

EL HÉROE CONTEMPORÁNEO EN LA NARRACIÓN AUDIOVISUAL. EL CASO DE WALTER WHITE Y *BREAKING BAD*

CONTEMPORARY HERO IN AUDIOVISUAL NARRATIVE.
THE CASE OF WALTER WHITE AND *BREAKING BAD*

Antonio CASTRO BALBUENA
Universidad de Almería

Resumen: Este artículo busca el «héroe perdido» o héroe clásico en la narración audiovisual desde la perspectiva de la teoría de la narrativa. El primer paso de esta búsqueda será la definición del héroe contemporáneo desde un punto de vista teórico. En segundo lugar, se analizará el estado del héroe en la narración audiovisual, cuya relevancia plantea la duda de si existen diferencias entre el *héroe literario* y el *héroe audiovisual*. Todos estos planteamientos desembocarán en el análisis concreto de un personaje, Walter White, protagonista de la ficción televisiva *Breaking Bad*.

Palabras clave: héroe contemporáneo, narrativa audiovisual, personaje, Walter White, *Breaking Bad*.

Abstract: This article uses narrative theory to search the «lost hero» or the classic hero in audiovisual narrative. The first step of this research will be the definition of contemporary hero according to academic sources. Secondly, I will analyse the evolutive status of the hero in audiovisual narrative, looking for possible coincidences between *literary hero* and *audiovisual hero*. All these theories will lead to a concrete character analysis, Walter White, protagonist of televisual fiction *Breaking Bad*.

Keywords: contemporary hero, audiovisual narrative, character, Walter White, *Breaking Bad*.

Introducción

La primera acepción de ‘héroe’ en el *Diccionario de la lengua española* dice así: «Persona que realiza una acción muy abnegada en beneficio de una causa noble». El resto de acepciones ensalzan su capacidad para realizar hazañas (la segunda), su valor y arrojo (la tercera), su papel protagonista (la cuarta), su faceta de ídolo o modelo a seguir (la quinta) y sus orígenes mitológicos (la sexta). Más allá del uso habitual y del sentido que se le dé al término ‘héroe’, ¿cuánto de ello queda en la narración actual, con la aparición de tantas formas nuevas de contar historias? Me refiero no solo al cine, que nos acompaña desde hace más tiempo, sino también a la ficción televisiva e incluso a los videojuegos. ¿Qué características tiene ese héroe, y en qué se parece (si es que hay alguna semejanza entre ellos) al de la narración tradicional? ¿Qué puede aportar la teoría de la narrativa a la visión contemporánea del heroísmo a partir de las acciones y decisiones del personaje?

El objetivo de este ensayo supone un acercamiento a la moralidad del héroe en tiempos modernos, que desemboca de modo inevitable en la definición —aunque escueta y concisa— de *qué es hoy el heroísmo*. En todo esto juega un papel crucial la recepción existente de lo heroico, pues mi interés es contraponer lo abstracto de la teoría con lo concreto de la obra, sin dejar de lado la percepción que el lector (o espectador) tenga de la misma. El objetivo es asentar unos cimientos firmes según los resultados obtenidos.

Para todo ello, en primer lugar se trazará un esbozo del estado actual del héroe en la literatura según una percepción teórica. A continuación, y a partir de las conclusiones extraídas, se atenderá a las características del héroe en la narración audiovisual, que desembocará en el análisis de un caso concreto: Walter White, protagonista de la ficción televisiva *Breaking Bad*. Por último, se expondrán las conclusiones más importantes del estudio.

1. El descenso a los infiernos del héroe según la academia

La figura del *héroe* es tan longeva como la propia literatura, pues sus raíces se hunden hasta los primeros textos mitológicos. El héroe clásico se muestra, por un lado, como aquel ser superior capaz de grandes hazañas o, como lo define Frye, un individuo «superior in *degree* to other men and to his environment [...] whose actions are marvellous but who is himself identified as a human being» (1971: 33). Se refiere al Hércules capaz de edificar las columnas en el estrecho de Gibraltar tras su décimo trabajo; hijo de los dioses, y por tanto superior, pero humano como cuantos lo rodean. Por otra parte, cabe destacar la faceta puramente moral del héroe, entendido como «el tipo humano ideal que desde el centro de su ser se proyecta hacia lo noble, esto es, hacia valores vitales “puros”, no técnicos, y cuya virtud fundamental es la nobleza del cuerpo y del alma» (Curtius, 1953: 242). En ambos

planteamientos destaca un punto en común: la humanidad del héroe pese a la superioridad física y moral que se le atribuye.

Sin embargo, el paso de los años y la evolución de la sociedad han supuesto que ese concepto se desdibuje, que el equilibrio entre ambas facetas se rompa y que la segunda parte del binomio —esa que le concedía al héroe un lugar superior— se resquebraje hasta casi desaparecer. Este fenómeno destaca sobre todo en la literatura moderna, la cual, según Campbell,

[...] is devoted, in great measure, to a courageous, open-eyed observation of the sickeningly broken figurations that abound before us, around us, and within. [...] the realistic, intimate, and variously interesting tragedy of democracy, where the god is beheld crucified in the catastrophes not of the great houses only but of every common home, every scourged and lacerated face. And there is no make-believe about heaven, future bliss, and compensation, to alleviate the bitter majesty, but only utter darkness, the void of unfulfillment, to receive and eat back the lives that have been tossed forth from the womb only to fail. (1993: 27)

Así las cosas, se muestra entonces una imagen más oscura del héroe, se resaltan los aspectos más trágicos de su vida y de su evolución no solo como personaje, sino también como persona. En este sentido, en el plano académico se apunta a veces que este cambio supone la aparición de un nuevo arquetipo, el *antihéroe*, el cual en ocasiones aparece como una oposición paradigmática respecto del original, como un contraste entre el «bien» (héroe) y el «mal» (antihéroe). O, usando términos puramente técnicos, entre un sujeto y su oponente. Sin embargo, resulta más probable que el héroe (o antihéroe) posea la capacidad de *elegir* si se decanta por un extremo de la balanza o el otro; es decir, que tenga la facultad de realizar actos malvados sin perder esa condición heroica. Y ¿por qué iba a cometer ese tipo de actos? Tal vez porque es humano.

