



## FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

TESIS

EL ANTIHÉROE POSMODERNO DE LAS SERIES DE  
TELEVISIÓN EN ESTADOS UNIDOS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN  
OPCIÓN TERMINAL: PUBLICIDAD

*PRESENTA*

Carlos Fabián Hagman Díaz

NO. DE CUENTA 304601419

*DIRECTOR DE TESIS*

Doctor José Ángel Garfias Frías



CIUDAD UNIVERSITARIA, MÉXICO D. F.  
Junio, 2015



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## Hoja de Datos del Jurado

- **Datos del alumno**

Hagman Díaz Carlos Fabián

55 85 59 33 64

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Ciencias de la Comunicación. Opción Terminal: Publicidad

30460141-9

- **Datos del asesor**

Dr. José Ángel Garfias Frías

- **Datos de los sinodales**

Dr. Daniel Peña Serret

Dra. Isabel Lincoln Strange Reséndiz

Mtra. Yazmín Morlet Corti

Mtra. Silvia Josefina González Martínez

*A toda mi familia y mis amigos, porque sin ellos  
podría haber terminado esta tesis un año antes.*

## **AGRADECIMIENTOS**

Es difícil comenzar los agradecimientos de un trabajo final de tesis más que todo por la cantidad de gente involucrada en el proyecto, debido a que, en mi humilde opinión, una tesis no sólo es del alumno que la presenta, sino que pertenece a su familia, a sus amigos, a sus profesores, a sus asesores, y a toda persona conocida que aporta algo a lo largo del camino. De la misma forma en que pertenece a la Universidad que acompañó el forjamiento del alumno en Licenciado.

Comenzaré con mi familia, siempre estaré agradecido del apoyo incondicional de mi madre, Adriana Díaz, y su constante motivación alrededor del proyecto que a continuación se desarrolla. Mi padre Carlos A. Hagman, por las preocupaciones que todo padre posee al ver a su hijo enfrentar al mundo. Mi hermana menor, Brenda, quien intentó constantemente alivianar la carga que esta tesis involucra, y mi hermana mayor, Sofía, quien me prestó su casa durante el tiempo de trabajo para esta tesis. Mi tía Pilar, quien de forma perseverante propuso las líneas que más adelante definirían este trabajo, mi abuela Gloria, quien con tantas ganas quería verme titulado. Mis tías Betty y Patty quienes desde tan lejos siempre estuvieron cerca, a todos mis primos, primas, tíos y tías, quienes sin importar el tema de la tesis aportaban puntos válidos (ya sea fingiendo interés o demostrándolo honestamente.)

A los profesores, asesores, a la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, a la Universidad Nacional Autónoma de México, siempre les estaré agradecido por haberme recibido en su casa por poco más de cinco años con tal que aprendiera y perfeccionara lo que me apasiona. Por ayudarme a definir mi persona, encontrar aquellos defectos y virtudes que nos hacen seres humanos. Por todas las buenas y malas experiencias que forman parte de lo que significa ser universitario. A mis

amigos de la UNAM (Héctor, Esteban y Alfonso) a quienes veo como mis compañeros de celda y que después de estos cinco años podemos “salir” al mundo. Y, aunque seamos pocos, les agradezco el haber compartido la experiencia de toda la carrera, espero verlos pronto, con título, trabajo y todo lo demás.

A mi asesor, el Dr. Ángel Garfías, quien me acompañó en el tortuoso e inolvidable camino que una tesis involucra, muchas gracias por sus consejos, por su tiempo y por sus recomendaciones. Al Dr. Daniel Peña, por su paciencia y conocimientos que pulieron esta investigación. A la Dra. Isabel Lincoln, quien con detenimiento asistió en la estructuración y conformación de esta tesis. A la Mtra. Silvia González, por el esfuerzo implicado en la detección de oportunidades de mejorar este trabajo.

A mis amigos los SPECK, todos y cada uno de ustedes, con quienes he compartido tantas experiencias y risas con el paso de tantos años, les quiero dar las gracias. A Damián, a quien considero mi hermano, quiero decirle que pronto terminará con el proceso de su maestría (entiendo que no es sencillo) sin embargo al final, el poder decir “He terminado...” hace que todo valga la pena. Así que: ¡No te detengas, hermano! A Yazmín (maestra y amiga), quien estudió en esta misma Facultad: muchas gracias por todas las recomendaciones, consejos y guías en estos años. Me habría perdido sin tu ayuda. A Bernardo, Sebastián y Agnese, les debo más de lo que ellos se imaginan, ya que gracias a ellos, pude dar término a este proyecto. Gracias a todas esas salidas y distracciones mi mente pudo aclararse lo suficiente para encontrar el camino que seguiría esta investigación y no voy a olvidarlo nunca.

