

**LA EXPRESIÓN DE MIEDOS SOCIALES A
TRAVÉS DEL VILLANO EN EL CINE
POSTCLÁSICO: UN ANÁLISIS DEL TEXTO
NARRATIVO**

**- The expresión of the social fears through the villians in
postclasic cinema-**

Minerva Sánchez Casarrubios¹

Resumen: El villano como figura esencial en el cine contemporáneo es objeto de análisis en este artículo, utilizando para ello el estudio de la narrativa fílmica, con los estudios sobre narrativa en los cuentos populares del crítico literario ruso Vladimir Propp como base, y ejemplos de películas contemporáneas como la aclamada Oldboy, de Park Chan-Wook.

Abstract: villano, cine contemporáneo, narrativa fílmica.

Palabras Clave: The villain as a essential figure in contemporary cinema is the main object of analysis in this article, using for this purpose the study of film narrative, with the russian literary critic of narrative in the folktales Vladimir Propp as a base, and some cases from contemporary cinema as the highly valued film Oldboy by Park Chan-Wook.

Key Words: villain, contemporary cinema, film narrative.

Para analizar la figura del villano en una película debemos ir antes que nada a lo primario, a lo más básico y sustancial. Las películas son relatos y como tales están vinculadas a todo el corpus de relatos que ha existido hasta hoy, es decir, debemos conocer las raíces del relato para poder conocer las películas contemporáneas. De este

¹ nok_miner@hotmail.com.

modo, vamos a realizar una breve síntesis de la teoría de Vladimir Propp para conectar el cine de esta última década con los cuentos míticos y maravillosos y con la figura del oponente o villano.

La trama de todo relato está constituida por una estructura que le da forma e implica un determinado orden u organización. En todo film (relato de cualquier índole) esta estructura esencial está configurada por un conjunto de figuras simbólicas, actantes del relato, que actúan, es decir, son las que devienen en la acción de la película. Estas figuras también pueden ser llamadas roles, pues es el personaje que encarna esta figura el que tiene un rol en el film y además, tienen unas funciones que cumplen dentro de la trama.

Según Vladimir Propp en *Morfología del Cuento* lo que verdaderamente importa dentro de cualquier cuento (podemos concluir que en cualquier relato también, como veremos a continuación) son las funciones de los personajes. Es decir, no tanto los nombres o las personas son las que construyen el relato, sino las funciones, desencadenadas unas con otras, son las que verdaderamente conducen cualquier relato. En el análisis de los cuentos maravillosos que realiza Propp, enumera una serie de funciones que se pueden extraer de todo cuento maravilloso. No siempre todas están en el mismo cuento, pero la ausencia de algunas no cambia el devenir del cuento finalmente. Obviamente, esta teoría sólo estaba especializada en los cuentos maravillosos del folclore ruso, así que no podemos admitir todas estas funciones como válidas para cualquier relato universal. Sin embargo, en cualquier relato siempre puede haber un malvado que se interponga en el camino del héroe, un héroe que se enfrente al villano, un villano que le arrebatte el objeto de deseo al héroe, etc. Y estas son las funciones que nos interesan, pues se centran en la figura del malvado y de su papel en la trama del relato.

A continuación señalamos las funciones básicas que cumplen las figuras actanciales en la trama:

Un Destinador destina una Tarea a un Sujeto, el Sujeto de la acción. Su tarea media entre este Sujeto de la acción y su Objeto de deseo. La tarea es la condición indispensable para conseguir el Objeto de Deseo.

Durante el relato el Sujeto de la acción se convierte en héroe o heroína si consigue ejecutar su Tarea.

1.- Las figuras actanciales. La figura del villano o atacante

Estos actantes se encuadran dentro de la teoría de Vladimir Propp (*Morfología del cuento*). Este autor elabora una lista de actantes más extensa con sus funciones, pero la aplicó a un único corpus de relatos, los cuentos maravillosos provenientes del folclore ruso. Los aquí mencionados se aplican a cualquier texto narrativo.