[...] no se trata de que los héroes se caractericen por tener virtudes positivas (bondad, valentía, belleza...) y los antihéroes por tener características negativas (maldad, cobardía, fealdad...), sino que, simplemente, las virtudes del antihéroe son distintas a las del héroe. El antihéroe no tiene por qué cometer actos malvados, pero puede llegar a cometerlos porque es humano. (Delgado y Moreno, 2017: 7)

La humanidad del héroe —pese a sus características superiores y al margen de la moralidad de estas— vuelve a ser un punto clave. Desde mi punto de vista, es esa humanidad la que otorga una tonalidad *gris* —puesto que nada es negro o blanco— a este tipo de personajes, capaces de tomar una decisión en un sentido u otro sin que ello altere su naturaleza. Para González Escribano —quien opina que «el concepto de antihéroe es en último término superfluo y tendencioso y podemos arreglarnos perfectamente con el de héroe» (1981: 377)—, este tipo de personaje no puede basarse en una oposición total (en la que A es lo contrario de B), sino que supone tan solo una diferencia (donde A es distinto de B), sin que por ello deba ser lo opuesto. Porque

[...] el antihéroe no necesita ser el que “encarna los valores contrarios a los del héroe”, sino que puede ser también “el que no suscribe los valores asociados con el héroe, sino otros”, que no tienen que ser “negativos”, sino que pueden ser simplemente “distintos”, aunque igual de “positivos”, o al menos igual de positivos desde otros puntos de vista. (ibíd., 376)

Conviene quedarse entonces con dos ideas: primero, que el *antihéroe* no tiene por qué plantearse como la antítesis del héroe; y segundo, que (en base a esto) el término *antihéroe* podría suprimirse a la hora de hablar de un héroe que, aunque distinto del paradigma clásico, no es tan diferente de aquel.

Frente a estas teorías está el público, el cual, según algunos académicos, «busca nostálgicamente héroes y los encuentra y selecciona entre los que aparecen habitualmente en los medios de comunicación» (Ibáñez, 2009: 38). Precisamente con esa premisa —la de que el público puede encontrar un héroe en los medios de comunicación, sean estos escritos u orales, digitales o analógicos—, se llevó a cabo un experimento social centrado en la búsqueda de los rasgos principales del heroísmo contemporáneo (*cfr.* Castro, 2020: 175-200). Dicho ejercicio, mediante el que se encuestó a medio millar de voluntarios, expone al héroe como un individuo «capaz de identificarse con aquellos que lo rodean; un héroe capaz de sentir como los demás [...], inteligente, justo, capaz de equivocarse, valiente, astuto y que dedique su vida a la lucha por lo que considere justo» (*ibíd.* 198-199). De nuevo, la definición que aporta el público contiene ese matiz humano mediante la *empatía* y la posibilidad de equivocarse, en tanto que el error resulta del todo ajeno al paradigma de la perfección.

En definitiva, el héroe contemporáneo se forja como un arquetipo de moralidad diversa, que puede estar salpicada de rasgos marcados como positivos o negativos, y supone un individuo capaz de grandes hazañas, característica por la que aún conserva ese halo de «superioridad» propia del héroe clásico.

2. El héroe contemporáneo en la narración audiovisual

En paralelo a la capacidad que poseen los elementos verbales —orales o escritos; *in praesentia* o *in absentia*—, surge la narración audiovisual como «tipo particular de forma narrativa basada en la capacidad que tienen las imágenes y los sonidos de contar historias» (Sánchez, 2006: 76). El paraguas que ofrece esta definición incluye a multitud de medios, sobre todo en nuestra época, en la que el consumo de televisión bajo demanda ha crecido de manera exponencial, con cerca de novecientos millones de usuarios por todo el mundo, según el último análisis de audiencia de la compañía Nielsen Holdings (Godoy, 2020). Como forma narrativa —y como forma narrativa *relevante*, a juzgar por el público que atrae—, la narración audiovisual supone un lugar de interés también para la teoría de la narrativa, además de la literatura convencional, sobre todo cuando lo audiovisual no posee un lenguaje propio, sino que en él «intervienen códigos de distinta índole, pero los que han sido considerados como propios de los medios audiovisuales no son específicos, varían constantemente y no son susceptibles de atenerse a reglas según un repertorio léxico finito» (Sánchez, 2006: 82). Este tipo de estudios se centra en «todo tipo de narrativas, ya sean verbales o no verbales. El texto y, por extensión, la literatura ya no son el centro exclusivo del universo comparativo, cuyo núcleo está ahora compuesto por nociones tales como medio y adaptación» (Sánchez-Mesa y Baetens, 2017: 7).

Por tanto, si las ideas que antes exponía sobre el heroísmo pueden aplicarse también a este tipo de ficción, ¿cuál es la situación actual del héroe en la narración audiovisual? Despierta mi interés,

además, el interrogante acerca de si el concepto de héroe tal y como se esbozó en el apartado anterior se encuentra en el mismo estadio evolutivo en lo audiovisual que en su contraparte literaria. En otras palabras, conviene discernir si el *héroe literario* y el *héroe audiovisual* son lo mismo.

Una cantidad ingente de narraciones literarias han encontrado altavoz y nueva forma gracias a las bondades de lo audiovisual, bautizando así lo que se conoce como *narrativa transmedia*¹, donde podrían aplicarse los conceptos generales propios de la narrativa literaria. En esa multitud de medios podría distinguirse entre los que ofrecen una mayor interactividad entre lector-obra (videojuegos, hipertexto) y aquellos en los que esa interactividad no va más allá de la lectura tradicional (literatura, cine, televisión). Esta clasificación servirá para analizar a continuación el estado del héroe en la narración audiovisual.

2. 1. El héroe en el videojuego

En el primer caso, los videojuegos heredaron la idea del hipertexto como «texto no secuencial, una ruptura con el concepto aristotélico de “trama” que se había venido empleando desde la época en que se hablaba de titanes y de centauros» (Castro, 2015). Como el cine o la televisión —de las que hablaré enseguida—, también se han realizado numerosas adaptaciones al videojuego de obras literarias; una de las más recientes, *The Witcher 3: The Wild Hunt* (2015), es de las mejor valoradas por la crítica². Merece la pena destacar sobre todo las posibilidades que confiere este soporte, puesto que el jugador «tiene la posibilidad de dejar su marca, introducir información, variar el ritmo de la acción y trazar distintas rutas narrativas» (Cabra, 2010: 173) en función del diseño del propio videojuego. Deben tenerse en cuenta, así, aquellos videojuegos que permiten modificar la conducta de su *avatar*³ ya no solo en el juego, sino en el transcurso de la trama narrativa del mismo. En algunos casos, las posibilidades van desde los diálogos de opción múltiple —el jugador decide en qué dirección prosigue la historia— o hasta el movimiento por un «mundo abierto» donde puede decidirse hacia dónde ir y cómo continuar el progreso narrativo. Los ejemplos de avatar heroico pueden ir desde el neófito sin pasado alguno, un aprendiz que se enrola para vivir aventuras o cumplir una serie de misiones —el terreno de los MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), con *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment) como uno de los principales exponentes— hasta el personaje imbricado en la trama principal del videojuego que ofrecen menor margen narrativo de

¹ El término *transmedia storytelling*, acuñado por Henry Jenkins —aunque sus orígenes se remontan a las postrimerías del siglo XX—, hace referencia a la capacidad de una historia para extenderse por multitud de soportes, en los que adopta la forma más conveniente al medio en que se encuentre, como explica Vicente Gosciola: «Na forma ideal da narrativa transmídia, cada meio faz o que faz melhor, uma história pode ser iniciada por um filme, expandir-se através da televisão, livros e quadrinhos, e seu mundo pode ser explorado e vivenciado em um game» (2012: 9).