Por último, quiero agradecer a una gran amiga que ha estado conmigo desde hace tiempo sin importar qué. Jimena, muchas gracias por creer en mí, por hacerme ver que los defectos son perfecciones en potencia, por no dejar que tire la toalla en muchos aspectos, por tus consejos de vida, por las experiencias buenas y malas, y más que todo por toda la felicidad y las risas compartidas desde hace años.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I: LA TELEVISIÓN, SU HISTORIA, SU IMPORTANCIA Y SUS SERIES .....</b>	<b>9</b>
BREVE HISTORIA DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN MASIVA Y SU INFLUENCIA SOCIAL .....	10
LOS PRODUCTOS DE LA TELEVISIÓN ANALIZADOS COMO FORMAS SIMBÓLICAS .....	15
<b>CAPÍTULO II: LA POSMODERNIDAD Y EL CAMBIO DEL HÉROE CLÁSICO .....</b>	<b>31</b>
EL HÉROE EN LA HISTORIA .....	32
EL ANTIHÉROE DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN MASIVA .....	36
EL IMAGINARIO SOCIAL, LA IDEOLOGÍA Y LA CULTURA COMO PUNTO DE PARTIDA .....	45
<b>CAPÍTULO III: LA METODOLOGÍA PARA ENTENDER AL ANTIHEROE POSMODERNO .....</b>	<b>56</b>
REMOVIENDO LAS MÁSCARAS DEL HÉROE .....	57
LA PARTIDA .....	59
LA INICIACIÓN .....	67
EL REGRESO .....	80
ENTENDIENDO LAS FORMAS SIMBÓLICAS DE LA TELEVISIÓN .....	89



<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>103</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA: .....</b>	<b>108</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA: .....</b>	<b>110</b>

## INTRODUCCIÓN

El héroe, este personaje mítico tan antiguo como la historia del hombre civilizado, ha prestado su voz, su cuerpo, sus hazañas más grandes al objetivo de enaltecer los valores, las virtudes y las creencias de una sociedad moderna. Una de las finalidades que este personaje lleva a cabo es la de influir en el desarrollo de los hombres, las mujeres y los niños que coexisten, conviven y se interrelacionan en sociedad. Pero, quién está a cargo de producir, transmitir, difundir las historias del héroe.

Es ahí en donde entran en juego los mitos y leyendas, tan antiguas como la sociedad misma, de las diversas culturas que Joseph Campbell analizó y estudió con la finalidad de catalogar las acciones que caracterizan a un héroe en su libro *El héroe de las mil máscaras*. Pero es válido creer que dicho héroe aún prevalece, ¿incluso en la actualidad? Por esta razón, este trabajo pretende analizar el concepto de antihéroe (que ha existido a la par del héroe clásico) pero que hoy en día adquiere un mayor peso en el ámbito comunicativo.

El propósito de esta tesis consiste en analizar al héroe moderno y al antihéroe posmoderno como punto de inflexión en la sociedad, así como su ideología, sus valores, sus creencias y su cultura. Para esto es necesario abordar los contenidos actuales en donde estos personajes se desarrollan, los cuales se pueden categorizar como todas las formas simbólicas; es decir, todas las creaciones del hombre en donde se puede distinguir algún punto de referencia el cual funciona como guía que indica la intención de dicha obra.

Por esa razón se hace uso del concepto de formas simbólicas que utiliza John Thompson en su libro *Ideología y cultura moderna*, en donde las entiende como aquellas expresiones lingüísticas, gestos, obras de arte y acciones, abriéndose una cantidad innumerable de posibles contenidos tan variados y distintos como sucede en las manifestaciones actuales como los cómics o novelas gráficas, las películas, las series de televisión, los programas de radio, los periódicos, las revistas, los videojuegos, los álbumes de música, las novelas, los cuentos cortos y demás.

En los siguientes capítulos de esta investigación se analizarán tres aspectos principales en torno a la función del héroe y del antihéroe en la sociedad: el primer capítulo se dedica a la importancia de los medios masivos de comunicación como principales productores y difusores de formas simbólicas, así como su historia y evolución tecnológica. Este capítulo se enfocará a un medio en específico: la televisión. Así como a una forma simbólica en particular: las series. En cuanto al país de procedencia de dicho contenido se centrará la atención en Estados Unidos por su nivel de producción en comparación con otros países. Particularmente se analizará la serie de Vince Gilligan: *Breaking Bad* (2008-2013) y su protagonista Walter White con el objetivo de funcionar como ejemplo del cambio que existe en los personajes principales de las series de televisión.

Las razones por las cuales se enfoca esta investigación en la serie *Breaking Bad* son cuatro primordialmente. La primera; debido al desarrollo de su personaje principal, el cual resalta características de un antihéroe, o más bien expone la transformación de un hombre común al antihéroe posmoderno (aspecto que se describirá más adelante). La segunda, siendo más sencilla; la serie ha llegado a su conclusión por lo que los personajes principales ya no tienen más desarrollo del que tuvieron a lo largo de sus cinco temporadas. La tercera se debe al buen recibimiento y popularidad que ha alcanzado la serie a pesar de su conclusión,

permaneciendo vigente ya sea por la narrativa utilizada, por el talento de sus colaboradores, por el desarrollo de la historia y de sus personajes, por la relevancia social que refleja o por todas las características anteriores. La cuarta; debido a la carrera de reconocimientos que presentó en sus cinco años al aire dentro de los Estados Unidos con premios como: los *Prime Time Emmy Awards*, los *Golden Globe*, los *Screen Actors Guild Awards*, los AFI, los *Critics Choice Guild Awards*, etc. Triunfos logrados por las actuaciones excepcionales del reparto que conformó la serie, así como los trabajos en su producción, su edición, su guion y su dirección.