Usaremos la película *300* (Zack Snyder, 2007) para ejemplificar de forma sencilla la organización con la que se construye la trama del relato simbólico de forma clásica. El rey Leónidas (aspirante a héroe) debe enfrentarse a una Tarea, que le ha sido otorgada por un Destinador, sus dioses, el oráculo. La Tarea consiste en frenar el avance del ejército persa, para poder restablecer (conseguir) de nuevo la paz en su pueblo, y proteger a su reina (objeto de deseo). Seguimos aquí la trama del relato clásico para hacer de este un ejemplo sencillo inicial, sin embargo, como veremos al adentrarnos más aún en la teoría del relato, en este film el Destinador no es tal y como parece, pues *300* es un film postclásico, y el Destinador tiene un origen perverso. La perversión del Oráculo, los designios de los dioses se muestran a través de la intoxicación de una joven, y del propio Senado, cuyos miembros están vendidos al imperio persa, no hacen más que presagiar el fatídico destino del héroe Leónidas, cumpliendo su Tarea.

Nos centraremos ahora en la figura del villano, ya habiendo visto cuáles son las figuras más importantes y su acción dentro de la trama de un texto.

La dualidad existente en todo relato entre bueno y malo, héroe y villano, tiene un origen religioso, a través de antiguos mitos, de forma que durante la Antigüedad florecieron en diversas culturas muchos sistemas de creencias basados en figuras dualistas. Tenemos ejemplos entre los dioses egipcios, *Apophis*, la serpiente y príncipe de las tinieblas, y *Ra*, el dios del Sol. En la cultura babilónica, *Marduk*, hijo del sol y *Tiamat*, enemigo del cielo. Curiosa es esta pareja pues *Tiamat* es directamente, el opositor o antagonista del cielo, ese es su cometido, obstaculizar el bien. O en Irán, antigua Persia, el Bien o Espíritu de la Materia y el Mal, Luz de las Tinieblas.

La creación del villano en la cinematografía parte de una concepción maniquea, del permanente conflicto entre el bien y el mal, como los antiguos dioses, es decir, siempre debe existir el mal cuando existe el bien, y viceversa. Ambos bandos son claramente identificables, tanto como por sus actos y sus palabras como por su aspecto físico. El estereotipo es un caso frecuente en el cine, así que el villano además de ser malo debe parecerlo. En el cine postclásico, como veremos, el villano adopta una apariencia más siniestra si cabe desde su absoluta normalidad y buen parecer físico.

En cuanto a su personalidad, el villano debe ser mezquino, despiadado, vengador, egoísta, envidioso... debe reunir las características esenciales del concepto de mal. El villano se siente bien haciendo el mal, por esa razón es un villano.

El villano de todo film tiene por función intentar destruir al héroe o interponerse en su camino para que no pueda conseguir su objeto de deseo. El objeto de deseo puede estar encarnado en el amor de una princesa (en un cuento clásico) o en la libertad, o por ejemplo en el deseo de tener algo que ha sido arrebatado, *El intercambio* (Clint Eastwood, 2008).

El papel del villano en la trama y su intervención es muy importante, porque suele ser que desde la fechoría cometida por el villano al principio del texto narrativo, se desencadena toda la acción posterior. No tanto una fechoría cometida contra el héroe, porque puede que aún no esté definido el héroe en la historia, si no el nudo, la confrontación o punto de partida desde el cual comienza a moverse el engranaje del film.

Del suspense creado en el relato se desencadena toda la trama del film. Suspense entendido como los conflictos que surgen, o que le surgen, al protagonista, al héroe, que vienen siendo causados por un antagonista. Con respecto a la temporalidad, no se puede pensar que no juegue un papel importante en el transcurso del relato, al menos, llegados a este punto resulta inconcebible pues, como hemos visto, en los cuentos maravillosos la acción en muchos casos viene dada por una (mala) acción de un villano y a partir de ese instante, el tiempo conduce al héroe a través del relato hasta su final.

Siguiendo con el ejemplo de la película *300*, la trama comienza a desarrollarse a partir del momento en el que el emisario de Jerjes (rey Persa y villano del film) llega a Esparta y amenaza con destruir la libertad del pueblo espartano y del resto de pueblos griegos. Exige a Leónidas, rey espartano, su pleitesía hacia Jerjes y deben convertirse en esclavos o, en caso contrario, encontrarán la muerte, si no aceptan doblegarse al imperio persa.