² Más allá del número de ventas (que supera ya los diez millones de ejemplares vendidos), se convirtió en el videojuego más premiado de la Historia al recibir más de ochocientos galardones y un total de 251 premios GOTY (Castillo, 2016).

³ El concepto de *avatar* puede entenderse como «un cuerpo virtual creado por los usuarios para proyectar su identidad y acciones dentro del mundo» (Ducheneaut et al., 2009: 1151).

decisión al jugador, como *Assassins Creed* (Ubisoft) o la saga *The Elder Scrolls* (Bethesda Game Studios).

De esta manera, el héroe dependerá en cierto modo de las decisiones de quien lo controla, esto es, el jugador. Dicha interactividad no supone una creación narrativa *ad hoc*, sino que, por lo general, reduce al jugador al ente que selecciona el orden en que se reproducen los contenidos creados previamente, un método que no es propio del videojuego, sino que proviene de hipertextos primigenios⁴. Pese a ello, las decisiones del jugador en la mayoría de videojuegos de mundo abierto se ven limitadas por el propio diseño de los desarrolladores, por lo que el personaje gozará de libre albedrío hasta determinado punto. Por lo general, las decisiones que quedan a disposición del jugador son las relativas al movimiento y, en general, al orden en que construye la narración, pero no podrá introducir elementos nuevos.

2. 2. El héroe en el cine y la televisión

Ibáñez (2009) señala que los «héroes perdidos» —que corresponden a lo que aquí se ha definido como el arquetipo clásico de héroe— pueden encontrarse en una zona concreta de lo audiovisual, en el «cine de la lucha de los mundos y las invasiones extraterrestres [...], héroes fantásticos en mundos asimismo maravillosos y virtuales» (2008: 38). Esta distinción señala entonces un posible desdoble del héroe en la narración audiovisual, en función del género en que se encuadre: por un lado, el héroe clásico perdido, que —según Ibáñez— podría encontrarse en el cine de ciencia ficción y fantasía; y, por otro, el héroe actualizado o contemporáneo, aquel que habita en el resto de historias. Pero ¿existe realmente ese «héroe perdido»?

Ni siquiera el *superhéroe*, ese arquetipo que puebla los últimos *blockbusters* engendrados por Hollywood con éxito apabullante de audiencia por todo el mundo⁵, consigue alejarse de la humanidad que, como decía antes, la academia adjudica por definición al arquetipo heroico. Así lo explica Saunders, pues el héroe

[...] just wants to love his wife in a way that doesn't feel compromised by the banal character defects of his all-too-human nature [...]. But, of course, he cannot always love her in that transcendent way, and the superhuman abilities of his heroic alter ego only exacerbate the point by exposing the painful limitations of his everyday incarnation. (2011: 12)

Precisamente la figura del superhéroe expone con más facilidad, a mi juicio, esa dicotomía entre la capacidad de ejecutar grandes hazañas (que requiere, de un modo u otro, habilidades especiales, sean sobrenaturales o no) y la cercanía a lo humano que suele caracterizar a lo heroico actual. Posee

⁴ En este sentido, Cheng diferencia entre el transcurso del juego y el terreno narrativo en sí, y recuerda que esos momentos de interacción «these moments within the game have less to do with the other play elements in the game and more in common with the simplistic push button interface of interactive movies from the 1990s, such as 1994's *Under a Killing Moon*» (2007: 17).

⁵ Según Jeffrey A. Brown, «the currently wave of superhero blockbusters consistently dominates worldwide box offices on an unprecedented scale. Twenty superhero movies are currently ranked in the top 100 grossing films of all time, a remarkable feat given how recently superhero films are being produced with any regularity» (2016: 1).

ese doble punto de vista en el que ambos polos (lo superior y lo humano) se enfrentan de manera más visible. Podría decirse que, en este sentido, el héroe es como una balanza entre lo que sus capacidades le permiten y aquello a lo que su naturaleza le obliga o empuja. En cuanto a su parte de «superioridad», determina el lugar donde podrían encontrarse esos rasgos que rememoran al héroe clásico, sobre todo si tenemos en cuenta que algunos de los superhéroes más reconocibles de la ficción, sobre todo del cómic (Spiderman, Batman, Superman...), todavía defienden una colectividad, es decir, poseen una *misión social*⁶.

La narración de superhéroes es de las predilectas por el público, como apunta el éxito de este tipo de ficción en la televisión bajo demanda, con el ejemplo reciente de *The Umbrella Academy* (Elidrissi, 2019), y provoca hasta la aparición de grupos organizados que «imitan» el comportamiento de los superhéroes del cómic en la vida real. Así lo documenta Tea Krulos, quien dedicó hasta tres años para localizar y estudiar este fenómeno, llamado Real Life Superheroes (RLSH),

[...] a “movement”, a “community”, and a “subculture,” depending on whom you talk to. They consist of mostly anonymous, costumed do-gooders trying to save the world in their own small ways. They have a wide range of missions—charity and humanitarian work, activism, and, most controversial, actual crime fighting. Like in the comic books. But not really. Although their looks are inspired by the comic books, RLSH have in almost all cases adopted their own unique superhero persona. (Krulos, 2013: 4)

El triunfo de este tipo de narración no siempre se repite entre la crítica, donde la han acusado de haber «arruinado el cine y la cultura» (Zorrilla, 2020), en palabras de Alan Moore, creador icónico de cómics, e incluso de haber saturado la palestra con héroes «oscuros y cabreados» (Vega, 2021), según Richard Donner, uno de los pesos pesados del cine de acción y superhéroes de la década de los 80. Donner justifica su enfado con este tipo de personajes porque «ya hay suficiente de eso en la vida real» (ibíd.). A lo que se refiere el cineasta es a la proliferación de filmes donde puede verse a un superhéroe angustiado, como el Batman de *Batman v Superman: Dawn of Justice* (2016), de Zack Snyder, personaje que tiene la oportunidad «to reconnect with his own humanity and the humanity of Superman» (Newby, 2020). Y ese «oscurecimiento» del panorama actual supone que, en lugar de un superhéroe, sea el villano el que protagonice este tipo de películas, como muestra *Joker* (2019), de Todd Phillips, cuyo personaje principal «no es un villano sin aristas y que es la encarnación del mal, sino un olvidado, un expulsado de la sociedad que provoca, sin quererlo, una rebelión contra los poderosos» (Zurro, 2019). No es necesario profundizar mucho más para percibir que, como comentaba unas líneas atrás, también en este tipo de ficción se buscan esos «personajes rotos» de los que hablaba Campbell, más cercanos al término «humano» de la definición surgida de la academia. El único rasgo en ellos del «héroe perdido» es, como mencionaba antes, la dedicación social del superhéroe en defensa del colectivo.

Siguiendo la idea del desdoble que planteaba Ibáñez, ¿qué clase de héroe se encuentra en el resto de producciones audiovisuales?

⁶ Así se refiere Coogan a la labor que ejecutan los superhéroes en la definición que elabora de los mismos: «A heroic character with a selfless, pro-social mission» (2009: 77).

