo, en otras películas anteriores como *El padrino*.

Llegando a los 90 encontramos películas como *Eduardo Manostijeras* (Tim Burton, 1990), *El silencio de los corderos* (Jonathan Demme, 1991), *Pulp fiction* (Quentin Tarantino, 1994) o *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) entre muchas otras, además del nuevo boom Disney que se avecinaba y que comenzó en esta década con *La bella y la bestia* (Kirk Wise y Gary Trousdale, 1991), *El rey león* (Rob Minkoff y Rogers Allers, 1994) y *Toy Story* (Jonh Lasseter, 1995). Esta década recoge muchos de los elementos de los años anteriores. No hay un patrón común de villano que podamos vislumbrar. Todas las películas tienen sus villanos con características diferentes, personalidades diferentes y realismos diferentes: desde el típico asesino, al psicópata o al vecino sin maldad ninguna que, sin quererlo, opone resistencia al protagonista. Podemos decir que se recoge lo visto anteriormente para la construcción de nuevos villanos traidor de la mano de nuevos cineastas como Quentin Tarantino, Spike Lee o Steven Soderbergh.

En la actualidad, y desde hace años, tenemos un mosaico muy amplio de personajes. No hay un patrón, todos son diferentes. Encontramos desde los villanos más odiados a los más seguidos y queridos por el público, con características y personalidades muy diversas. Todo esto lo vemos desde *Los Vengadores* (Joss Whedon, 2012) de Marvel hasta *Shutter island* (Martin Scorsese, 2010) o *Three bilboards outside Ebbing, Missouri* (Martin McDonagh, 2017).

En cuanto a las series de televisión, la influencia del cine ha sido muy grande. Estas no tienen tanto recorrido, pues la televisión tardó en ponerse en marcha en el mundo más tarde que el cine. Han sido poco valoradas a lo largo de la historia por existir otros productos culturales considerados de mayor calidad y prestigio como el cine o la literatura. Pero actualmente el panorama no es el mismo, las series han cobrado un importantísimo protagonismo en el panorama audiovisual, siendo estas las grandes ganadoras de audiencia y de popularidad en los últimos años. La serialidad planteada en la televisión actual y en las grandes plataformas como Netflix o HBO configuran un nuevo, complejo e innovador panorama cultural de gran impacto global ya que “ver la tele comienza a ser tan importante como leer un libro” (Carrión, J. (2011). *Teleshakespeare*. Madrid:

Errata naturae editores). Este impacto ha sido gracias a la evolución en la forma de consumir la televisión. Antes la televisión gozaba de grandes audiencias, mientras que ahora esa audiencia está dividida en diferentes medios de consumo audiovisual, lo que da un gran margen de creación de contenidos y hace posible la existencia de un amplio mosaico de ficciones donde elegir.

En la década de los 60, en EEUU, la televisión ya congregaba a miles de personas. Con las series las cadenas de televisión vieron un gran modo de reunir a mucha gente y así ganar más dinero con la publicidad. Series como *I love Lucy* (Jess Oppenheimer, Madelyn Davis y Bob Carroll, Jr., 1951) o *Bonanza* (David Dortort, 1959) fueron todo un éxito. Aquí los personajes eran más bien personajes comunes sin grandes villanos con vistas a reunir al mayor número de personas, desde niños a los más mayores y nos se planteaban construir villanos que una parte de los espectadores pudieran rechazar y con ello a la serie.

Pero no fue hasta los 80 cuando empezamos a vivir un incremento en la creación de diferentes series y comenzamos a ver el desarrollo de los villanos. En los 90, HBO lanza una de las series más importantes de la historia de la televisión y que marca un antes y un después en la creación de las ficciones, *The Sopranos* (David Chase, 1999), una serie de gánsteres con toques de drama familiar y que marca el nuevo modelo a seguir por las ficciones que surgen después, cambia el modelo que HBO tenía como cadena y se glorifica la edad de oro de las series (Cascajos Virino, C. (2009). La nueva edad dorada de la televisión norteamericana, en *Secuencias. Revista de historia del cine*, 29, p. 7). Con *The Sopranos* toma relevancia la figura del villano con un protagonista jefe de la mafia de New Jersey y se inicia una era donde los villanos toman, en gran medida, peso en la historia. Además se consagrara la gran creación de series con otras como *Los Simpsons* (Matt Groening, 1989), *Friends* (David Crane y Marta Kauffman, 1994), *Twin Peaks* (Mark Frost y David Lynch, 1990), *Expediente X* (Chris Carter, 1993)...

Aparecieron series históricas como *Breaking Bad* (Vinve Gilligan, 2008) o *Lost* (J. J. Abrams y Damond Lindelof, 2004) donde vemos claramente el mosaico de villanos que tenemos actualmente, desde un profesor corriente que se transforma con el paso de los capítulos en el mayor capo de anfetamina, hasta una serie donde los villanos son cada una de las amenazas que hay en la isla y los propios personajes, mezclados con una estructura narrativa laberíntica y misteriosa acompañada de saltos temporales y que marcó un hito en la ficción. En estos últimos años hemos visto la creación de series históricas y de un peso nunca antes visto como *Game of Thrones* (David Benioff y D. B. Weiss, 2011), la adaptación de la saga *Canción de hielo y fuego* de George R.R Martin, una serie que ha vuelto a marcar un punto de inflexión y no retorno en la series y los creadores de estas,

ansiendo por conseguir un fenómeno tan importante y a tan gran escala que vuelva a romper moldes. Los villanos aquí van desde Cersei a Joffre, Los caminantes blancos o Ramsay Bolton. Tienen unas características muy marcadas, movidos por diferentes propósitos como el de Cersei quien va moviendo todos los hilos a la sombra por pura protección a lo que es suyo y a su familia hasta acabar reinando y destruyendo a todos sus enemigos.

También tenemos la aparición de *The Walking Dead* (Frank Darabont, 2010) que nos ofrece como villano principal a los “zombies” aunque nos damos cuenta de que las personas en tiempos desesperados son los verdaderos villanos; *The Handmaid's tale* (Bruce Miller, 2017) cuyo villano es el gobierno que da un golpe de estado, el patriarcado y los ideales extremistas, o, por ejemplo, *American Horror Story* (Ryan Murphy, 2011) donde cada temporada tenemos una trama diferente

y un villano diferente (el demonio, fantasmas, brujas, psicópatas, asesinos...). Estas, junto a la interminable lista de series que tenemos en la actualidad, conforman el mapa de la villanía que tenemos actualmente en las ficciones y que nos da como resultado una amplia variedad donde elegir. Además vemos el peso que ha adquirido el villano, haciéndolos intrigantes, atractivos y dispares, lo que les ha convertido en el escaparate principal para atraer a los espectadores y la fórmula principal del panorama ficcional actual donde el foco principal está puesto en el villano.