Siendo así que el villano, en este caso Jerjes y su ejército, bloquea la tarea de Leónidas que le encomendaron los dioses y el Senado, que es proteger a su pueblo por medio de su reinado. Por tanto, es una acción del lado atacante la que introduce el conflicto en el film.

En *300*, vemos siempre lo que ocurre a través de Leónidas y en todo caso, de su esposa Gorgo, que representa a su esposo y a Esparta del mismo modo, es decir, el lado del bien. Sin embargo, el espectador no apoya a Jerjes, ni ve los actos de Jerjes más allá del hecho de que quiera perjudicar a Esparta. En todo caso, el papel del villano, es siempre reconocido por el espectador.

2.- La esfera de acción del villano

Pasamos ahora a ver las funciones explícitas del villano. Según Propp, las funciones se reparten entre los personajes del relato. Cada personaje importante tiene su esfera de acción. El villano tiene la suya. Podemos definirlas y extrapolarlas a todo relato, pues, como podremos ver, el papel del villano no ha cambiado mucho desde los antiguos mitos o cuentos del folclore popular. Si bien en el cine contemporáneo la figura del villano haya crecido, hasta convertirse en protagonista del film en muchas ocasiones, las funciones básicas que cumple son estas. La fechoría, el combate y las demás formas de lucha contra el héroe y la persecución. Estas tres son las funciones destacadas por Propp como las funciones que engloban la acción del villano.

- La fechoría: es el acto por el cual es configurado como el oponente en el film, ya bien porque se oponga al héroe o porque sea un acto atroz por el cual el espectador automáticamente le rechaza,

American Psycho (Mary Harron, 2000). Como decíamos anteriormente, es una de las funciones más importantes de cualquier actante, incluido el héroe, pues desde la fechoría inicial comienza el relato, o más bien, el nudo de acción del relato.

- El combate y las demás formas de lucha contra el héroe: si bien esta función, en caso de que no hubiera héroe, queda un poco difusa, es de vital importancia porque la confrontación siempre existe en todo relato, si no hay héroe el personaje malvado también se confronta, consigo mismo o con otros personajes del bien. Ponemos como ejemplo *American Psycho*, en el que Patrick Bateman, psicópata asesino, es conducido por su propio pie a confesarse culpable debido al cerco policial y a su misma consciencia de su propia maldad. En este caso, el personaje se confronta a sí mismo. Para conseguir su Objeto de Deseo, el héroe siempre debe superar su Tarea y enfrentarse a quien se oponga a ello. El resultado positivo o negativo de este enfrentamiento, es otra cuestión.

- La persecución: el villano es perseguido por el Héroe o viceversa. Depende del film, depende de las posibilidades del Héroe y depende del género en la mayoría de los casos. En las "disaster movies" el Héroe nunca es capaz de enfrentarse a sus enemigos, ya sean unos zombies enajenados o a un monstruo gigantesco, el héroe mantiene una huída constante hasta que la trama desemboca en un encuentro final donde se pone toda la carne en el asador, ejemplos como *Señales* (Shyamalan, 2002) o *Soy Leyenda* (Francis Lawrence, 2007) son los más comunes del género.

3-. El cuento y el imaginario colectivo

Los cuentos maravillosos y mitos antiguos son inherentes a la sociedad de hoy en día, ambos son las formas más antiguas de relato y como tal, son el vehículo por el que han pasado leyendas e historias a lo largo del tiempo.

En nuestra mente tenemos el papel del villano tan arraigado, que no podemos vislumbrar a una Caperucita sin lobo o a una doncella sin madrastra. Pero primero debemos saber qué es el imaginario

colectivo, y cómo se configura a través del cuento y del relato, de forma general.

Los cuentos, las leyendas y los mitos configuran el imaginario y los símbolos que forman en subconsciente de los niños. El relato ayuda al niño a canalizar su deseo y a darse cuenta del mismo.