La primera diferencia entre uno y otro creo que es la más obvia. Si abandonamos el género de lo fantástico y la ciencia ficción, lo habitual es encontrar héroes cuyas capacidades no sean sobrenaturales, sino que estén ligadas de manera estrecha a su condición humana... con todo lo que ello conlleva, como se ha visto hasta ahora. A priori, deberían ser personajes modélicos, cuya habilidad —sea cual sea— los separe del común denominador. Además, desde mi punto de vista, la consideración de héroe como modelo a seguir implica que la repercusión de sus hazañas alcance a un gran número de personas, ya sea dentro o fuera de la ficción. Siguiendo estas características, podrían tenerse en consideración algunos ejemplos, como el de Gregory House, protagonista de *House M. D.*, serie televisiva creada por David Shore y emitida en la cadena estadounidense FOX entre 2004 y 2012. El personaje, interpretado por Hugh Laurie, dirige un equipo de diagnóstico en un hospital ficticio, y mediante suspicaces hipótesis y planteamientos médicos consigue poner remedio a un sinnúmero de enfermedades y dolencias. House ocupa así un lugar de responsabilidad —y, en cierto modo, poder— que le permite desarrollar su habilidad para la medicina. En contraste, la audiencia asiste a la adicción de este Sherlock Holmes médico por la vicodina, que le ayuda a controlar el dolor de su pierna dañada por un aneurisma, aunque no así su misantropía, cinismo y prepotencia. Pese a sus formas poco ortodoxas, podría decirse con objetividad que realiza una función encomiable, que salva vidas y que, como tal, merece el respeto —casi a la par que aversión— de cuantos lo rodean. Aun así, la evolución del personaje en la serie se contraponen a esa capacidad superior, en tanto que House llega a estrellar su coche contra la casa de su expareja por celos. De hecho, en la última temporada el personaje aparece en la cárcel, y solo sale de la misma para participar en un caso médico de envergadura. Los acontecimientos se contraponen uno a otro —la necesidad de que el personaje vuelva a prisión frente al cáncer terminal de su amigo, al que quiere acompañar durante sus últimos días de vida— hasta que el protagonista finge su propia muerte. Una vez más, el héroe contemporáneo se muestra indefinible desde el plano moral. Su capacidad de lograr grandes hazañas lo impulsa hacia el lado positivo, mientras que esa humanidad —por la que se dejan llevar, por la que cometen errores— los desplaza hacia un plano más reprobable, que en ningún modo niega la hazaña anterior.

En un intento por definir ese comportamiento dual, llego así al ejemplo donde pretendo reflejar cuantas teorías se han expuesto hasta ahora. En 2008, en el canal de pago estadounidense AMC se estrenaba *Breaking Bad*, creada por Vince Gilligan y protagonizada por Walter White, al que encarna Bryan Cranston. La serie se extendió por cinco temporadas hasta el 2013, y en ella se narraba la caída en desgracia de su personaje principal, un profesor de instituto capaz de sintetizar la mejor metanfetamina de los Estados Unidos. La ficción, además de ser un éxito rotundo entre la crítica —donde se la llegó a denominar como la mejor serie de todos los tiempos⁷—, recibió una fabulosa acogida por el público, con grandes éxitos de audiencia. Por si fuera poco, tras la emisión del último

⁷ Además de dirigirse a la ficción como la mejor jamás hecha, es la que mejor progresión tuvo en la crítica, pues la evaluación no dejaba de mejorar incluso antes de que se le pusiera punto y final: «Among the great TV shows, "Breaking Bad" stood alone as the show that has gotten better and better as the seasons go on: the show that still hasn't peaked!» (Hickey, 2013).

episodio, un gran número de aficionados se reunió para celebrar un funeral para Walter White, cuyos gastos (autocaravana incluida) costearon ellos mismos⁸.

Este personaje ha recibido la atención de la academia en otras ocasiones y desde múltiples perspectivas⁹. Una de las más recientes proviene de una perspectiva también teórico-literaria, al relacionar el motivo del doble con Walter White. En su trabajo sobre este tema, Fernández López apunta a la existencia de una «dualidad interna con la que Walter White intenta lidiar, ya que, si bien su desdoblamiento es más alegórico que una metamorfosis per se, existen dos personalidades que confluyen y se intentan usurpar la una a la otra a lo largo de este relato serial» (2021: 317). En sus conclusiones, Fernández López señala también el tratamiento de White (o Heisenberg) como icono popular, un resultado que tiene ese «proceso de romantización y de empatía hacia el monstruo, en este caso hacia el doble, el cual es transformado en un personaje *cool*, digno de una admiración generalizada» (ibíd., 324). Es en ese punto donde ambas lecturas (la suya, del motivo del doble, y la mía, de White como héroe contemporáneo) se encuentran. Desde mi punto de vista, sin embargo, el personaje Walter White sigue una línea evolutiva recta a partir de su (reprimido) comienzo, por lo que, como definiendo en la siguiente evolución, puede considerarse un héroe contemporáneo capaz de despertar fascinación a través de sus hazañas, pese a la dudosa moralidad de aquellas.

3. El caso de Walter White y *Breaking Bad*

Para el análisis del personaje en búsqueda de su definición como *héroe contemporáneo*, se atenderá a su evolución —o degradación— a lo largo de la obra, para lo que habrán de exponerse algunos de los momentos cruciales de la trama. En ese proceso evolutivo del personaje se distinguen cuatro fases, que procedo a exponer a continuación.

Como se trata de un documento audiovisual, cuando deba referirme de manera literal a él emplearé el siguiente sistema: (Gilligan, I, 1, 11:11), donde se cita al creador, número de temporada, número de capítulo y tiempo de metraje (minutos y segundos), en ese orden.

3. 1. Primera fase: el profesor de instituto

Walter White es un profesor que da clases de química en un instituto de la localidad estadounidense de Albuquerque. Tiene esposa, Skyler, que está embarazada, y un hijo, Walter Junior, junto a los que vive en una casa a las afueras de la ciudad. Hay cierta comodidad en su vida, con una

⁸ Alrededor de unas doscientas personas se reunieron en Albuquerque con la intención de «to bury a small vault filled with memorabilia as fans said their goodbyes» (Hare, 2013).

⁹ En un intento por contextualizar el estado de los estudios sobre Walter White en la academia, pueden tenerse en consideración algunos ejemplos, basados en los estudios de género (*Masculinity in Breaking Bad: Critical Perspectives*, editado por Bridget R. Cowlshaw en 2015), de índole político-social («Walter White(ness) lashes out: *Breaking Bad* and male victimage», de Paul E. Johnson, 2016), en principios pedagógicos («Walter White is a Bad Teacher: Pedagogy, Partage, and Politics in Season 4 of *Breaking Bad*», de Samuel Chambers, 2014), entre otros.

posición laboral y social estable. Walter además ha recibido un galardón por haber contribuido a ganar el premio Nobel (que él no posee), como se muestra en el primer episodio.