Se eligieron a las series de televisión y no a otros productos audiovisuales por varias razones, entre ellas su complejidad en lo que respecta a la trama que se desarrolla; más que todo por la duración de las mismas ya que se extienden por varios años permitiendo conocer más el perfil de los protagonistas, antagonistas, personajes secundarios, entre otros. A diferencia de las películas que incluso al tratarse de sagas o trilogías no cubren la misma duración que una serie. Por este mismo factor se han eliminado actualmente las series auto-conclusivas al menos del género dramático (aquellas series cuyo desenlace en cada episodio no continúa con la trama en la siguiente entrega) consiguiendo de esa forma abrir puertas para situaciones que permiten el desarrollo de los personajes que se desenvuelven en la diégesis presentada.

El segundo capítulo se dedicará al estudio del marco teórico que engloba los conceptos del héroe y del antihéroe, así como las principales nociones del modernismo y el posmodernismo y los conceptos que los definen. De igual forma se realizará un estudio de los conceptos de identidad y de identificación que resultan esenciales para la aceptación de los héroes o los antihéroes (o bien, los personajes principales de las series de televisión) por parte de los públicos a partir de las propuestas de Gerard Imbert en su libro *La sociedad informe*.

Aunado a esto, se detallarán las características del imaginario social a partir del imaginario individual; en donde, de acuerdo a Antonio Agudelo, este tiene la finalidad de dotar al mundo de sentido así como la función de ser un reflejo social. De la misma forma, se hará una breve revisión histórica sobre el concepto de ideología de acuerdo a John B. Thompson y cómo ésta puede ser compartida de forma general, de acuerdo a la función que desempeñan los individuos sociales y más que todo como estas ideologías hacen uso de las formas simbólicas para aumentar su alcance. Así mismo se abordará el concepto de cultura, su historia y su correcto estudio, con la finalidad de profundizar en la propuesta de Thompson sobre un concepto estructural para el estudio apropiado de las formas simbólicas que se desarrollan en sociedades modernas. Todos estos conceptos determinan e influyen, de una forma u otra, en los personajes protagónicos de las series de televisión y los productos mediáticos.

Por último, se realizará un análisis comparativo del antihéroe de la serie de televisión de *Breaking Bad* (Walter White) a partir de las investigaciones y aportaciones de Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil máscaras* en donde analiza el camino que recorre el héroe clásico del monomito estructurando el recorrido de la siguiente manera: la partida (en donde se encuentran el llamado a la aventura, la negativa al llamado, la ayuda sobrenatural, el cruce del primer umbral y en el vientre de la ballena), la iniciación (con el camino de las pruebas, el encuentro con la diosa, la mujer como tentación, la reconciliación con el padre, apoteosis y la gracia última) y el regreso (contando con la negativa al regreso, la huída mágica, el rescate del mundo exterior, el cruce del umbral de regreso, la posesión de los dos mundos y la libertad para vivir). Con la finalidad de puntualizar aquellas características que posee el antihéroe en comparación del héroe clásico del monomito para argumentar el cambio social y simbólico

representado en algunas series de televisión estadounidenses de las últimas décadas.

A la vez, se abordará la metodología propuesta por Thompson denominada “hermenéutica profunda” en el libro *Ideología y cultura moderna* para el estudio de formas simbólicas. Ésta es constituida por tres partes: el análisis sociohistórico que se enfoca en el contexto social en el cual fueron producidas, transmitidas y recibidas estas formas simbólicas; el análisis formal o discursivo que contempla la estructura y articulación interna de las formas simbólicas compuesto por cinco elementos (análisis semiótico, análisis discursivo, análisis sintáctico, análisis narrativo y análisis argumentativo); y la interpretación/reinterpretación; la cual señala que toda forma simbólica parte de una referencia, por ser producida por un individuo social, y por lo tanto parte de un campo pre-interpretado por lo que el producto en sí es una interpretación de la realidad y su análisis consistiría en una reinterpretación de aquello que quiso decir el autor de la obra. Todo con la finalidad de profundizar en las características contextuales y estructurales de *Breaking Bad* en un afán por subrayar el cambio evidente en la actitud de los personajes principales que se utilizan en las series de televisión.

Finalmente, se cerrará este capítulo con un cruce de las propuestas de Campbell alrededor del monomito y la “hermenéutica profunda” de Thompson para sustentar la hipótesis planteada sobre el reciente desuso del héroe clásico por la prevalencia del antihéroe posmoderno en la industria del entretenimiento a partir de las características sociales (su imaginario, su ideología y su cultura).

En la actualidad existen estudios del contenido narrativo y discursivo de series de televisión, de películas, programas de radio, columnas en periódicos, artículos en

revistas y demás. Sin embargo, los análisis comparativos de los protagonistas de las series de televisión de Estados Unidos a los ojos del modernismo y posmodernismo son escasos. Por esa razón se analiza la evolución que ha habido recientemente con el uso de los antihéroes como protagonistas en series populares.

Por lo tanto, la aportación de esta tesis es el poder observar los reflejos de la sociedad en el desarrollo del protagonista dentro de las series de televisión, así como la influencia que esta presenta en la televisión como medio, para que resulte posible ubicar tendencias que faciliten la detección de posibles cambios en el futuro. Ya que la sociedad y sus medios de comunicación están en constante movimiento.