El imaginario colectivo es un inconsciente (nuevamente colectivo) en el que se depositan las imágenes y deseos primordiales o arquetípicos que conforman la mente. Según el psicoanalista Carl Jung, que desarrolló el término, el imaginario son los pensamientos más antiguos, generales y profundos de la humanidad. Jung (1995, p. 86): *"Un tesoro sepultado del que la humanidad ha ido sacando sus dioses y demonios, y todos esos pensamientos fuertes y poderosos sin los cuales el hombre deja de ser hombre."*

Por tanto, podemos decir que el malvado u oponente, personaje necesario en cualquier cuento, y por extensión en cualquier relato ya que sin oposición al héroe no existiría el suspense y por tanto, no existiría el relato, es una forma vital en la transmisión del pensamiento, por ello el malvado existe desde los primeros mitos de la humanidad. Es un personaje de igual valor al héroe, porque sin él no existiría el conflicto. El malvado es la configuración del problema, el obstáculo por el que el héroe ha de pasar para enfrentar su Tarea y poder conseguir sus objetivos finalmente.

Los mitos y los cuentos antiguos se han ido transmitiendo de forma evolucionada hasta hoy en día, de modo que podemos ver en muchos ejemplos de cine contemporáneo relatos tan típicos como el mito de la bella y la bestia, la Cenicienta, Jasón y el vellocino de oro, entre otros.

En el caso del relato de la bella y la bestia, por otra parte ya visto en los cuentos maravillosos de Propp con el dragón raptor de la princesa, no hablamos únicamente de la película de animación de Disney de 1991, si no de ejemplos menos obvios para el público general como *Drácula* o *King Kong*. El mito de la bella y la bestia se remonta a la concepción del continente europeo. La explicación mitológica que daban nuestros ancestros a su creación fue la leyenda del rapto de Europa, de la mitología griega en la que Zeus, transformado en una bestia, seduce a una doncella, Europa, y ella por su parte, decide fugarse con la bestia. Esta es de forma resumida la

síntesis de la leyenda. Se puede apreciar que se asemeja mucho a lo que ocurre en películas como *King Kong*, en la que el monstruoso y gigantesco gorila rapta a una joven hermosa y la convierte en su protegida.

De la misma forma, vemos como también los personajes malvados vienen de este corpus, de este imaginario colectivo. Otra de las historias del imaginario que podemos ver es la del intruso destructor, en la que un personaje villano llega para destruirlo todo a su paso basadas en las leyendas acerca del maligno, sus orígenes puede que se remonten a El Génesis de la Biblia. Una película que aborda esta cuestión y está en nuestro corpus de trabajo es *La Guerra de los Mundos* (Spielberg, 2005), aunque esta versión es un remake del original de 1953 y este a su vez una adaptación de la historia orquestada por Orson Welles para un guión de radio y de la novela de H.G. Wells. En este caso, apreciamos como además de adaptar el mito del intruso destructor, es la propia versión del mito la que se adapta una y otra vez. Tendencia muy en alza en esta última década a la que podríamos llamar la década de los remakes. Los relatos son contados una y otra vez bajo distintos matices o revisiones del mismo concepto pero siempre esconden la misma trama, las mismas figuras.

Ya que tenemos desde pequeños, desde niños a través de los cuentos, la imagen del villano en la cabeza, también tenemos unos elementos que conforman una "villandad" por así decirlo, unas características propias que les vemos inherentes de ellos, en el malvado clásico de cuento. Así como por ejemplo, la oscuridad y la ropa oscura en particular, el animal salvaje, la capa, el físico descomunal o el aspecto tenebroso o siniestro de pesadilla son algunas de las características que ofrecen algunos villanos. Sobre todo villanos como ya decimos "clásicos", basados en los cuentos maravillosos.

Todos estos elementos se han ido traspasando a través del cuento al cine, y desde luego, siguen vigentes en el cine contemporáneo en algunos géneros como la animación infantil, heredera directa del cuento maravilloso, o el resurgido género de superhéroes, tan en alza en esta última década y de posterior análisis en nuestro trabajo.

4.- Análisis de un film: *Oldboy*

Sabemos que en el cine postclásico americano dominará la posición psicopática, sin embargo, existirán otras corrientes que aunán también la creencia en la maldad pura de la sociedad del siglo XXI.

Como hemos dicho, no hay tendencia mayor en el cine de esta última década que la implantada por un terror oscuro, siniestro y psicótico. El malvado es quizá más malo que nunca. Por ello, hemos elegido un film puramente psicótico, en el que el villano se erige como una pesadilla para el protagonista y para el propio espectador. El film es *Oldboy*, dirigido por Park Chan-Wook, en el año 2003.