Sin embargo, pronto se muestra que ese trabajo no es suficiente y que debe mantener otro puesto laboral en un lavadero de coches. Allí se somete a la férrea autoridad del propietario, Bodgan, que no duda en enviarlo de cara al público. Walter debe salir y limpiar las llantas de un deportivo, el cual pertenece a uno de sus alumnos. Queda así quebrantada la autoridad que el puesto docente otorga a White, un hecho que se presenta como una humillación. E incluso en su fiesta de cumpleaños (en la que él es el protagonista) queda en segundo lugar ante el don de gentes y la imponente presencia de su cuñado, Hank Schrader, oficial de la DEA (unidad policial dedicada a investigar el contrabando de estupefacientes).

La vida de Walter no es tan satisfactoria, aunque todo a su alrededor parece obligarle a pensar lo contrario. En clase, sus alumnos apenas prestan atención a sus explicaciones, y en casa asistimos a una escena en la que su esposa lo masturba mientras lee en su ordenador portátil, como un acto mecánico y frío. El mundo parece decir: «Sonríe, Walter White». Pero en realidad, más allá de la satisfacción (o insatisfacción) a su alrededor, Walter está enfermo, y eso es un hecho que requiere de toda su atención.

3. 2. Segunda fase: el cáncer y la encrucijada

Cuando Walter White recibe el diagnóstico de que sufre cáncer de pulmón, de que el estado de la enfermedad es tan avanzado que las posibilidades de vivir son escasas, cae en un pozo de desolación. Desde allí, sin embargo, encuentra un nuevo punto de vista desde el que observar los acontecimientos. Acepta la invitación de su cuñado para «asistir» a una redada contra narcotraficantes de poca monta. Ese es su primer encuentro con la metanfetamina. Allí reconoce a uno de sus antiguos estudiantes, Jesse Pinkman, quien más tarde se convertirá en su «adyuvante» a la hora de montar su propio laboratorio de droga.

White se enfrenta aquí a un dilema. El cáncer que sufre, en el mejor de los casos, le permitirá vivir dos años si se somete a un tratamiento de quimioterapia, cuyo precio no puede costear. El motivo real por el que White entra en el mundo de la droga es ambiguo: ¿Necesita dinero para su tratamiento?, ¿necesita cambiar su vida antes de morir? Cuando su nuevo «socio», Pinkman, trata de saber por qué alguien como White quiere dedicarse a algo así, él solo contesta: «I am awake» (Gilligan, I, 1, 37:02).

White participó en un importante proyecto científico junto a una compañera de universidad, Gretchen Schwartz, y su marido, Elliot. Estos dos últimos fundaron la próspera compañía farmacéutica Gray Matter, en la que White no se quiso involucrar e incluso les vendió su participación en el proyecto. Elliot y Gretchen, al conocer el estado de salud de Walter (quien ya había dado los primeros pasos en el mundo del cristal), le ofrecen un puesto de trabajo, al que White se refiere de manera bastante explícita: «Kind of like some fig leaf, you know. Some face-saving bullshit that allowed me to accept his charity» (Gilligan, I, 5, 15:28-15:35). Un regalo que White no acepta, del mismo modo que no aceptó la oferta inicial de su cuñado, Schrader, para asumir los gastos médicos. Y de la misma

manera en la que tampoco quiso que Skyler, su esposa, volviera a trabajar ni que buscaran otras opciones de financiación.

Walter White se enfrenta a la encrucijada de resolver sus problemas económicos mediante el camino legal, el camino moral del «dinero honrado». Por otro, está el otro camino, el que le lleva a una nueva faceta de sí mismo, la de Heisenberg —como se hace llamar—, uno de los mejores *cocineros* de cristal. Su elección es el segundo camino, en tanto que él quiere ser el que *provee*, ganárselo él mismo sin depender de nadie más (para él, Pinkman no es más que un instrumento). Y es esa elección, esa libertad, la que el propio Walter ansía cuando intenta «rebelarse» y no aceptar el tratamiento contra su cáncer: «Sometimes I feel like I never actually make any of my own choices, I mean. My entire life, it just seems I never, you know, had a real say about any of it. Now, this last one, cancer, all I have left is how I choose to approach this» (Gilligan, I, 5, 35:45-36:25). Finalmente, por el amor que tiene a Skyler y al resto de su familia, Walter cede y acepta el tratamiento, que pagará por su propia cuenta y riesgo.

Esto desencadenará un sinfín de mentiras a cuantos lo rodean, así como todos los acontecimientos posteriores.

3. 3. Tercera fase: el peligro

Junto a Jesse Pinkman, White se adentra en el mundo de la metanfetamina, donde su cristal (sintetizado con un método único) es el producto más cotizado. Gana grandes sumas de dinero, aunque eso conlleva que los riesgos aumenten. White pasa de codearse con quinquilleros de poca monta a tratar de tú a tú con grandes distribuidores de metanfetamina. Gracias a su abogado, Saul Goodman, entra en contacto con Gus Fring, en apariencia el gerente de Los Pollos Hermanos, una cadena de comida rápida, pero que en realidad controla un entramado de transporte y venta de cristal, cuyas conexiones se extienden hasta los cárteles de la droga mexicanos. Fring dirige el negocio con precisión milimétrica, mantiene en todo momento la discreción y, sobre todo, supone para Walter la posibilidad de fabricar su producto con unos estándares de calidad y seguridad (laboratorio subterráneo incluido) que hasta entonces siempre había ansiado.

Mientras White negocia las condiciones del primer trato con Fring (más de un millón de dólares a cambio de cuatro días de sintetizar cristal en su autocaravana), Pinkman establece una relación con su casera, Jane, que arrastra un pasado de adicción a la heroína. Ambos recuperan esa «afición», lo que provoca el distanciamiento entre White y Pinkman cuando Jane descubre la gran suma de dinero que poseen ambos. Una noche, White visita la casa de Pinkman y descubre a la joven pareja dormida luego de haber consumido. En ese momento, Jane despierta y empieza a vomitar, pero Walter decide no ayudarla y dejarla morir. Esa es la solución inesperada para White, que ve «recuperado» a su fiel ayudante, al que envía a un centro de desintoxicación. Pero la muerte de Jane tiene consecuencias. Su padre, piloto aéreo, destrozado por la muerte de su hija, es incapaz de realizar su labor adecuadamente,

lo que provoca el choque entre dos aviones de pasajeros sobre Albuquerque, causando así cientos de muertes. Es una de las primeras (y catastróficas) consecuencias de las decisiones que toma White.

La necesidad de Walter por llevar siempre la razón y la voz cantante, por no aceptar, en definitiva, la autoridad de Fring, lo lleva a enfrentarse a él. En cierto modo, parece haber una excusa «plausible» para el enfrentamiento: Fring utiliza para el contrabando todas las herramientas a su alcance, incluidos a niños. Jesse es incapaz de aceptar este hecho (sobre todo cuando uno de sus amigos se ve implicado), y Walter se pone de parte de su ayudante. Fring trata de deshacerse de White, busca a un sustituto que aprenda el método secreto para crear el cristal, pero White se resiste. Así, White y Pinkman logran deshacerse de Fring.