En lo que respecta a la pertinencia de la investigación, se puede decir que al poder determinar la influencia social dentro del desarrollo de los personajes principales en las series de televisión y su correspondiente aceptación por parte del público (teniendo en consideración la evolución que las series han tenido) resulta en un avistamiento distinto de la sociedad, su esquema de valores e ideas, creencias y virtudes. Sin dejar de lado la idea del héroe y su posible corrupción o decadencia actual. Esto obviando el hecho que la sociedad siempre ha presentado conflictos de distintas índoles, pero se puntualizará la noción actual de que hoy en día existe cierta flexibilidad en cuanto a la censura (por llamarlo de una forma). Ya que anteriormente no se reflejaban los valores que hoy en día vemos en el protagonista de las series de televisión.

Para esto es necesario categorizar al estudio dentro de un nivel descriptivo, en el cual se analiza el fenómeno en todas sus partes, tratando de esclarecerlas y

dotarlas de sentido. El tipo de la investigación se clasifica como aplicada; aunque es una limitante no poder comprobar el grado de influencia de la sociedad en las series de televisión de los Estados Unidos, existen pautas que señalan el posible cambio del perfil del protagonista a partir de las modificaciones sociales con respecto a sus valores, su ideología, su cultura y su imaginario social, lo cual consiste en la hipótesis de la investigación.

El método a utilizar para alcanzar dicho objetivo es el de una comparación de las propuestas de Joseph Campbell con respecto al héroe del monomito en diversas culturas y épocas junto con la decadencia que presenta actualmente dicha propuesta ante el nuevo protagonista: el antihéroe. Viéndolo como un reflejo y refuerzo de los valores sociales actuales. El enfoque al trabajo del héroe en el monomito no es fortuito, la razón primordial es destacar las diferencias que existen entre una generalidad aceptada socialmente del concepto de héroe ante una tendencia reciente de anti-heroísmo en las series de televisión actuales.

Se usará de la misma forma un análisis de contenido a partir de la hermenéutica profunda de John Thompson para el entendimiento de las formas simbólicas en todos sus sentidos con la finalidad de tomar en cuenta los aspectos que conforman la historia dentro de la serie *Breaking Bad*, sobre todo en lo que respecta al desarrollo del papel protagónico para esclarecer el vínculo que existe entre la sociedad, sus valores, creencias e ideas con el reflejo presentado por los personajes principales resaltando el hecho de su evolución y cambio actual. De igual manera, la selección de esta obra se debe a la facilidad de esclarecer una posible línea entre las características sociales como el imaginario, la ideología y la cultura dentro del desarrollo de una serie de televisión, en específico con los papeles de los personajes principales dentro de la historia presentada.



En pocas palabras, lo que se busca analizar es la tendencia a la que se está recurriendo en Estados Unidos para la elaboración de sus productos, más en específico en sus perfiles protagónicos de las series de televisión del género dramático. Teniendo en cuenta el impacto que estos cambios ocasionan debido a factores como el imaginario social, la ideología y la cultura. Aspectos que para las formas simbólicas resultan primordiales debido a que funcionan como reflejo y refuerzo de aquello que tratan de mantener o imponer socialmente. Esto contemplando la idea que hay una relación de poder constante entre los individuos que conforman, conviven y se relacionan en la sociedad y las instituciones o sistemas que en ella se establecen.

## **CAPÍTULO I: LA TELEVISIÓN, SU HISTORIA, SU IMPORTANCIA Y SUS SERIES**

El propósito de este primer capítulo consiste en desarrollar el marco conceptual y contextual a partir del cual se fundamentará la siguiente tesis. La finalidad es comprender cómo han ido evolucionando tecnológicamente los medios masivos de comunicación y sus productos mediáticos (formas simbólicas) desde el siglo XV hasta nuestros días. Exponer cuál es la influencia que ejercen estos medios masivos y sus formas simbólicas en los individuos que conforman la sociedad, cómo se estructura la mediatización cultural y cómo ha evolucionado la televisión desde la noción propuesta por el modernismo llegando hasta la posmodernidad de la última década. También se definirán las series de televisión y cuáles son los distintos géneros que podemos encontrar en ellas. Así mismo, se justificará el por qué es necesario recurrir a *Breaking Bad* como ejemplo de la decadencia del héroe moderno.

Algunas de estas afirmaciones se relacionan a cuestiones más profundas (como lo es la cuestión del héroe y antihéroe) y se atenderán en los capítulos subsecuentes de la investigación. Esto por motivos de estructuración, con la finalidad de mantener el tópico de esta primera parte (véase el título del capítulo). Sin embargo, cabe recalcar que la finalidad de esta primera parte consiste en dibujar una introducción que marque el camino que limita a la tesis presente: los medios masivos de comunicación y sus formas simbólicas –en específico la televisión y sus series– su historia y el papel que juegan a nivel social en donde los protagonistas principales de sus series, representantes de marcos culturales, de valores y de creencias, se han ido transformando para adaptarse a una sociedad que ha ido evolucionando con ellos.

## **BREVE HISTORIA DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN MASIVA Y SU INFLUENCIA SOCIAL**

La evolución de los medios de comunicación de masas y sus respectivos productos históricamente abarca desde finales del siglo XV; al perfeccionar la invención de la imprenta de Gutenberg, lo que permitió y masificó la producción de folletos y periódicos aumentando gradualmente el número de lectores. Esta evolución de la imprenta ocasionó, entre otras cosas, la apertura de puertas para la comercialización de la información; sin embargo no fue el único paso progresivo que dio la sociedad en el mejoramiento de las herramientas de las cuales disponía para comunicarse. Sí bien el lenguaje fue uno de los primeros medios para comunicarse entre individuos, se puede decir que le siguió la escritura y más adelante se utilizó la imprenta (la cual fue la primera revolución que realmente aumentó la producción y transmisión de las formas simbólicas de las que habla Thompson).