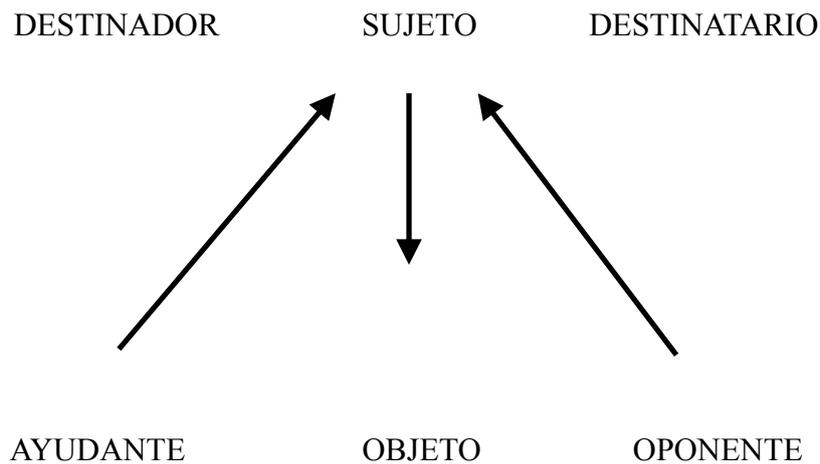
4. METODOLOGÍA

Con el interés puesto en el villano dentro de la ficción y cómo las personas muestran empatía hacia unos y el odio más profundos hacia otros, la elección de *Killing Eve* como serie a investigar parte de la comparación de los diferentes villanos que existen en distintas ficciones.

Usando las herramientas dadas por Greimas como el esquema actancial, analizaré a los personajes de *Killing Eve* moviéndome en el marco del esquema y viendo cuál es el resultado de las diferentes acciones de los personajes.



IMAGEN 1. FOTOGRAMA DE EL CUENTO DE LA CRIADA. FUENTE:
[HTTPS://WWW.PINTEREST.CL/PIN/478014947947910186/](https://www.pinterest.cl/pin/478014947947910186/)



Además las diferentes características psicológicas investigadas de las personas ayudaran a la comprensión de la simpatía que produce la villanía y dónde se sitúan los personajes principales dentro de la clasificación realizada por Casetti y Di Chio. Estableceré una tabla para cada personaje principal donde se verá claramente cómo es el personaje en cuestión según la clasificación propuesta por Casetti y Di Chio, así como Greimas en la parte de clasificación de los personajes como actante.

PERSONA	ROL	ACTANTE
Personaje lineal/ contrastado	Personaje activo/pasvivo	Sujeto/objeto
Personaje plano/redondo	Personaje modificador/ conservador	Ayudante/oponente
Personaje estatico/dinámico	Personaje influenciador/autónomo	Destinador/destinatario
	Protagonista/Antagonista	

Tabla 1: Elaboración propia a partir de las clasificaciones de Casetti, Di Chio y Greimas

También analizaré algunos de los comportamientos de Eve y Villanelle, así como de otros personajes que las rodean en la trama en los siguientes capítulos:

- 1x08: «God, I'm Tired»
- 2x01: «Do You Know How to Dispose of a Body?»
- 2x05: «Smell Ya Later»
- 2x06: «I Hope You Like Missionary!»
- 2x08: «You're Mine»

La elección de estos capítulo se debe a que encontramos momentos y diálogos entre Eve y Villanelle que nos reflejan perfectamente la necesidad de la una y la otra, ya que se complementan. Además analizando estos momentos vemos las diferencias entre ambas y cómo aún existiendo parecidos entre ellas, Villanelle es la gran villana de la serie. Existen gran cantidad de momentos clave en la serie donde vemos la auténtica naturaleza de ambos personajes y la confrontación entre ellas, pero es en estos capítulos donde los diálogos y los actos que llevan a cabo lo demuestran por completo.

Además de esto y con el objetivo de comprender aún más la construcción de este personaje, estudiar a la creadora de *Killing Eve*, Phoebe Mary Wallner-Bridge y todas las series que ella ha creado para ver en qué se basa y cómo es su forma de construir a este tipo de personajes.

5. CASO DE ESTUDIO: KILLING EVE



Imagen 2. Fuente: BBC América

5.1 Sinopsis y contexto

Killing Eve es una serie estadounidense de la cadena BBC America emitida por primera vez en abril de 2018. Se basa en la novela de Luke Jennings “Codename Villanelle”. La serie fue creada de la mano de Phoebe Mary Waller-Bridge quien también es showrunner y productora ejecutiva de la misma junto con Sally Woodward Gentle y Lee Morris. La primera temporada cuenta con 8 episodios y la segunda temporada fue estrenada el 7 de abril con otros 8 episodios. La serie está actualmente en la emisión de su tercera temporada y tiene una cuarta ya confirmada y en proceso de producción.

La serie se centra en Eve Polastri, interpretada por Sandra Oh, una oficial del servicio de inteligencia secreto, también conocido como MI6, que empieza a seguir la pista de unos asesinatos cometidos por toda Europa y que son obra de una asesina llamada Villanelle, interpretada por Jodie Comer. Estas se involucran en una persecución internacional donde Eve intenta dar caza a Villanelle y acaban obsesionándose la una de la otra.

5.2 Producción de la serie: Phoebe Mary Waller-Bridge

BBC America anunció el 15 de noviembre de 2016 que había dado luz verde a la producción de ocho capítulos de una serie llamada *Killing Eve* con Phoebe Mary Waller-Bridge al frente como creadora, showrunner y productora ejecutiva. Esta serie estaría basada en la novela de Like Jennings “Codename Villanelle”. La serie se estrenó un 12 de enero de 2018 con una popularidad inmediata y un éxito visible. Antes de su estreno, la cadena ya la renovó por una segunda temporada, confiando así en una buena acogida.



IMAGEN 3. PHOEBE MARY WALLER-BRIDGE. FUENTE: [HTTPS://WWW.EXPRESS.CO.UK/ENTERTAINMENT/FILMS/765018/STAR-WARS-NEWS-HAN-SOLO-PREQUEL-PHOEBE-WALLER-BRIDGE-FLEABAG-RED-CUP](https://www.express.co.uk/entertainment/films/765018/star-wars-news-han-solo-prequel-phoebe-waller-bridge-fleabag-red-cup)

Sandra Oh como estrella principal por su gran popularidad debido a la histórica serie *Anatomía de Grey* (Shonda Rhimes, 2005) interpreta a Eve, una de las protagonistas junto a la menos conocida Jodie Comer, que interpreta a la villana Villanelle. Gracias a la serie, Jodie Comer goza de una gran cantidad de premios reconociendo su trabajo en la serie y una gran popularidad entre el público. Poco después se confirmó a Fiona Shaw en el papel de Carolyn, jefa del MI6, y a otros como David Haig, Sean Delaney, Owen McDonnell, Henry Lloyd-Hughes, Shannon Tarbet, Nina Sosanya, Edward Bluemel y Julian Barratt.

Phoebe Waller-Bridge (1985, Londres, Inglaterra) actriz, guionista y productora ejecutiva, se puso al mando de la creación de la serie. Su carrera en la televisión británica comenzó con la interpretación de algunos papeles dispersos en distintas series. Años más tarde, en 2016, se pone al frente de la producción de su creación *Crashing* (Channel 4, 2016) y de su éxito arrollador *Fleabag* (BBC Three, 2016), protagonizada por ella misma, con la que consiguió tres premios Emmy en las categorías de Mejor Serie Cómica, Mejor Actriz Principal en una Serie de Comedia y Mejor Guion en una Serie de Comedia y que le ha dado una gran popularidad en la industria a nivel internacional.