Es de esta manera cómo White recorre el camino que él mismo ha escogido hasta sus últimas consecuencias, hasta que queda muy poco del White que se presentaba al principio —ese profesor de instituto apocado, padre de familia y respetuoso con los demás— para mostrar en todo su esplendor a Heisenberg, a quien ya no le tiembla el pulso para lidiar con las dificultades de un negocio como la manufacturación de metanfetamina. Este «proceso» entre la conversión de White a Heisenberg se refleja incluso en el mismo físico del personaje, que adopta el rapado (al principio como solución a la caída capilar por la quimioterapia), el sombrero y la perilla como apariencia.



Ilustración 1. Walter White y su evolución física. A la izquierda, antes de entrar en el mundo de la droga; en el centro, cuando ya era Heisenberg; y a la derecha, en sus momentos finales.

En ese proceso, el cáncer queda en un segundo plano. De hecho, el tumor que padece empieza a remitir gracias al proceso de quimioterapia y una operación, tanto que los médicos creen que las posibilidades de supervivencia son reales. Aun así, White prosigue en el negocio. Ni siquiera la ruptura de su familia —primero, por los secretos que oculta y las mentiras que lanza a diestro y siniestro; segundo, cuando confiesa a Skyler su verdadera ocupación— consigue apartarlo del millonario negocio del cristal. Todo ello hace pensar que quizá el dinero ya no sea la excusa, tampoco el cáncer, sino que es la necesidad de sentirse realizado y vivo lo que empuja a White a continuar su viaje en este «camino de moralidad reprobable». Un camino en el que se presentan «callejones» y salidas, pero él los rechaza. Y ya no lo hace como Walter White, sino como Heisenberg. Así lo refleja el siguiente diálogo entre Walter (W) y su esposa Skyler (S), luego de que ella le proponga llamar a la policía y contarle todo para evitar que la vida de White siga en riesgo:

(S) You're not some hardened criminal, Walt. You are in over your head. That's what we'll tell them, that's the truth.

(W) That is not the truth.

(S) Of course it is! A school teacher, cancer, desperate for money... [...] You told me that yourself, Walt. [...] Let's both of us stop trying to justify this whole thing and admit you're in danger.

(W) Who are you talking to right now? Who is it you think you see? Do you know how much I make a year? I mean, even if I told you, you wouldn't believe it. You know what would happen if I decided to stop going in to work? A business big enough that it could be listed on the NASDAQ goes belly up. Disappears. It ceases to exist without me. No. You clearly don't know who you're talking to, so let me clue you in. I am not in danger, Skyler, *I am the danger*. A guy opens his door and gets shot, and you think that of me? No. I am the one who knocks! (Gilligan, IV, 6, 08:28-09:47)

No es Walter quien rechaza la ayuda de su esposa, sino la faceta de Heisenberg, de la que White se ha apropiado para remendar cuantas frustraciones arrastraba desde el principio. White ya no teme el riesgo, sino que lo disfruta al saberse capaz de enfrentarse a sus oponentes y ganar. Y no solo eso: es bien consciente del valor que posee. Para él, convertirse en el mejor productor de cristal es la meta del éxito, aunque para alcanzarla tenga que recorrer una carrera de riesgo mortal, una carrera que, finalmente, le cuesta el alejamiento de su familia, de su trabajo original, de todo lo que poseía al principio. Ese *statu quo* en el que no tenía grandes necesidades (físicas, pero sí mentales) se ve alterado con la consolidación de Heisenberg, cuyo triunfo le otorga ciertas ganancias a cambio de numerosas pérdidas, sobre todo morales.

3. 4. Redención

La magnitud del negocio de droga consolidado por White pronto llama la atención de la policía, en especial de su cuñado, el agente Schrader, quien no termina de creer que Fring fuese el artífice (además del cerebro) de aquel imperio del narcotráfico. Tras la muerte de Fring, White y Pinkman continúan fabricando droga, asociados con Mike Ehrmantraut, antiguo empleado de Fring, así como con otros miembros del entramado criminal. Esto aumenta las ganancias económicas y el orgullo que White siente por sí mismo. No importa que ese «oficio» sea amoral o las muertes y asesinatos a los que a veces debe hacer frente. Pero él lo hace para proveer a su familia de todo lo necesario. Esa es su excusa. No lo convierte en alguien perverso, y así se desprende de sus palabras a Skyler cuando un accidente deja al jefe de esta en el hospital: «You made a mistake, and things got out of control, but you did what you had to protect your family, and I'm sorry. That doesn't make you a bad person, it makes you a human being» (Gilligan, V, 4, 35:24-35:34). Para White, esa es la máxima: proteger y dar lo necesario a su familia.

Pero el cerco se estrecha alrededor de Walter. Él ya tiene su gran hazaña, ese imperio del cristal, la droga que distribuidores y consumidores adoran ya no solo en su país, sino también fuera de este. Tiene tanto dinero que su esposa, que cedió y aceptó encargarse de intentar blanquear toda esa fortuna, ha tenido que alquilar un trastero para meter la montaña de billetes.



Ilustración 2. Walter y Skyler White, frente a la «gran hazaña» de Heisenberg

Tras vislumbrar ese logro, da la sensación de que algo cambia en White. En una escena posterior, lleva una enorme bolsa llena de dinero a su antiguo compañero, Pinkman, al que expulsó del negocio. Más adelante, le comunica su decisión a su esposa: «I'm out» (Gilligan, V, 8, 42:30).

Sin embargo, ya es demasiado tarde. Poco después, Schrader encuentra la pieza que faltaba en el puzle. Ya ha identificado a Heisenberg: es su cuñado, Walter White. Y los acontecimientos se desarrollan con rapidez. Schrader detiene a White, incluso cuenta con el testimonio de Pinkman. Pero White consigue informar a sus matones; quiere salvar el dinero, quiere poner a salvo su «obra». Los matones —unos peligrosos neonazis a los que ya utilizó para eliminar a otros que pretendían testificar— matan a Schrader y su compañero, roban todo el dinero de White salvo una décima parte y capturan a Pinkman. Con todo perdido, White toma la vía de escape que le ofrece su abogado y, cobijado en una nueva identidad, huye a New Hampshire.

Tras meses de escondrijo, de reflexión, de soledad, decide volver. Su cáncer está en fase terminal. Aún le queda algo de dinero. Busca a sus amigos Elliot y Gretchen, les hace prometer que guardarán ese dinero para cuando sus hijos sean mayores. Quiere cumplir esa máxima que justificaba todas las acciones moralmente condenables. Una máxima que ni siquiera era cierta, como confiesa él mismo a Skyler: «I did it for me. I liked it. I was good at it. And I was really... I was alive» (Gilligan, V, 16, 33:31-34:14).