Posteriormente nació el uso de la radio que prescindió de los cables que utilizaba el telégrafo, posicionándose como medio predilecto para la comunicación (por esa razón se explotó con fines militares durante la Primera Guerra Mundial ya entrando el siglo XX). Con el advenimiento de la televisión, y la ventaja del uso de imágenes, se desplazó a la radio a un segundo plano. Cabe mencionar que durante un tiempo la televisión fungió excepcionalmente con fines bélicos propagandísticos. Por último, y más recientemente, se desarrolla el internet de forma pública, ya que en un principio era utilizado militarmente, como los demás medios de comunicación masiva. Esta nueva herramienta eliminó cierto factor espaciotemporal en la producción de las formas simbólicas de la televisión que más adelante se discutirá.

Se puede decir con seguridad que existe mucha historia alrededor del desarrollo de los medios masivos de comunicación y como estos han influenciado en el desarrollo de una cultura mediática que con el paso de la globalización se ha generalizado a gran escala. Sin embargo, el punto principal que se busca rescatar es el de la televisión y sus productos; en específico el de las series de televisión en Estados Unidos y la evolución que han presentado en los perfiles protagónicos de sus personajes, característica que se detallará en el capítulo final de la presente investigación.

Para resaltar la importancia de la televisión como medio masivo es necesario reconocer que durante el siglo XX las innovaciones tecnológicas permitieron encoger al mundo con ayuda de la televisión satelital y el internet. Estas invenciones facilitaron la inclusión de formas simbólicas pertenecientes a diferentes culturas que poseen valores y virtudes distintas a las locales. Lo que a largo plazo permitió la identificación con dichos productos mediáticos y su consecuente aceptación. Esto es a lo que se refiere John B. Thompson en lo que respecta a la mediatización de la cultura moderna en donde “la transmisión de formas simbólicas llega a estar cada vez más mediada por los aparatos técnicos e institucionales de las industrias de los medios de comunicación.”<sup>1</sup> Esto tiene como resultado una concientización más firme por parte de los individuos que se dedican al estudio de dichas formas simbólicas con respecto a su contexto, su naturaleza dentro de la producción, su transmisión y su recepción. Por esa misma razón Thompson entiende y define a cualquier ideología como significado al servicio del poder; queriendo decir que dichos significados sirven fundamentalmente para establecer un grado de dominación con respecto a las relaciones de poder (además de otras funciones claro está) característica que se profundizará en los capítulos subsecuentes de la presente investigación.

---

<sup>1</sup> THOMPSON, John B., *Ideología y cultura moderna*, UAM, 2002, pág. XII.

Sin embargo, para profundizar aún más en la importancia de los medios de comunicación masivos es necesario rescatar la característica más importante. Thompson propone que la transmisión cultural de formas simbólicas consiste en un proceso de tres pasos; en donde primero se encuentra la elección del medio para la transmisión de dichas formas simbólicas. En esta sección intervienen tres factores que son el de fijación, reproducción y participación. En el caso específico de las series de televisión se juega un papel importante en lo que respecta a los dos primeros rubros ya que la fijación consiste en las herramientas utilizadas para la adhesión y conservación de un mensaje o forma simbólica y la reproducción consiste en la masificación de dicho mensaje o forma para su disponibilidad en las diversas esferas sociales. Esta reproducción viene de la mano con la explotación comercial y se involucra con las redes institucionales que se explicarán más adelante. El último rubro es el de la participación de la audiencia, el cual ha crecido exponencialmente en los últimos años gracias al crecimiento del internet como nuevo medio de comunicación masiva que permite la inclusión del público en programas en vivo o incluso grabados, como las series de televisión, haciendo uso de redes sociales que transmiten las publicaciones de sus televidentes; aunque cabe mencionar que este tipo de dinámicas se presencia más en televisión abierta algunos canales de televisión de paga utilizan este formato.

Después, está la consideración que cada medio pertenece a una red institucional con un contexto específico, en donde dicha red se encuentra inmersa en distintas políticas económicas y características tecnológicas que facilitan la masificación y producción de las formas simbólicas consumidas por los individuos sociales que a su vez conforman dichas redes institucionales. Debido a la estructuración de estas instituciones es natural suponer que interviene cierto interés en el proceso con la finalidad de alcanzar ciertos objetivos particulares para los individuos que se encuentran en el poder. En el caso de las series de televisión estadounidenses es notoria cierta influencia en lo que respecta a sus ideales y valores en general presentándose en sus personajes principales y los perfiles que presentan a lo

largo de la historia. Pero incluso ese aspecto es debatible ya que al presentar ideas para un futuro programa en algunos casos las distintas televisoras realizan modificaciones al piloto o simplemente lo desechan debido a que va en contra de lo que buscan representar; tal fue el caso de *Breaking Bad* para HBO o TNT quienes encontraban la temática poco atractiva o muy arriesgada<sup>2</sup>.