El film cuenta la historia de Oh Dae-su, un hombre que fue secuestrado el día del cumpleaños de su hija pequeña y encarcelado en una habitación, durante 15 años, hasta que un día se ve libre y recibe una llamada en la que su carcelero le dice que ahora le toca averiguar por qué estuvo encerrado durante 15 años.

Daesu se vuelve prácticamente loco en la habitación, en la que sólo tiene una televisión como diversión, una cama, un escritorio y comida que le pasan bajo la puerta sus captores, pero se mantiene sano haciendo ejercicio continuamente y escribiendo sobre todas las personas a las que cree que hizo daño en alguna ocasión y que tengan motivos para encarcelarle así. Woo-jin, el villano del film, se descubre a sí mismo como el carcelero de Daesu.

Woo-Jin tiene la estética refinada del habitual villano postclásico psicótico. Es atlético, es rico, su imagen transmite elegancia y clase y es dueño de una gran empresa, sin embargo, está obsesionado con una persona, Daesu. Cree que merece pagar un alto precio por un acto que no nos es revelado hasta el final del film.

Woo-Jin es despiadado y sistemático, sin embargo, él no se mancha las manos, tiene un ayudante, Mr. Han, que es a su vez su guardaespaldas personal. Es una característica extraña de este villano, pues normalmente es el mismo villano el que realiza las acciones físicas, las agresiones, en los actos que le configuran como malvado. En este film, todas las acciones malvadas se realizan mediante la

mente y la violencia pasiva salvo en el final en el que la desesperación de Daesu hace llegar a la violencia física.

El tercer personaje principal es Mido, una chica que se encuentra con Daesu una vez liberado y decide ayudarlo a investigar quién le capturó y porqué. Así pues, tenemos a las figuras definidas. Héroe, antagonista y Objeto de Deseo.

En el inicio del film, Daesu se encuentra ebrio. Es el cumpleaños de su hija y ha sido arrestado por escándalo público. Mientras espera en la comisaria a que le saque su amigo él mismo revela su función, el acto por el cual Woo-Jin le detesta y encarcela.

- Mi nombre Oh Daesu es especial. Porque significa el que se lleva bien con la gente. Por eso me llamo Oh Daesu...

Este film va más allá en su elaboración de la trama del relato, podríamos considerarlo el paroxismo dentro del cine postclásico y es que además de contemplar en él el horror, la sangre, el cuerpo desnudo, y demás tabúes del cine clásico, en este film el villano explora desde dos perspectivas distintas el incesto, tema prohibido en la sociedad del siglo XXI. Aún no explorado por el cine postclásico para impactar al espectador de forma masiva, existen pocos films en los que se pueda ver. El deseo de ver del espectador alcanza en este film incluso un rechazo, quizá el incesto sea un tema tan prohibido, que ni el espectador más deseoso de ver pueda asimilarlo.

El villano se convierte en un personaje repugnante, que obliga a Oh Daesu a realizar actos sin que él mismo quiera, por medio de la hipnosis. Uno de ellos es la pulsión escópica en su estado más puro. El protagonista se come un pulpo vivo, por medio del cual establece su contacto con Mido. Ambos están hipnotizados, configurados, para enamorarse en ese preciso momento, pero no lo saben.

El espectador es ajeno, al igual que Oh Daesu, de toda esta trampa establecida para su sufrimiento. El film genera todo un abanico de sentimientos en el espectador, se siente horrorizado por el salvaje de Oh Daesu, pero igualmente, se siente fascinado, al igual que Mido.

Posiblemente cualquier otra persona hubiese echado a ese ser de su restaurante pero Mido se siente fascinada por él, ya ha sido captada por el embrujo que ha planeado Woo-Jin. Ahora tiene la necesidad de cuidar y seguir a Oh Daesu, al enamorarse de él.

El autor no escatima en planos que ofrecen el festín de Oh Daesu, el pulpo se sigue moviendo mientras Oh Daesu mastica, el espectador siente repugnancia pero no puede dejar de mirar.

Así se construye la fascinación con la que el cine postclásico atrapa al espectador.