Por último, parte en busca de Pinkman. Lo prepara todo: una metralleta automática instalada en el maletero de un coche. Gracias a esa artimaña (la última de sus hazañas), pone fin al cautiverio de Pinkman, al que los neonazis utilizaban como esclavo para producir la metanfetamina de White, quien poco después muere por las heridas provocadas por su propia arma.

4. Palabras finales

¿Cometer un delito es una hazaña? ¿Cuál es la diferencia entre un tipo de objetivo u otro, sino la manera en que se llega a él y, por ende, los costes (también morales) que quieran asumirse? En última instancia, parece que la moral es la línea divisoria que marca —y condiciona— el camino del héroe hacia su objetivo, como trato de resumir en el siguiente esquema:

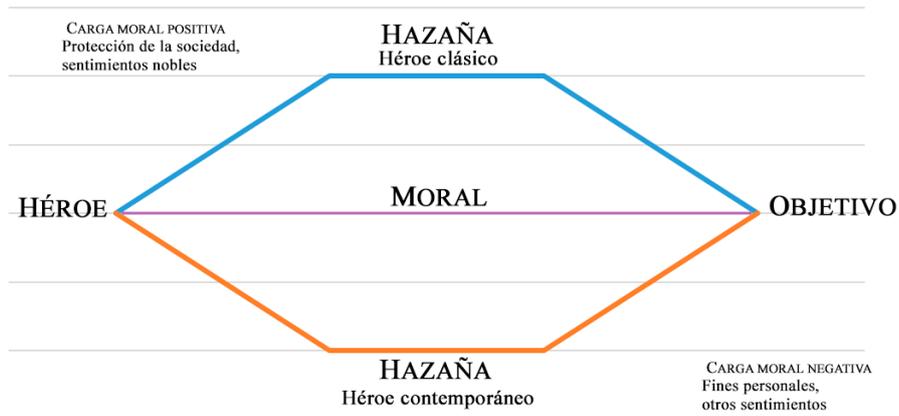


Ilustración 3. El dilema del héroe según la moral

El héroe ha evolucionado —y quizá degradado— a lo largo del tiempo. Ha perdido esplendor, perfección; con la muerte de Dios, del héroe no queda más que un individuo superior al resto y, al mismo tiempo, tan humano como sus congéneres. Esa humanidad irrefutable que posee el personaje a veces se superpone a su capacidad para crear grandes hazañas, y arrastra a su poseedor a una vorágine de decisiones morales. En ocasiones —como hemos visto, sucede a menudo—, la última palabra del personaje conlleva una elección discutible desde el punto de vista moral; el motor que impulsa al héroe ya no es la protección de la sociedad de manera altruista (salvo el caso concreto de los superhéroes), sino que a veces se involucran sentimientos más egoístas y mundanos que completan su humanidad. En este constructo se instala un rasgo maquiavélico. *El fin justifica los medios* y, por tanto, la moral ya no importa a la hora de conseguir los objetivos. A mi juicio, no se trata de que el héroe contemporáneo sea un ser amoral, sino que *tiene la opción de ser amoral sin dejar de ser héroe*. Algunos soportes audiovisuales permiten más libertad en esa configuración que otros; me refiero, sobre todo, al terreno de los videojuegos, algunos de los cuales incluso ofrecen un lienzo en blanco en el que dibujar el personaje, eso sí, a partir de posibilidades ya establecidas que limita el libre albedrío del jugador a una decisión de movimiento y orden narrativo.

Una de las preguntas que planteaba al principio, la diferencia entre *héroe literario* y *héroe audiovisual*, parece haber encontrado respuesta. Todo apunta a que, en efecto, ambas figuras son muy similares y siguen un camino común. En el campo de la literatura, sin embargo, no parece tan frecuente que se introduzca ese «giro final» donde el héroe se da cuenta de su error y retorna al camino tradicional de la *redención*. Este tipo de personajes alcanza a través de la narrativa audiovisual una audiencia muy amplia, lo que conlleva mayor implicación del público, que en ocasiones —como hemos visto con el «funeral» de Walter White o el colectivo RLSH— se radicaliza y asume las facetas del personaje de

ficción. Podría decirse así que el héroe contemporáneo todavía sirve como símbolo o ídolo a las masas, si no dentro del mundo ficticio, sí fuera de él, entre su público. Caso aparte de estudio serían los motivos que empujan a la colectividad a asumir como modelo un personaje de moral no tradicional, en algunos casos altamente cuestionable. Quizá sea precisamente la empatía —al observar cómo un ser humano se enfrenta a las dificultades del mundo que lo rodea, pese a la capacidad de grandes hazañas— lo que permite ese acercamiento entre espectador y héroe.

Pienso que la inclusión de ese nuevo rasero moral tiene dos efectos. El primero es que el héroe ya no se inclina siempre por los sentimientos nobles, sino que tiene la opción de escoger otra guía moral para decidir sus pasos. En consecuencia, la distinción entre *héroe* y *antihéroe* pierde su razón de ser, en tanto que el mismo ente puede decantarse por una posibilidad u otra sin perder su identidad de héroe o sin que esta se vea modificada. La segunda de las consecuencias de esa moralidad cambiante es una inversión de roles entre héroe y villano, como ocurre en *Breaking Bad*, donde Walter White ocupa el papel central, desde donde se enfrenta a Hank Schrader, su cuñado y agente de policía, encargado de detenerlo. Al final, en la fase de reconciliación, asistimos a un White decidido a enmendar sus errores, y es entonces cuando se ajusta a los cánones habituales: lo arriesga todo (cuanto le queda es su libertad) para regresar, dejar a buen recaudo el dinero que aún le queda para sus hijos, despedirse de su mujer y, sobre todo, rescatar a Jesse Pinkman, a quien los antiguos colaboradores de White mantienen como esclavo.

A mi juicio, Walter White no abanderará ninguna causa justa que pueda relacionarlo de forma directa con el resto de la sociedad. White no es un rebelde que se enfrenta al orden establecido ni al hecho de que la mayor parte de la población estadounidense no pueda costear sus facturas médicas. Walter White *escoge* no pagar su tratamiento con dinero «limpio»; no se ve en la obligación absoluta de hacerlo. Como ya he mencionado, en determinados momentos de la trama se atisban las vías de escape que podría haber tomado para abandonar el camino amoral, pero es él quien decide libremente proseguir por esos derroteros más oscuros. Desde mi punto de vista, Walter White no es Robin Hood, pues no busca representar a la colectividad oprimida ni liberarla ni otorgarle medios que le permitan subsistir. Así, Walter White lucha solo por Walter White y su familia, ni siquiera por satisfacer unas necesidades básicas que desde el principio de la serie se nos muestran resueltas. Muestra de ello es que el espectador no asiste a un Walter White que invierta sus ganancias en manutención de sus seres queridos, solo en su tratamiento, es decir, su propia supervivencia, y más tarde, por intervención de su esposa, en la recuperación de su cuñado Hank. Que el caso de Walter White pueda utilizarse para defender determinadas causas sociales dependerá, como siempre, de la intencionalidad de quien pretenda apropiarse del personaje para ello.