Este éxito le abrió la puerta de convertirse en la showrunner y creadora de *Killing Eve*, adaptando así las novelas de Luke Jennings. Además se ha convertido en la primera mujer dentro de la creación de los guiones de la nueva película de James Bond.

El sello tan característico de Phoebe Mary Waller-Bridge está presente en todas sus creaciones, con esa necesidad constante de sorprender y con ese humor tan característico de *Bridge*.

Su creciente popularidad y éxito no hace más que afirmar la creciente ola feminista en la industria de la televisión, favoreciendo la creación de series protagonizadas por mujeres.

(Leydy Montoya. (2019). *Phoebe Waller-Bridge. Biografía*. Historia y biografía. Recuperado de: <https://historia-biografia.com/phoebe-waller-bridge/>)

5.3 Narrativa de la serie

Dentro de un género de espionaje, detectives y asesinatos se mueve *Killing Eve*. Las mujeres toman protagonismo absoluto en esta narrativa, dejando a un lado los estirados y repetitivos roles de género donde el hombre siempre era el que resolvía el caso del asesino de turno. Aquí nos encontramos a dos mujeres como protagonistas indiscutibles: Eve Poalstri (Sandra Oh), que pertenece al servicio secreto (MI6) y Villanelle Astankova (Jodie Comer), cuyo nombre real es Oksana, una elegante asesina con una vida muy lujosa y cuyas formas de matar son totalmente sorprendentes y elegantes.

Eve cuenta con su compañero Bill Pargrave, interpretado por David Haig, cuando les llega un caso de asesinato, cometido por Villanelle. Estos empiezan a investigarlo sin ningún permiso por parte de sus superiores, por lo que son despedidos. Aquí entra en juego Carolyn Martens, interpretada por Fiona Shaw, jefa del MI6 ruso, decidida, autoritaria y cuyas relaciones son algo distantes. Carolyn, debido al comportamiento de Eve, decide reclutarla junto a Bill para el MI6 e investigar los asesinatos. Ellos junto a Elena Felton, interpretada por Kirby Howll-Bapiste, y Kenny Slowton, interpretado por Sean Delaney, hijo de Carolyn, forman un grupo para la investigación de dichos asesinatos. Esta investigación dará lugar a la obsesión entre Eve y Villanelle que, poco a poco, se transforma en algo sexual e incluso amoroso. Todo esto en medio de la relación de Eve y su marido Nico, interpretado por Owen McDonnell, que ira cayendo en picado por culpa de la obsesión de Eve.

Cada temporada cuenta con 8 capítulos de 40 minutos aproximadamente. No deja de ser una serie dramática de espionaje e intriga que se complementa con momentos cómicos. Durante la historia, se

recorren diferentes ciudades de Europa con predominio de espacios naturales. Además es una serie lineal, no tenemos saltos en el tiempo ni grandes elipsis, exceptuando algunos recuerdos pasados de ciertos personajes. La focalización sería externa cambiando en los distintos personajes.

Otro punto fuerte de la narración y estructura de la serie es la contraposición de personalidades y formas de vida de las mujeres de la ficción, con Eve y Villanelle, mostrando la sencillez de una con la elegancia de otra, la vulgaridad con el lujo o una vida ordinaria a una vida llena de sorpresa que tiene la otra. Todo esto envuelto siempre en un tono cómico e irónico que puntualizan más todas esas diferencias.

El motor principal de la trama al comienzo de la serie eran esos asesinatos cometidos en distintas ciudades, sin relación ni explicación aparentes. Conforme avanza la trama vemos cómo dejando en un segundo plano los asesinatos, los sentimientos de Eve y Villanelle toman protagonismo. Se pasa de una persecución para detener a la asesina, a una rotura de la rutina de Eve que colma con el choque con Villanelle, transformando su deseo de atraparla en una obsesión y atracción fatal que no hace más que desviar de su objetivo primario a cada una de las dos protagonistas.



IMAGEN 4. FOTOGRAMA DE *KILLING EVE*.
FUENTE: <https://fuera series.com/killing-eve-critica-temporada-2-final-4d6dd268be23?gi=df77e6a0f928>

Todo esto se ve reforzado por un empoderamiento femenino absoluto en toda la narración de la serie. Cómo Eve pasa de tener una vida hecha y acomodada, a decidir embarcarse en la investigación de unos asesinatos terroristas por todo el mundo estando su marido en contra, muestra un empoderamiento femenino que se representa con esa valentía y marcado carácter independiente que Eve va desarrollando a lo largo de toda la serie. También vemos en Villanelle cómo se rompe con el molde del psicópata horrible cuyo fin es matar sin más profundidad, para darnos a una psicópata sin escrúpulos a la hora de asesinar, revelándose en ocasiones contra sus superiores y yendo por su cuenta con libertad, sumándole un toque de personalidad casi infantil que no hace más que atraer al espectador. Los hombres en la serie son personajes que acompañan a las mujeres, están a su alrededor y en ocasiones pasan totalmente desapercibidos. Vemos por ejemplo a Niko, el marido de Eve, o a Konstantin que se presenta como el jefe de Villanelle, él tiene el poder y Villanelle tiene que aceptarlo pero acaba siendo ninguneado e incluso perseguido por ella.

Está claro que *Killing Eve* ha abierto un camino hacia un drama criminal donde las mujeres toman las riendas de la narración y son la dinámica central de la trama. Esto no hace sino reforzar la idea que las series son el claro reflejo de la sociedad, si la sociedad se mueve las series también lo hacen. Estamos viviendo un movimiento feminista como nunca antes se había visto, y eso se plasma en la ficción.

5.4 Eve Polastri

Eve es la protagonista de la serie. Está casada con su marido Niko, y ambos tienen una vida totalmente normal. Eve trabaja para el MI5, es decir, el servicio de inteligencia. Tras ponerse a investigar un caso de asesinato sin consentimiento es despedida, pero Carolyn, que trabaja para el MI6, decide contratarla. Es aquí cuando comienzan a investigar los múltiples asesinatos cometidos en diferentes ciudades de Europa y sin relación aparente. Tras seguir investigando, descubren quién está detrás de estos asesinatos. Aquí entra en juego Villanelle en la vida de Eve, comienza una enorme obsesión por ella que provoca que Eve deje de lado a su marido y se desmarque de su vida normal. En un momento de la investigación están a punto de atrapar a Villanelle y esta acaba con la vida de Bill, compañero de Eve y uno de sus mejores amigos. Esto marca un punto de inflexión, pues Eve no puede dejar de pensar en Villanelle con una mezcla de sentimientos de odio, atracción y obsesión por ella. Además ella se encuentra en un punto clave en su vida con la aparición de Villanelle, ella quiere a su marido, siempre lo ha hecho, pero ahora todo parece girar en torno a una persona en la que no puede dejar de pensar como algo más allá que puro trabajo. Se crea una serie de conflictos internos que tienen un impacto negativo en la cordura de Eve y en la relación con su marido al que le llega a engañar con un miembro de su equipo. La relación de ambos se va deteriorando conforme avanza la trama hasta que se produce la rotura definitiva de su matrimonio, algo que no parece afectarle tanto como podría ser en otra situación. Eve tiene momentos donde intenta autoconvencerse de unos sentimientos que ya no tiene por su marido, tratando de salvar una vida que no tiene retorno.