Veamos otro ejemplo, Daesu ha sido recogido por Mido, que le ha curado las heridas que se ha hecho al enfrentarse con todos los vigilantes de la mafia que organizaba el edificio-cárcel donde se encontraba Daesu. Ha recogido una cinta, en la que su captor habla con el encargado del lugar. Escucha la conversación que tiene lugar en la cinta:

Encargado: Cualquier cabrón al que odia pero no se atreve a matar, cualquier puta a la que aborrece pero a la que quiere hacerle algo más que matarla. Estamos a su servicio.

Woo-Jin: ¿No se volverá loco si permanece encerrado mucho tiempo?

Woo-Jin no quiere que Oh Daesu enloquezca, quiere que sufra estando en plena capacidad mental para luego poder darle su merecido, pacientemente, 15 años después. Es un villano frío y calculador, prácticamente sin alma, es pura maldad.

Encargado: Bueno, si prefiere que no sea así, puedo ponerle drogas en la bebida. (...) Es un medicamento que se usa para tratar la esquizofrenia. En fin, el intervalo de tiempo es importante... así que, ¿cuánto tiempo estará?

Woo-Jin: 15 años.

Encargado: (balbucea)

Woo-Jin: ¿Demasiado tiempo?

Encargado: ¿Que-qué ha hecho?

Woo-Jin: Oh Daesu... habla demasiado.

De nuevo, la principal característica de la personalidad de Daesu parece que es la causa de su mal. No sabemos porqué pero intuimos que el castigo es desproporcionadamente mayor al daño causado.

Daesu está siendo fotografiado por su captor, que le vigila y sigue todos sus pasos.

Woo-Jin: Duerme... Mañana tienes que visitar a Joo-Hwan en el cibercafé.

Woo-Jin se adelanta a la siguiente escena, en la que, efectivamente, Oh Daesu va a ver a su amigo de la infancia, Joo-Hwan. El villano tiene el control absoluto sobre el héroe. Es un hilo muy utilizado en el film postclásico, en la era de la vigilancia y del terror, en el que el propio estado espía a sus ciudadanos y los controla, el villano debe ser así. Un ser omnipresente con dominio absoluto del destino de su víctima. Sin embargo, el film postclásico es reconocido como pastiche, no sólo por sus influencias de todas las corrientes anteriores cinematográficas si no por usar distintas estructuras con facilidad aún siendo films parecidos, existe toda una gama de villanos con características bien diferenciadas.

Al final del film, Oh Daesu y Woo-Jin se enfrentan por fin, el héroe ha descubierto cuál fue el motivo de su castigo. Woo-Jin está desnudo, se miran a través de un espejo. Daesu está enmarcado por todas las fotografías, igualmente enmarcadas, de la hermana de Woo-Jin.

Oh Daesu: Te acostabas con tu hermana, y yo di pie al rumor. Por eso murió tu hermana.

Woo-Jin: Vernos a través del espejo... me recuerda a Kelly. ¿A ti no?

Oh Daesu: Decirme que averiguase la verdad, y borrar mis recuerdos fue injusto. He ganado. Quítate la vida, como prometiste.

Woo-Jin: ¿Crees que olvidaste aquel día porque te he hipnotizado? ¿Estás seguro?

Mientras, Mido atrapada en una habitación-cárcel reza por el destino de Oh-Daesu.

Woo-Jin: ¿Sabes la verdadera razón por la que no puedes recordarlo? Te la diré. Simplemente lo olvidaste.

El gran pecado de Oh Daesu de nuevo, el motivo de su castigo, ni siquiera se acordaba de haber expandido el rumor que enloqueció a la hermana de Woo-Jin. Así pues, el héroe peca de ingenuo, nos compadecemos de él, pero sabemos que ha obrado mal, y lo que es peor, ni siquiera se acuerda de haberlo hecho. Podemos sentir ahora la rabia del villano, pero sus acciones no están justificadas. No pueden estarlo, porque él es el villano y Oh Daesu el héroe, que aún tiene que cumplir su Tarea para poder librarse de su monstruo personal y salvar a Mido.

Lo que Oh Daesu no sabe es que ha caído en una trampa mucho mayor, la doble cara del incesto en el film se ve descubierta en el final. Mido es la hija perdida de Oh Daesu, el Objeto de Deseo, de deseo sexual, es su propia hija. Woo-Jin lo ha orquestado, por medio de la hipnosis, todo para que Oh Daesu sufra igual que él sufrió la muerte de su querida hermana y novia. La cara oscura y mezquina de Woo-Jin se ha revelado del todo, además Oh Daesu aún debe pagar un precio por su gran pecado. Daesu suplica a Woo-Jin, le ofrece cortarse la lengua él mismo, a cambio de que no le dirá nunca a Mido que es su hija.