Desde mi punto de vista, la redención que Walter White busca en su ocaso no anula los pasos que dio en las fases dos y tres, sino que los muestra como una mala decisión, como un error del propio personaje que, parapetado tras la excusa del cáncer, escogió dar rienda suelta a sus propias necesidades sin atender a la moral, al riesgo y al peligro. Esa decisión no lo convierte en un villano, sino en un héroe que, en un alarde de humanidad, es capaz no solo de equivocarse, sino de enmendar sus propios

errores, aunque sea precisamente la vuelta al camino honorable —y la última de sus hazañas— lo que lo conduce al peor desenlace posible: la muerte.

Bibliografía citada

- BROWN, J. A. (2017). *The Modern Superhero in Film and Television: Popular Genre and American Culture*. Nueva York: Routledge.
- CAMPBELL, J. (1993). *The Hero with a Thousand Faces*. Londres: Fontana Press.
- CASTILLO, J. (18 mar. 2016). “*The Witcher 3* ya es el juego más galardonado de la historia con 251 premios GOTY”. *Alfa Beta*. Disponible en: <<https://www.alfabetajuega.com/noticia/the-witcher-3-ya-es-el-juego-mas-galardonado-de-la-historia-con-251-premios-goty-65782>>. Consultado el 28 de enero de 2021.
- CASTRO BALBUENA, A. (2015). “El videojuego como nuevo producto narrativo: la hipertextualidad en *World of Warcraft*”. *Tonos Digital*, 28. Disponible en: <http://www.um.es/tonosdigital/znum28/secciones/tintero-1--castro_videojuego.htm>. Consultado el 28 de enero de 2021.
- CASTRO BALBUENA, A. (2020). *Personajes, espacio y construcción del mundo en la fantasía épica. Un caso español: La saga de Tramórea, de Javier Negrete* (tesis doctoral). Universidad de Almería.
- CHENG, P. (2007). “Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene”. *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. Disponible en <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.24415.pdf>>. Consultado el 29 de enero de 2021.
- COOGAN, P. (2009). “The Definition of the Superhero”, en Jeet HEER y Kent WORCESTER, eds., *A Comics Studies Reader*. Jackson, University Press of Mississippi: 77-93.
- CURTIUS, E. R. (1953). *Literatura europea y Edad Media latina*, II. Fondo de Cultura económica.
- DELGADO DÍAZ, J. M. y M. MORENO SÁNCHEZ (2017). *El antihéroe en la ficción televisiva contemporánea* (trabajo de fin de grado). Universidad de Sevilla. Disponible en: <<https://idus.us.es/handle/11441/62828>>. Consultado el 16 de enero de 2020.
- DUCHENEAUT, N. et al. (2009). “Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds”, en *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (1151-1160).
- FRYE, N. (1971). *Anatomy of Criticism*. Nueva Jersey: Princeton University Press.
- GODOY, J. D. (12 nov. 2020). “Objetivo, desbancar a Netflix: el negocio del *streaming* explota con la pandemia”. *El País*. Disponible en <https://retina.elpais.com/retina/2020/11/11/innovacion/1605118952_313914.html>. Consultado el 26 de enero de 2021.
- GONZÁLEZ ESCRIBANO, J. L. (1981). “Sobre los conceptos de héroe y antihéroe en la Teoría de la Literatura”. *Archivum: Revista de la Facultad de Filología*, 31-32: 367-408. Disponible en: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/143985.pdf>>. Consultado el 15 de enero de 2020.

- GOSCIOLA, V. (2012). “Narrativa transmídia: conceituação e origens”, en Carolina CAMPALANS, Denis RENÓ y Vicente GOSCIOLA, eds., *Narrativas transmedia: Entre teorías y prácticas*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012.
- HARE, B. (22 oct. 2013). “*Breaking Bad*: Walter White laid to rest with mock funeral». *CNN News*. Disponible en <<https://edition.cnn.com/2013/10/21/showbiz/tv/breaking-bad-funeral-walter-white/>>. Consultado el 28 de enero de 2021.
- HICKEY, W. (29 sep. 2013). “In One Chart, Here's How *Breaking Bad* Was Like No Other Show That Came Before It”. *Business Insider*. Disponible en <<https://www.businessinsider.com/chart-breaking-bad-is-the-greatest-show-ever-made-2013-9>>. Consultado el 27 de enero de 2021.
- IBÁÑEZ EHRLICH, M. T. (2009). “El concepto de héroe y su desarrollo en la literatura española actual”. *Céfiro: Enlace hispano cultural y literario*, 9.1-2: 35-65.
- KRULOS, T. (2013). *Heroes in the Night: Inside the Real Life Superhero Movement*. Chicago: Chicago Review Press.
- NEWBY, R. (30 mar. 2020). “Zack Snyder Shares Secrets from *Batman vs. Superman* and His Planned 5-Movie Arc”. *The Hollywood Reporter*. Disponible en <<https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/zack-snyder-shares-secrets-lost-batman-v-superman-sequels-1287433>>. Consultado el 26 de enero de 2021.
- SÁNCHEZ LÓPEZ, F. (2021). “«I am the one who knocks»: El motivo del doble en *Breaking Bad*”. *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 35: 311-326. Disponible en <<https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/tropelias/article/view/4536>>. Consultado el 4 de mayo de 2021.
- SÁNCHEZ-MESA, D. y BAETENS, J. (2017). “La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la literatura comparada, los estudios culturales y los New Media Studies”. *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 27: 6-27. Disponible en <<https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/tropelias/article/view/1536>>. Consultado el 4 de mayo de 2021.
- SÁNCHEZ NAVARRO, J. (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- SAUNDERS, B. (2011). *Do the Gods Wear Capes? Spirituality, Fantasy, and Superheroes*. Londres: Bloomsbury.
- VEGA, K. (6 ene. 2021). “Richard Donner defiende *Wonder Woman* y critica el cine de superhéroes «oscuros» y «cabreados»”. *Espinof*. Disponible en <<https://www.espinof.com/directores-y-guionistas/richard-donner-defiende-wonder-woman-critica-cine-superheroes-oscuros-cabreados>>. Consultado el 25 de enero de 2021.
- ZORRILLA, M. (10 oct. 2020). “«Han arruinado el cine y la cultura». Alan Moore arremete contra las películas de superhéroes”. *Espinof*. Disponible en <<https://www.espinof.com/otros/han-arruinado-cine-cultura-alan-moore-arremete-peliculas-superheroes>>. Consultado el 24 de enero de 2021.

ZURRO, J. (8 oct. 2019). “¿Por qué todo el mundo habla del Joker? Las claves del éxito de la película más revolucionaria del año”. *El Español*. Disponible en <https://www.elspanol.com/cultura/cine/20191008/mundo-habla-joker-claves-exito-pelicula-revolucionaria/434957024_0.html>.

Consultado el 25 de enero de 2021.

Filmografía

GILLIGAN, V. (productor). (2008-2013). *Breaking Bad* [serie de televisión]. High Bridge Entertainment.