IMAGEN 5. FOTOGRAMA DE *KILLING EVE*. FUENTE: BBC

A lo largo de las dos temporadas son múltiples los encontronazos entre Eve y Villanelle y, conforme evoluciona la trama, Eve está más obsesionada de ella. Lo vemos por ejemplo cuando tras un encuentro con Villanelle o tras recibir un detallado paquete por parte de ella, Eve descarga con su marido toda su tensión sexual acumulada y toda la atracción que Villanelle le provoca.

Vemos que Eve llega a matar por Villanelle al final de la segunda temporada y vemos cómo llega a justificar muchos de sus actos poniendo a

Villanelle por encima de todo. Es evidente la evolución de Eve hacia la más absoluta locura por Villanelle y unos sentimientos contradictorios al seguir trabajando con el MI6 para atraparla sin realmente querer encarcelarla.



IMAGEN 6. LOGO DE *KILLING EVE*. FUENTE: <https://brunch.co.kr/@hikary0512/102>

Ahora analizaré a Eve siguiendo las clasificaciones propuestas por Casetti, Di Chio y Greimas:

PERSONA	ROL	ACTANTE
Personaje lineal	Personaje activo	Sujeto: Eve Polastri Objeto: atrapar a Villanelle y acabar con los asesinatos
Personaje redondo	Personaje modificador	Ayudante: Compañeros del MI6 Oponente: Villanelle
Personaje dinámico	Personaje autónomo	Destinador: Interés por Villanelle y correcto cumplimiento de su trabajo. Destinatario: Eve, ella misma
	Protagonista	

Tabla 2: Elaboración propia a partir de las clasificaciones de Casetti, Di Chio y Greimas

El personaje de Eve como persona, siguiendo la clasificación propuesta por Casetti y Di Chio, podríamos decir que se trata de un personaje redondo, dinámico y lineal. Un personaje redondo es aquel elaborado, ambiguo y que varía a lo largo del relato, y dinámico hace referencia a su constante cambio, su constante evolución. Eve va evolucionando a lo largo de la serie, conforme se va metiendo más en el caso de Villanelle y se va metiendo más en su vida, Eve va cambiando. Su vida ya no es la que era antes ni podrá volver a serlo después de todo.

En cuanto al punto de vista del personaje como rol, Eve es un personaje protagonista activo (toma las riendas de la acción), autónomo (hace las cosas por si mismo) y modificador (intenta cambiar las cosas en sentido negativo o positivo). Esto lo vemos en diferentes momentos del relato cuando Eve, sin permiso de sus superiores, investiga los asesinatos cometidos, lo hace ella misma, en primera persona, aún sabiendo las consecuencias que sus actos pueden tener pero con la intención de atrapar a Villanelle y volver a tener la tranquila vida que tenía antes o, más bien, poder encontrarse con ella y exteriorizar esos sentimientos tan confusos que tiene por Villanelle. Además es la protagonista aunque comparte un mismo protagonismo con Villanelle debido a esa complementación de ambas, donde la una no tiene recorrido narrativo sin la otra.

Como actante, dentro del esquema actancial de Greimas, sería el sujeto de la trama, cuya vida se ve totalmente descolócala cuando Villanelle, su oponente, aparece. Su objetivo sería llevar a cabo su trabajo y conseguir resolver los diferentes casos que se le presentaban, pero una vez que aparece Villanelle todo eso cambia. Su objetivo gira hacia su oponente, atrapar a su contraria con la ayuda de su equipo y con otra oposición que se suma a la propia Villanelle: ella misma. Dentro de su esquema encontramos como oposición principal a sus demonios internos, su deseo por Villanelle y su atracción por ella que le impiden querer hacerle mal y cumplir con su trabajo de manera profesional, además de retomar su vida normal. Aunque la mayor parte del tiempo actúa sola y sin dar muchas explicaciones, tiene un equipo, sus compañeros del MI6, que le ayudan en las investigaciones de los asesinatos de Villanelle. En cuanto al destinador, podríamos decir que es la curiosidad que le despierta Villanelle, curiosidad que luego se transforma en una obsesión enamoradiza, además de querer cumplir con su trabajo correctamente. El destinatario sería ella misma, si atrapa a Villanelle (y a su organización de criminales) se acabaría su desenfadada y estresante vida por conseguir acabar con esos asesinatos y podría poner punto y final a su obsesión con Villanelle.

¿Es realmente Eve la heroína de la serie? ¿No se trata de otra villana? Eve no se mueve por una naturaleza maligna, sus actos no tienen una mala intención, son sus sentimientos más profundos e inevitables los que le hacen tomar una serie de decisiones erróneas y perjudiciales para todos los que la rodean y en beneficio de su relación con Villanelle. Descartamos que se trate del villano de la serie gracias, no solo a la existencia de Villanelle como oponente sino a que se desmarca de las características propias de un villano que autores como Mariona Visa-Barbosa o Zoraida Jimenez Gascón proponen. No tiene maldad en sus actos, no es un ser con sed de venganza o falta de moral y no presenta una mente perturbadora como sí pasa con Villanelle.

5.5 Villanelle

Villanelle, llamada de nacimiento como Oksana Anatoljevna Astanko, es una de las protagonistas de *Killing Eve*. Es de origen ruso, de unos veinte años y forma parte de una organización terrorista llamada “Los doce” para quien comete distintos asesinatos por toda Europa. Domina diferentes idiomas y tiene una vida lujosa gracias a los grandes pagos que la organización le hace por cometer los diferentes asesinatos.

Villanelle no tiene ningún tipo de compasión o moral a la hora de cometer los asesinatos, de hecho lo hace con una elegancia magistral. Ya en la primera escena de la serie, que coincide con la presentación del personaje de Villanelle, vemos cómo está en una heladería buscando la atención de una niña a la que sonríe, pero esta no le hace caso pero sí al heladero, por lo que Villanelle intenta imitar su sonrisa natural y así conseguir que la niña le devuelva la sonrisa. Tras esto, Villanelle se levanta para irse pasando al lado de la niña y tirándole encima el helado. Con esta presentación del personaje de Villanelle vemos su lado más infantil con una apariencia inocente y alegre pero que en el fondo hay una psicópata que no atiende a las consecuencias de sus actos.

No tiene aparente relación con nadie nada más que con Konstantin que es el que le da las ordenes y le comunica sus nuevas víctimas. La relación entre ambos es especial e incluso parece que Villanelle se llega a preocupar por él, pero también existen momentos donde se amenazan y son violentos el uno con el otro. Konstantin intenta dominarla, mientras que Villanelle sí llega a sentir que él es lo más parecido a una familia que tiene, pero esto no le impide dispararle sin ninguna duda cuando Konstantin le traiciona. Las demás relaciones que Villanelle establece son por puro consumo y placer. Está representada como una persona incapaz de establecer vínculos emocionales estables con alguien. Sus relaciones son frías y pasajeras, lo que hace que tenga un vacío consciente que parece querer llenar con situaciones como la de la heladería en la primera escena de la serie antes descrita.