Oh Daesu no puede enfrentarse a Woo-Jin, es superior a él, así que debe suplicar para que guarde el horrible secreto. El villano es todopoderoso, pero cuando su venganza se ve colmada, él mismo acaba con su propia vida.

El héroe consigue su Objeto de Deseo, tras cumplir su Tarea que era averiguar toda la verdad, pero, a un alto precio. Finalmente, existe una redención para él, la mujer que les hipnotizaba lo vuelve a hacer, para que no recuerden jamás lo que fueron y poder vivir juntos sin saberlo. El héroe consigue su final como personaje del bien, y el villano consigue también el suyo, todo lo orquestado para saciar su venganza finalmente no le sirve de nada. Él ya está ennegrecido por dentro. Matar a Oh Daesu, o hacerle sufrir no le salvará. No existe, pues, ninguna redención para el villano postclásico.

5.- El fin del villano: ¿Aún hay esperanza?

En algunos films el villano es derrocado y en otros queda impune o nunca es derrotado del todo. Sabemos que el fin del villano depende mucho del clásico *happy end* americano, aunque el cine postclásico tenga unas características bien distintas, y en muchas ocasiones a muchos films les iría mejor un final trágico, Hollywood nunca puede resistirse o no puede romper la tradición del *happy end*, que tanto ansía el público. ¿Pero es realmente este el motivo del *happy end*?

Al igual que las películas bélicas cambian de escenario y de villanos con cada conflicto bélico en el que se ve envuelto Estados Unidos, es muy posible que en cada época, recesión, bienestar, etc, exista un tipo de villano y un tipo de fin más definido.

Es lógico pensar que el espectador anhela ver en una época de crisis, como la actual, un final feliz, donde todo se aclara y finalmente, por muy catastrófico que haya sido el problema, existe luz al final del túnel.

El malvado debe ser derrotado, aunque el héroe no consiga finalmente su Objeto de Deseo, o no cumpla su Tarea de la forma más

satisfactoria posible, el villano debe desaparecer. Aunque no exista un verdadero *happy end*.

La atracción que reviste el villano para el espectador, aunque siempre esté del bando del héroe, es ampliamente reconocida. Los villanos pasan por encima de normas morales, de las leyes y de todo lo que nos aprisiona en la vida real. El villano hace que pasemos, aunque sea de modo ficcional, por esas experiencias necesarias que el ser humano anhela, al igual que con la pulsión escópica. El espectador realmente disfruta de esa inclinación hacia el mal, por ello conforma una función catártica para el espectador, proyecta en él sus fantasías más oscuras. Aunque critiquemos su maldad, de cara a la sociedad. Nos sentimos fascinados como muchos héroes postclásicos por esos villanos que escapan de la Justicia. Por ello, el villano debe ser derrotado siempre, tranquiliza nuestra conciencia saber que sus hechos no quedarán impunes, que la maldad no es inherente al ser humano, sólo de algunos perturbados que deben pagar por sus actos.

El villano sirve para reafirmar y mantener los valores sociales establecidos, respecto a la ley y a sus agentes representantes, con respecto a la Justicia y a la Ley que encarna el Destinador. Su fin debe suponer la esperanza para el espectador, el fomento del sistema de creencias de la sociedad.

Podemos afirmar que, efectivamente, existen unas pautas, provenientes de las fuentes clásicas y de la historiografía cinematográfica, en la construcción del villano actual, pero también existe un contexto social importante que le da vida.

El villano cobra cada vez mayor importancia dentro del film, ocupando en muchas ocasiones el lugar de otras figuras emblemáticas del cine clásico, como es el héroe o el Destinador.

A través de la figura del héroe, y su dualidad bien-mal con la figura del villano, también hemos observado algunas características peculiares y generales del cine contemporáneo.

En definitiva, la figura del villano es una figura en progresión, en alza, que alcanzará cotas de protagonismo cada vez mayores en el cine postclásico.