Por último, se contempla el distanciamiento espaciotemporal entre la producción de las formas simbólicas y su recepción. Con los avances tecnológicos del siglo XX existe una extensión en la disponibilidad de las formas simbólicas, factor que se involucra en su masificación y penetración en distintas culturas alrededor del mundo. Esto involucra la asistencia de medios técnicos en el proceso de transmisión, dichos medios conforman hasta el método más básico de emisión de dichas formas simbólicas –sin dejar de lado el factor contextual del desarrollo de las mismas–. Thompson lo resume como una plática en donde los miembros de dicha conversación son los únicos que disponen de las formas simbólicas que ahí entran en juego, y si llegase a intervenir un medio técnico, como una grabadora, por ejemplo, la disponibilidad aumenta. Las series de televisión, en general, y con el medio técnico del internet en específico, han permitido modificar ciertos comportamientos sociales dejando que sus individuos se adentren en eventos maratónicos (de tres a cinco horas) en donde ven a su disposición sus series favoritas. Tal es el caso de *Netflix*, y otras marcas similares dedicadas a proporcionar un servicio que permite a las audiencias tener películas, series, documentales, y demás a su entera disposición variando las opciones de acuerdo al país en donde se encuentre el usuario, ampliando la gama de casas productoras en los Estados Unidos.

---

<sup>2</sup> IMBd, *Breaking Bad*, Trivia, [internet] <http://www.imdb.com/title/tt0903747/trivia?item=tr1744533> [01.8.2014]. Debido a la falta de bibliografía electrónica de la serie seleccionada se consultaron numerosas páginas y sitios en la red, siendo IMBd una de las más fidedignas, por lo que se utilizó este artículo en la sección de curiosidades como característica importante en cuanto a la relevancia contextual de la serie.

Por otro lado, Thompson señala que para la valoración o calidad de las series de televisión es necesario tener en cuenta que las formas simbólicas “son valoradas y evaluadas, aprobadas y refutadas constantemente por los individuos que las producen y reciben.”<sup>3</sup> Dicha idea deja claro la influencia que existe entre la sociedad y sus productos mediáticos dejando ver una dinámica cíclica que continua hasta nuestros días. La influencia que existe entre la sociedad, sus individuos y estos productos (elementos que generan una estructura) se da a partir de un camino de dos vías en dónde para Thompson consiste en: “Los productos de la industria cultural se presentan a sí mismos como un reflejo directo o una reproducción de la realidad empírica, y en virtud de ese ‘seudorealismo’ normalizan el *status quo*...”<sup>4</sup>. Esto quiere decir que uno de los objetivos de la mediatización cultural señalada por Thompson es el de sostener, proponer o mantener una ideología a nivel social, cuestión que se acoplará con la noción de un imaginario social que se expondrá más adelante.

Esta influencia juega un papel importante para (la sociedad y sus productos comunicativos) y de acuerdo a Thompson es esencial en el aspecto en donde:

[...] las formas simbólicas pueden portar, de distintas maneras, las huellas de las condiciones sociales de su producción [...] como entienden los individuos una forma simbólica particular puede depender de los recursos y las habilidades que sean capaces de emplear en el proceso de interpretarla.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> THOMPSON, John B., *Ideología y cultura moderna*, UAM, 2002, pág. 217.

<sup>4</sup> *Ibidem*, pág. 149.

<sup>5</sup> *Ibid.*, pág. 217.

Esta influencia que ejercen los medios sobre las relaciones sociales es tan importante que no puede pasar por alto en los estudios sociales actuales; por esa razón para Thompson es necesario considerar que "... el despliegue de los medios técnicos se debería considerar no sólo como el establecimiento de nuevos canales de difusión que coexisten con las relaciones sociales preexistentes, sino más bien como una reorganización potencial de las relaciones mismas..."<sup>6</sup>. Lo que deja entre ver la permeabilidad social que existe y la capacidad de los medios masivos de adaptarse a ella, de ofrecerle lo que necesita a partir del hecho que esos medios son resultado de la misma, sin olvidar que estos medios forman parte de una red institucional que posee valores específicos, así como objetivos, los cuales se ven reflejados en las producciones que desarrollan para lograr una mayor audiencia. En pocas palabras, se puede decir que a partir de la influencia que tienen las dos partes: la sociedad y los medios (ambas conformadas por individuos) dan como resultado lo siguiente: si se tiene una sociedad mediocre – en los diversos niveles que dicha declaración implique– se obtiene por adición medios de comunicación masiva, y productos o formas simbólicas, bajo un estándar de calidad similar y vice versa.

## **LOS PRODUCTOS DE LA TELEVISIÓN ANALIZADOS COMO FORMAS SIMBÓLICAS**

Una de las características de la televisión en las sociedades actuales es mencionada por Thompson de la siguiente manera: "El desarrollo de la televisión ha aumentado en mucho la importancia y la penetración de la *cuasi-interacción* mediada en las sociedades modernas y ha transformado su carácter."<sup>7</sup> Lo que quiere decir es que la televisión y sus productos juegan un papel clave en la sociedad en lo que respecta al rol interactivo que tienen los individuos entre ellos, influenciando los papeles que estos desarrollan en distintos niveles. Por esa

---

<sup>6</sup> *Ibíd.*, pág. 316.

<sup>7</sup> *Ibíd.*, pág. 332.



razón, algunos de los individuos, cuyo trabajo está alrededor de la televisión, terminan convirtiéndose en personalidades del medio.