Villanelle: *“Tengo problemas para decir la verdad. No entiendo el concepto, en realidad, pero...
pero alguien me dijo que era importante, así que aquí va.*

La mayoría de las veces, la mayoría de los días, siento ... nada. No siento nada. Es tan aburrido.

Me despierto y pienso: “¿Otra vez? ¿De Verdad? ¿Tengo que hacer esto otra vez? Y lo que realmente no entiendo es, ¿cómo es que todos los demás tampoco están gritando de aburrimiento?

Solo trato de encontrar formas de hacerme sentir algo. Más y más y más, pero... no hace ninguna diferencia. No importa lo que haga, no siento nada. Me lastimé, no duele. Compro lo que quiero, no lo quiero. Hago lo que me gusta... no me gusta. Estoy tan aburrida - *Killing Eve*: Temporada 2, Episodio 6 (2019)



IMAGEN 7. FOTOGRAMA DE *KILLING EVE*. FUENTE: <https://www.gamesradar.com/killing-eve-season-3-jodie-comer-villanelle/>

Villanelle está en una búsqueda constante de sensaciones que le produzcan estimulación interna y satisfacción inmediata, pues está en un continuo círculo de aburrimiento por el vacío emocional que presenta. Meloy cuenta cómo a medida que los individuos considerados “antisociales” se desarrollan están 1- muy aislados de todas las relaciones y experiencias emocionales y 2 - los intentos que llevan a cabo otros de imponer poder destructivo recorren un camino de una relación objetiva característica (Meloy J. R. (1988). *The psychopathic mind: origins, dynamics, and treatment*. Northvale, NJ: Jason Aronson).

Kernberg dictó algunos de los comportamientos antisociales típicos de un psicópata que destacan por tener un “trastorno de personalidad antisocial” a la vez que un “síndrome de narcisismo maligno” (Kernberg OF. (1998). *Pathological narcissism and narcissistic personality disorder: theoretical background and diagnostic classification*. In: Ronningstam EF. Disorders of narcissism: diagnostic, clinical, and empirical implications. (p.29-51). Washington, DC: American Psychiatric Association) Villanelle es una asesina fría, con una tendencia narcisista, un gran deseo de control ante todo y un trastorno de personalidad antisocial, aunque si le es posible tener relaciones parciales con Konstantin o Eve, peor no son relaciones completas. Reúne muchas de las características que

autores como Zoraida Jiménez Gascón, Linda Serger o Visa-Barbosa atribuyen a los villanos: la puesta en escena creada para un villano, la violencia, fechoría, la persecución de estos...

No se aclara de dónde puede proceder muchos de los comportamientos de Villanelle, el estado de su familia o cómo llegó a convertirse en una asesina. Lo que sí está claro es que tuvo unos procesos psicológicos psicópatas que se fueron desarrollando desde su infancia movidos por diferentes experiencias traumáticas que la llevaron a convertirse en la Villanelle plasmada en la serie.

Villanelle es una psicópata que es amada por los espectadores por mostrar una figura femenina en un rol fuera de lo acostumbrado, por su incansable lucha por conseguir lo que desea y por tomar sus propias elecciones sin tener en cuenta las consecuencias que acarrearán, además de ese particular sentido del humor y esa elegante forma de asesinar.

Nos enseñan rasgos positivos del personaje, inocentes, que se mezclan con las atrocidades que comete cuando asesina o incita al asesinato a los demás, como hace con Eve en el capítulo 2x08. Obviamente al tratarse de un personaje de ficción, sus características psicópatas no están del todo ajustadas a la realidad y se complementan para formar a una villana perfecta que no cause rechazo en los espectadores. Nos muestran sus sentimientos cuando se siente triste al ser rechazada por Eve o cuando se siente sola en sus lujosos apartamentos que no tiene con quién compartir, nos muestran sus debilidades y su tono irónico y cómico que potencian esa simpatía que causan el espectador. Por muy grande que sea el asesinato que Villanelle comete, una escena graciosa o un momento dulce de Villanelle echan por tierra el rechazo que nos debería provocar una psicópata de sus características.

Analizamos ahora a Villanelle basándonos en las clasificaciones propuestas por Casetti, Di Chio y Greimas:

PERSONA	ROL	ACTANTE
Personaje lineal	Personaje activo	Sujeto: Villanelle Objeto: matar para cumplir su trabajo y encontrar estabilidad emocional
Personaje redondo	Personaje modificador	Ayudante: Konstantin Oponente: Eve
Personaje dinámico	Personaje autónomo	Destinador: Su trabajo, que le da mucho dinero y lujos, y también Eve. Destinatario: Ella misma
	Antagonista	

Tabla 3: Elaboración propia a partir de las clasificaciones de Casetti, Di Chio y Greimas

Si situamos el personaje de Villanelle como persona basándonos en la clasificación propuesta por Casetti y Di Chio, vemos que se trata de un personaje redondo y dinámico, pues evoluciona a lo largo de toda la narración. Al conocer a Eve sus pensamientos, sentimientos y modos de actuar cambian. Además es lineal pues no es nada contradictoria ni incoherente, sabe muy bien lo que hace y dice en todo momento.

En cuanto a rol, Villanelle es un personaje antagonista, al ser la oponente de Eve, activo, modificador y autónomo. Villanelle toma las riendas de su vida, ella es la que comete los asesinatos y ella elige cómo los comete, además llega a desafiar a sus superiores e incluso a Eve cuando trabaja para ella. Es un personaje que se enfrenta a los problemas por sí misma y trata de darles una solución.

Dentro de su esquema actancial, Villanelle como sujeto principal tiene diferentes oposiciones que le impiden llevar a cabo sus objetivos, como son hacer su trabajo matando gente o encontrar una estabilidad sentimental y emocional a través de una persona como Eve. Su principal oposición viene cuando Eve aparece en su vida y todo gira entorno a ella. Es su oposición para conseguir cumplir con su trabajo, pues está siendo perseguida constantemente, y no puede conseguir una estabilidad emocional y sentimental porque Eve muestra rechazo a estar con ella. Además su psicología de psicópata y su pasado oscuro le impiden ser una persona estable y cuerda que pueda llevar una vida normal.

Realmente Villanelle no tiene ayudantes, pero el personaje en el cual más se apoya y con el que más vínculo tiene dentro de su red de asesinatos es Konstantin. Él hace de padre y de amigo a la vez para ella, además es el que le encarga los futuros asesinatos y el que le da las claves para saber dónde tiene que ir y porqué. En cuanto al destinatario, diríamos que se trata de los asesinatos que comete, ya que gana grandes cantidades de dinero y una vida lujosa. Eve también es su destinatario, la obsesión y el enamoramiento hacia ella le llevan a actuar de una forma diferente a cuando no la conocía con el fin de poder estar con ella. El destinatario sería ella misma, Villanelle, encontrando así una estabilidad emocional en su vida si consigue estar con Eve y ganando dinero con su trabajo. Es evidente que se trata de la villana de la serie gracias al contraste con Eve y a los indicadores de comportamiento, anteriormente mencionados, que denotan la construcción de un villano completo.

5.6 JUEGO DEL GATO Y EL RATÓN. ¿QUIÉN ES LA AUTÉNTICA VILLANA?

En la serie, Villanelle ha tenido momentos clave donde se ve otra cara distinta del personaje y nos plantea si Villanelle tiene o no sentimientos o si es la verdadera villana de la serie. También pasa

con Eve, la otra cara de la serie pero que muestra comportamientos que salen por completo de su rol característico y se ven ensuciados cuando conoce a Villanelle. Para analizar y comprender el auténtico rol que desempeñan los personajes dentro de la serie nos vamos a centrar en algunos de esos momentos clave donde vemos claramente las diferencias y similitudes entre ambas y que tienen lugar en los siguientes capítulos:

- 1x08: «God, I'm Tired»
- 2x01: «Do You Know How to Dispose of a Body?»
- 2x05: «Smell Ya Later»
- 2x06: «I Hope You Like Missionary!»
- 2x08: «You're Mine»



IMAGEN 8. FOTOGRAMA DE *KILLING EVE*. FUENTE: BBC América

En el último capítulo de la primera temporada Eve encuentra dónde vive Villanelle. Allí Eve desata su furia rompiendo cosas de la casa y le echa en cara haber perdido su vida por su culpa. Eve llega a amenazar con una pistola a Villanelle diciendo que la va a matar pero Villanelle está segura de que no lo hará porque a Eve “Le gusta demasiado”. Eve le confiesa que piensa en ella constantemente, tiene una obsesión plena por ella y no le deja hacer otra cosa que no sea pensar en ella, quiere saberlo todo acerca de ella, a lo que Villanelle le confiesa que ella también. Aquí vemos cómo ambas saben que están obsesionadas la una de la otra. Vemos como Villanelle quiere vivir con ella, que estén juntas y “tener a alguien con quien ver películas los domingos” lo que nos muestra algo de debilidad y de sentimientos por su parte. Tras esto comparten una escena íntima entre las dos en la cama, tumbadas una al lado de la otra, relajadas, con una tensión sexual notable y sin temerse, como iguales. Es en ese momento cuando, por sorpresa, Eve saca una navaja y apuñala a Villanelle

que, mientras le apuñala, le confiesa que le gustaba de verdad. Tras esto Eve se siente terriblemente culpable e intenta arreglarlo. Como vemos en esta escena la que toma las decisiones típicas de un villano es Eve, mientras que la considerada villana de la serie deja de luchar para abrir sus sentimientos con la persona que ama. Este es un momento clave donde vemos hasta dónde puede llegar Eve y la persona sentimental que es Villanelle en realidad.

Otro de los momentos claves de la serie es el 2x01 “Do You Know How to Dispose of a Body?”. Aquí Villanelle, recuperándose en el hospital de las puñaladas de Eve, tiene un compañero de habitación, un niño con la cara desfigurada por un accidente. En un momento el niño le pregunta a Villanelle si ella querría seguir viviendo siendo un monstruo con la cara desfigurada. Villanelle parece consolarle y ser buena con él, se muestra sensible e intenta animarle, lo que nos plantea otra situación donde vemos a Villanelle saliendo de su rol de villana. Pero, tras intentar consolarle, Villanelle le retuerce el cuello y mata al chico, ¿compasión o maldad? El niño no quería vivir así y Villanelle acaba con su vida ¿estaba haciéndole realmente un favor o es fruto de su maldad e insensibilidad? Con esto vemos como hay un fuerte impacto de la desconexión moral que tenemos los espectadores al ver situaciones escandalosas, nos llegamos a plantear si realmente Villanelle ha hecho lo mejor para el chico o solo ha actuado otra vez con maldad y frialdad.

En el 2x05 volvemos a tener a Eve y Villanelle juntas. Aquí, de nuevo, se produce un gran contraste entre ambos personajes y nos planteamos un intercambio de los roles de ambas. Eve se muestra fría, distante y desapegada de Villanelle que, por un lado, podemos justificarla sabiendo que Villanelle es una asesina y que Eve siempre ha querido capturarla para que se acaben esos asesinatos. Además Eve quiere desintoxicarse de Villanelle, quiere dejar de sentir por ella, pero, aún así, Eve recurre a Villanelle para que le ayude en una investigación. En este capítulo comprobamos que Villanelle, a pesar de todo, siente y es humana. Se entristece cuando Eve no le presta atención o ve como prefiere estar con su marido antes que con ella, o cuando Eve le pide que haga algo y Villanelle solo le pide un simple “gracias” por haberla ayudado. Mientras tanto, Eve se siente excitada por el peligro, por saber qué Villanelle está detrás de ella e incluso por tener pensamientos asesinos contra gente corriente en el metro, lo que refleja una vez más un cambio de roles en la narrativa de la serie. Una frase clave para entender la figura del villano en la ficción y sobre todo en Killing Eve la encontramos en el capítulo 2x06. Eve cuenta de nuevo con la ayuda de Villanelle para poder resolver un caso, cuando en una de las conversaciones Eve le reprocha a Villanelle que ella “jamás sabrá lo difícil que es ser amable, normal y educado” en lugar de ser como ella, a lo que Villanelle le puntualiza: “como nosotras”. Realmente es consciente de que no son tan diferentes, Eve trata de

escapar de los demonios internos que Villanelle le ha despertado, pero verdaderamente no tienen tantas diferencias. Otro momento clave del capítulo y de la serie es lo que Villanelle le dice a Eve cuando esta le trata con frialdad y distancia, lo que hace que Villanelle se acabe hartando: “*no lo olvides, lo único que te hace interesante soy yo*”. Esta frase refleja muchas cosas en la serie: Si nos fijamos, el recorrido del personaje de Eve comienza cuando esta empieza a investigar los asesinatos de Villanelle y se acentúa cuando la conoce y cae en una completa obsesión por ella. Eve hace cosas que jamás en su vida normal habría pensado que sería capaz de hacer, como apuñalar a alguien, torturar o anteponer su matrimonio a una psicópata asesina de la que se ha enamorado. Para Eve, Villanelle puede ser su personalidad más profunda y reprimida, la personalidad que tenía en la sombra y que no era capaz de reconocer.



IMAGEN 9. FOTO PROMOCIONAL DE *KILLING EVE*. FUENTE: BBC América

Uno de los momentos más importantes de la serie es la aparición de un villano nuevo, un villano que sobrepasa a Villanelle y que hace que esta pierda su rol de villana en la serie. Se trata del personaje de Aaron Peel, interpretado por Henry Lloyd-Hughes. Aaron Peel es parte de la gran e influyente familia Peel que, a la muerte de su padre, se convierte en el CEO de la empresa de su familia. Aaron Peel se empieza a interesar por Villanelle, que se hace pasar por otra persona por petición de Eve y que se acerca a Peel para descubrir sus verdaderas intenciones con la empresa y si fue quien asesinó a su propio padre. En los encuentros que tienen ambos, vemos la psicopatía en estado puro. Aaron Peel es un psicópata obsesivo y un asesino al igual que Villanelle. Estos chocan constantemente, pero a la vez surge una atracción al verse reflejados el uno en el otro con su posesividad, su falta de conciencia, su sadismo o sangre fría. Con Aaron Peel vemos un villano que sobrepasa a Villanelle, un villano que ataca y amenaza a la propia Villanelle y que muestra unos

rasgos y unas características psicópatas que sobrepasan a las de Villanelle. La diferencia está en que con Aaron Peel no sentimos simpatía, no está construido con las mismas características que nos acercan tanto a Villanelle. Peel nos produce rechazo y odio, un tipo de villano posible que no se había dado en esta serie y que lo conseguimos gracias a él. Finalmente acaba con Peel en una escena que, como espectadores nos produce satisfacción y alegría. Un villano acabando con otro aún peor y que nos da el mosaico de posibilidades y villanos existentes en la ficción.