Continuando con la importancia de este medio se puede asegurar que la televisión se mantuvo como medio de comunicación líder a nivel mundial durante gran parte del siglo XX, opacada durante sus dos últimas décadas y al comienzo del siglo XXI por el internet; sin embargo su evolución –tecnológica, social y técnicamente hablando– hasta este momento es considerable para fundamentar la presente investigación. La idea de concebir este medio de comunicación como algo más que un instrumento para comunicar no es reveladora; después de todo funciona como un “vehículo de transmisión de modelos, pautas de comportamiento y de saber”<sup>8</sup>. Esto quiere decir que la televisión “como agente socializador cumple así una función de refuerzo más que de aprendizaje social; contribuye a consolidar el imaginario colectivo [...] crea una cierta *familiaridad* con las representaciones mediáticas.”<sup>9</sup> De esa forma Imbert plantea una noción de la televisión como herramienta de refuerzo para ciertos patrones sociales encontrados en el imaginario social; sin embargo también se considera esta idea (al menos en esta investigación) como un posible camino de dos vías en dónde este medio refuerza la sociedad de la misma forma en la que la sociedad influye en el material presentado por el medio.

Tomando en cuenta que, como menciona Imbert: “La televisión es sin duda, dentro de los discursos de la modernidad, el que recoge con mayor densidad los diferentes discursos flotantes que reflejan la evolución del sentir colectivo.”<sup>10</sup> Lo que se puede interpretar como una de las características posmodernas más constantes al abandonar el metarrelato de la modernidad para adoptar todas las

---

<sup>8</sup> IMBERT, Gerard, *El zoo visual*, Gedisa Editorial, 2003, pág. 36.

<sup>9</sup> *Ibidem*, pág. 46.

<sup>10</sup> *Ibid.*, pág. 57.

posibilidades dentro de los relatos; aspecto que se atenderá en el siguiente capítulo. Aunado a esto, se puede decir que a partir de la estructuración de la televisión en donde existen tres jugadores (o jueces) que implementan un papel importante en su funcionamiento y evaluación: “los responsables de los medios, los creadores de los productos televisivos y los telespectadores”<sup>11</sup>. Cada uno de ellos posee distintas tareas, pero todos están encaminados a un objetivo común: los productos televisivos y las distintas funciones que pueden presentar.

Retomando la característica de las funciones de la televisión, Gerard Imbert puntualiza las siguientes como las más representativas en lo que respecta a su labor social:

- “la función informativa;
- la recreativa, y
- la formativa”<sup>12</sup>.

Nos interesa recalcar la segunda característica porque, después de todo:

La ficción televisiva nos ofrece una transcripción simbólica de nuestras vidas: retoma los elementos típicos y los reorganiza con la forma historia, enfoca los momentos esenciales y pone en evidencia los nexos que los mantienen juntos [...] propone *modelos de realidad* reorganizado de manera simbólica nuestra realidad. A su vez estos modelos se desempeñan como *claves interpretativas* de la realidad que nos rodea [...] Tal recorrido nos permite mirar la ficción televisiva como un archivo de imágenes del mundo” [...] <sup>13</sup>.

---

<sup>11</sup> GUTIERREZ, Charo, (2000, noviembre), “Televisión y calidad: Perspectivas de investigación y criterios de evaluación”, Revista de Estudios de Comunicación, [internet], volumen 5, <http://www.ehu.es/zer/es/hemeroteca/articulo/television-y-calidad-perspectivas-de-investigacion-y-criterios-de-evaluacion/124>, [11.8.2014]

<sup>12</sup> IMBERT, Gerard, *La sociedad informe*, Icaria Editorial, 2010, pág. 147.

<sup>13</sup> IMBERT, Gerard, *El zoo visual*, Gedisa Editorial, 2003, pág. 58.

No obstante, para hacer mención a las otras dos funciones se aclara que la función informativa consiste, como su nombre lo señala, a la programación cuyo contenido va enfocado a mantener a la sociedad al tanto de los hechos y sucesos que acontecen de forma objetiva y clara. La función formativa, por otra parte, consiste en el uso de dicho medio para la formación educativa de la sociedad; característica usada aún hoy en día en zonas marginadas, aunque gracias a los avances tecnológicos y en infraestructura se ha permitido el ingreso del internet como sustituto de dicha herramienta. Ahora bien, la función recreativa se refiere en específico a la industria del entretenimiento dentro de la televisión; es decir la series, películas, dibujos animados, *reality shows* y todo lo que se encuentre de por medio.

En lo que se refiere a la calidad dentro de la programación televisiva hay diversos estudios que abordan dicho tema, sobre todo la problemática en lo que respecta a un consenso general de lo que es calidad en la televisión, esto es a partir de los tres actores que se involucran en su evaluación y su funcionamiento que ya se han mencionado con anterioridad. Sin embargo, el tema de la calidad de las series de televisión no es primordial en esta investigación (sin descartar que ahí se encuentre un cuestionamiento interesante); por lo que nos adentraremos a las características de la televisión a los ojos del modernismo, del posmodernismo y de las producciones dentro de la función recreativa.