En el último capítulo de la 2a temporada asistimos a otro momento clave para entender a los personajes principales. Villanelle se encuentra en problemas y está a punto de ser asesinada por un hombre de la banda de asesinos a la que pertenece. Eve acude al momento en el que esto ocurre y rápidamente con Villanelle pidiendo ayuda e incitando a que Eve mate con un hacha al hombre, coge el hacha y acaba con su vida en la escena más impactante de Eve. Parece disfrutar mientras mata al hombre, con una mezcla de rabia y de venganza por intentar matar a la persona de la que realmente está enamorada y tiene una gran obsesión. Después vemos cómo en realidad Villanelle tenía una pistola y podía haberse defendido ella sola, pero prefirió que Eve matase al hombre. ¿Qué nos encontramos aquí? Eve comete un asesinato pero lo hace para poder salvar a una persona importante para ella. Esto no deja de ser un acto heroico a pesar de lo sucedido, mientras que Villanelle se retrata como la auténtica villana. Eve muestra arrepentimiento, miedo y terror ante lo que ha hecho y Villanelle alegría por haber conseguido que Eve cometa su primer asesinato y sea una igual a ella. En este mismo capítulo Villanelle dice: “Eve y yo somos iguales”, pero vemos que, a pesar de la evolución hacia la locura y los actos que Eve lleva a cabo, si muestra arrepentimiento y malestar por lo que hace, al contrario que Villanelle que mata sin piedad y sin ningún remordimiento. Esto no quita que la villana no deje de tener sentimientos como el amor profesado hacia Eve, la culpabilidad o la tristeza, pues son componentes que pueden formar parte del villano.

¿Podemos decir que son iguales Eve y Villanelle? A la vista está que no. Tras analizar algunos momentos clave de los personajes en la serie, vemos que tienen similitudes, vemos que, como toda persona corriente, existen demonios y pensamientos internos, pero esto no convierte en villano, este no es el factor que nos indica que Eve sea tan villana como Villanelle. Lo que sí es cierto es que la una no funciona sin la otra, se complementan. Si Villanelle no aparece en la vida de Eve, esta tiene una vida corriente y sus demonios internos no serían más que eso, internos, pero no tendría nada interesante que contar. En cambio, la vida de Villanelle sin Eve podría ser relativamente parecida, cometiendo asesinatos por dinero sin mostrar remordimientos, teniendo una vida de lujo y placer

igual o relacionándose poco con la gente. El factor que cambia en la vida de Villanelle con la aparición de Eve es aprender a amar, aprender a empatizar con otra persona y a preocuparse de otra persona además de conseguir exteriorizar sus sentimientos.

6. Conclusiones

El fenómeno social creado entorno a las series ha ido en aumento estos últimos años con la aparición de grandes series como *Juego de Tronos*, *Breaking Bad* o *Lost* entre muchas otras. Las series han dejado de estar en un segundo plano en la industria audiovisual y, ahora, se manejan presupuestos millonarios que se ven reflejados, en la mayoría de los casos, en una excelente producción y resultado final al nivel de muchas de las grandes películas de la historia.

Acompañando esta evolución en la calidad de las ficciones no solo televisivas, sino también las que se producen para las grandes plataformas que mucho han tenido que ver con este auge en la producción de tanta cantidad de ficciones, va la evolución que se ha producido a la hora de construir a los personajes, dotándoles de una complejidad y profundidad suficientes para alargar una trama durante muchos años y temporadas. Pero este gran desarrollo de personajes no solo se ve en los personajes principales, también tiene lugar en los secundarios y en los villanos, sin los que la trama no avanzaría.

El papel del protagonista principal ha estado siempre configurado dentro de unos cánones y modelos de comportamiento característicamente heroicos, pero es ahora cuando vemos cómo esto está cambiando. Ya no solo están cambiando los roles asignados a determinados personajes solo por su raza, sexo o sexualidad, si no que está cambiando la forma en la que se plantean las series. No se empieza planteando una serie por el personaje bueno, el personaje moralmente aceptado y que será, casi con seguridad, el héroe protagonista de la ficción, ahora el personaje reprobable moralmente, asesino o incluso psicópata tiene las mismas posibilidades de encabezar la trama principal de una serie y cuyos elementos girarán entorno a él. Si echamos un vistazo a algunas de las series del panorama actual nos daremos cuenta de este cambio de tendencia: *Breaking Bad* está protagonizado por “Walter White” que no deja de ser un narcotraficante y cuyas acciones no son para nada heroicas; *La casa de papel* donde la banda de atracadores acaparan todo el interés de la trama y la policía, que intenta resolver el conflicto, están caracterizados como los malos, aún siendo los que

hacen el bien contra unos ladrones; *American Crime Story* la serie que, en su segunda temporada, cuenta la historia del asesino de Gianni Versace, Andrew Cunanan, aún pudiendo contar la historia desde otro enfoque.

Como estas hay muchas otras series (*Dexter, Hannibal, The Soprano...*) cuyos personajes principales se salen del rol heroico característico para dar paso a la figura del villano como máximo protagonista.

La popularidad de los villanos ha crecido exponencialmente con la aparición de estas series y con el cambio de tendencia que se ha erigido en los últimos años. Como vimos en la clasificación propuesta por Zoraida Jiménez Gascón, existe una interminable lista de villanos que, cuyas características, cualidades y personalidades, atraen al público. Las características típicas de un villano van desde el asesino más sádico, al psicópata sin escrúpulos o al político sin malas intenciones que lleva a la ruina a su país.

En *Killing Eve* vemos el reflejo perfecto de una villana psicópata y asesina que disfruta con sus asesinatos, que no tiene ningún tipo de escrúpulos y cuyos sentimientos apenas exterioriza, pero los elementos con los que su creadora le dota para convertirse en una villana icónica en la historia de la ficción, están perfectamente pensados para que el público consiga empatizar y se enamore del personaje. Su irónico sentido del humor, su empoderamiento femenino y hasta la forma tan elegante que tiene de cometer sus asesinatos, la envuelven en una figura difícil de dejar en un segundo plano en la narración y viéndose obligada a convertirse en el principal atractivo y foco de interés de la ficción. Lo que ocurre con Villanelle es que, sean cuales sean las características que posee como villana, está construida sobre una base psicológica que también influye en los espectadores. Estos empatizan con los personajes, como vimos en la investigación de la psicología humana con la Teoría de la Disposición Afectiva, siendo los creadores conscientes de ese empatía, por lo que a la hora de crear un personaje se le añaden características psicológicas para producir ese efecto inmediato en el espectador, es decir, se usan técnicas para lograr el fanatismo por parte del público hacia determinados personajes. Con esto se consigue una identificación entre el personaje y el espectador, con lo que se cae en la red que forman las series para que nos sea inevitable dejar de verlas. También pasa que los espectadores ven reflejados oscuros pensamientos y demonios internos que muchos pueden llegar a tener y, sabiendo que se trata de ficción, conseguir disfrutar con las desgracias ajenas de la mano de personajes moralmente contrarios a nosotros como es Villanelle. Como contaba Isabel Santaularia en su libro *El monstruo humano, una introducción a la ficción de los asesinos en serie*, los villanos nos sirven como “válvulas de escape que nos permiten liberar el

estrés que genera el tener que ser buenas personas” y es por esta razón por la que centrar una ficción entorno a la figura de este personaje es una gran garantía de éxito (Santaularia, I. (2010). *El monstruo humano, una introducción a la ficción de los asesinos en serie*. España: Laertes).

En la serie gana peso la representación de la mujer libre y empoderada. Es una serie protagonizada por mujeres y enfocada en las vidas de dos mujeres que se complementan, se necesitan la una de la otra. Sin Villanelle, la vida de Eve sería normal, aburrida, pero al conocer a su opuesta, Villanelle, su vida pasa a girar en torno a su figura, lo que le trae una serie de desgracias que ponen su vida en otra dirección completamente diferente. Tanto la vida de Eve como la de Villanelle cambia al entrar una a formar parte de la otra, se necesitan y a la vez no se hacen ningún bien.

Killing Eve será recordada por ser una serie donde la villana acapara toda la atención, la necesitamos a grandes dosis y no deja indiferente a nadie, una serie, en definitiva, hecha para los amantes de los villanos mas peculiares.

7. Bibliografía

- Algirdas Julien, G. (1987). *Semántica Estructural*. España: Gredos.
- Aristóteles. (1999). *Poética*, (Traducción de Santiago Ibáñez Lluch). Valencia, Ediciones Tilde.
- Algirdas Julien, G. (1970). *Du sens*. París: Éditions du Seuil.
- Bal, M. (1985). *Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología)*. Madrid: Cátedra.
- Bandura, A. (1987b). *Teoría del Aprendizaje Social*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Bandura, A. (1987a). *Pensamiento y acción: Fundamentos sociales*. Barcelona: Martínez Roca.
- Barros-Grela, E. (2004). A la sombra de la estrella de Hollywood implicación social e identificación semiótica de los personajes secundarios. *Revista de estudios literarios*, 28, 0-36.
- Blacker, R. I. (1993). *Guía del escritor de cine y televisión*. Pamplona: Universidad de Navarra.
- Campbell, J. (1991). *El poder del mito*. Barcelona: Emecé Editores.
- Carrión, J. (2011). *Teleshakespeare*. Madrid: Errata naturae editores.
- Cascajosa Virino, C. (2005). *Por un drama de calidad en televisión: la segunda edad dorada de la televisión norteamericana*. En *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*. Disponible en <<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2927714>>
- Cascajosa Virino, C. (2016). La nueva edad dorada de la televisión norteamericana. *Secuencias*, 0(29). Recuperado de <https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/4035>
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1994). *Cómo analizar un film*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.

- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid: Taurus.
- Cooperman, S. (1965). *Shakespeare's anti-hero: Hamlet and the underground man*. *Shakespeare Studies*, 1, p. 28. Recuperado 20 de marzo. Disponible en <https://search.proquest.com/docview/1297964119?accountid=14744>
- Galán Fajardo, E. (2006). *Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva*. *ECO-PÓS*, 9 (1): 58-81.
- García, A. (2013). *Amar a Walter White, odiar a Walter White*. En *Jot Down contemporary culture magazine*. Recuperado 10 de marzo. Disponible en < <http://www.jotdown.es/2013/08/amar-a-walter-white-odiar-a-walter-white/>>
- Indick, W. (2004). *Psychology for Screenwriters*. California: Michael Wiese Productions.
- Jiménez Gascón, Z. (2010). *La construcción del villano como personaje cinematográfico*. *Frame*, 6, 285-311.
- Kernberg OF. (1998). *Pathological narcissism and narcissistic personality disorder: theoretical background and diagnostic classification*. In: Ronningstam EF. *Disorders of narcissism: diagnostic, clinical, and empirical implications*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Meloy JR. (1988). *The psychopathic mind: origins, dynamics, and treatment*. Northvale, NJ: Jason Aronson.
- *Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa filmica*. *Razón y Palabra* [en línea]. 2016, 20(95), 534-552 [fecha de Consulta 12 de Mayo de 2020]. ISSN: 1605-4806. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199550145034>
- Morrell. (2008). *The Narrative of 'Evidence Based' Management: A Polemic*; Birmingham. Garsington Road: Blackwell Publishing.

- Ndick, W. (2004). *Psychologie for screenwriters. Building conflict in your script*. Studio City, Michael Wise Productions

- Noemí Schrott, R. (2014). *Escribiendo series de televisión*. Buenos Aires: Manantial

- Propp, V. (2001). *Morfología del cuento*. Traducción de F. Díez del Corral. Madrid, Ediciones Akal

- Rueda Laffond, J. C. (2009). *¿Reescribiendo la Historia? Una panorámica de la ficción histórica televisiva reciente*. Alpha, 29, pp.85-104. Recuperado 16 de marzo. Disponible en http://eprints.ucm.es/10325/1/rueda_reescribiendo_la_historia_art07-1.pdf

- Santaularia, I. (2010). *El monstruo humano, una introducción a la ficción de los asesinos en serie*. España: Laertes.

- Seger, L. (1990). *Creating Unforgettable Characters: A Practical Guide to Character Development in Films, TV Series, Advertisements, Novels & Short Stories: Practical... Advertisements, Novels and Short Stories*. EEUU: Henry Holt

- Seger, L. (2000). *El arte de la adaptación. Cómo convertir hechos y ficciones en películas*. EEUU: Rialp.

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

- Sánchez, M. (2013). La expresión de miedos sociales a través del villano en el cine postclásico: un análisis del texto narrativo. *Revista Aequitas: Estudios sobre historia, derecho e instituciones*, 3, 329-344.

- Sánchez-Labela Martín, I. (2020). *¿Cómo abordar la construcción de los personajes creados para ficción? una herramienta para el análisis desde una perspectiva narrativa y de género*. 2020, de Universidad de Sevilla Sitio web: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/48566/>

- Vaage (2014). *Blinded by Familiarity: Partiality, Morality and Engagement in Television Series*, en Nannicelli, T. y Taberham, P. (eds.): *Cognitive Media Theory*. Oxford; New York: Routledge.
- Vaage, M. B. (2013): *Fictional Reliefs and Reality Checks*. *Screen*, 54 (2).
- Vale, E. (1989). *Técnicas del guión para cine y televisión*. Barcelona: Gedisa.
- Valle, Javiera Del. (2018). *La representación en la ficción televisiva del antagonista político en la dictadura chilena*. *Comunicación y medios*, 27(38), 66-80. <https://dx.doi.org/10.5354/0719-1529.2018.49033>
- Zillman, D., Cantor, J. (1977). *Affective responses to the emotions of a protagonist*. *Journal of Experimental Social Psychology*. EE UU, Elsevier.
- Wulff, H. J., Friedrichsen, M. (1996). *Suspense: conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations* (pp 199–231). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associate.