El *Dictionary for Library and Information Science* define a las series como un programa de televisión repartido en múltiples episodios, generalmente concebidas sin un final definido para ser transmitida en un horario regular (diario, semanal o mensual). Considerando que las series de ficción comparten los mismos personajes, en un entorno predecible y con una trama continúa. Lo que se puede

agregar a esta definición es que una serie de televisión, además de encontrarse bajo la función recreativa de dicho medio, consiste en un conjunto de relatos de ficción adaptados a este medio que mantienen un argumento y temática similar entre los distintos episodios o capítulos que pueden ser cerrados (cuando no existe continuidad entre la conclusión de un episodio y el siguiente) o abiertos (cuando hay una continuación permanente entre los distintos capítulos de la serie) permitiendo el desarrollo de la trama y de los personajes principales a lo largo de la historia.

De una forma u otra se pueden ver a las series de televisión como novelas extensas; a los episodios que las conforman como capítulos que pueden mantener una relación entre ellos o no, permitiendo la exploración de sus personajes y la trama en donde se desenvuelven. Estos dos tipos de series de televisión, en lo que respecta a estructura narrativa –cerrada o abierta– permiten clasificar de una forma todo el contenido dentro de la función recreativa de la televisión; sin embargo no encasilla todos los géneros que la integran. Para esto definimos género como:

Conjunto de características formales que son comunes a un amplio espectro de programas, según el cual:

- i) pueden ser agrupados bajo una misma categoría general un considerable número de diferentes formatos, en base a [sic] ciertas semejanzas formales;

- ii) pueden ser distinguidos amplios grupos de programas atendiendo a sus características formales, sin necesidad de recurrir a los contenidos de cada uno de ellos.<sup>14</sup>

Estos géneros pueden ser de acción, de comedia, de drama, de vida real e incluso conjuntar diversos géneros creando nuevos como la *dramamedia* o el *mocumentary* (que consiste en un falso documental y comedia). El Dr. Ángel Carrasco de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, al estudiar los contenidos de las series de televisión española las clasifica de acuerdo a su estructura narrativa, su naturaleza de contenidos y formato; a partir de la ficción televisiva, desarrollando la siguiente tabla<sup>15</sup>:

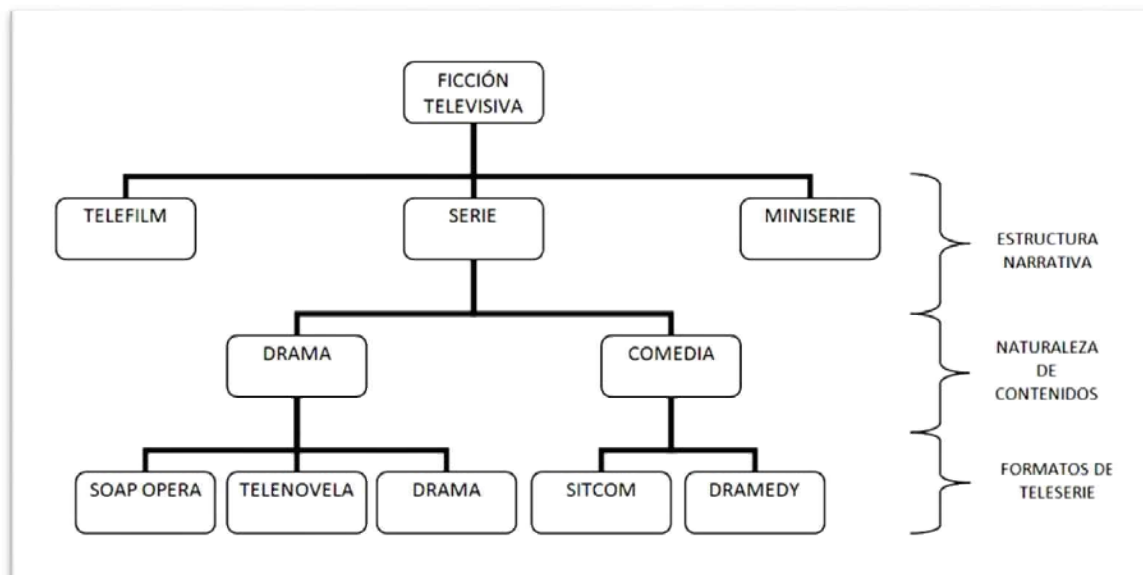


fig.1<sup>16</sup>

<sup>14</sup> CARRASCO, Ángel, (2010, julio), "Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones", MHCJ, [internet], volumen 1, [http://mhcommunicationsjournal.wordpress.com/2010/07/20/angel\\_carrasco/](http://mhcommunicationsjournal.wordpress.com/2010/07/20/angel_carrasco/), [25.8.2014]

<sup>15</sup> *Ibíd.*

<sup>16</sup> *Ibíd.*

Aunque es prudente señalar que no todos los géneros se encuentran en dicha tabla se puede decir que cumple cierta función de “inicio” para estandarizar la complejidad de programas y series que se encuentran hoy en día bajo la función recreativa, aunque es necesario tomar en cuenta que ese estudio se basó en un análisis de contenido televisivo de otros países (España). Los géneros (naturaleza de contenidos) que no se encuentran en la figura 1 pueden ser los siguientes: acción, misterio, fantasía, crimen, terror, ciencia ficción, por mencionar algunos.

Otra característica importante a señalar a partir de la anterior tabla es su origen; todo es en función de la ficción, en dónde se recurre constantemente a la exageración para la creación de escenarios en donde se desarrolla la trama; es esta otra modalidad que tienen las series de televisión que valdría la pena señalar; en donde la realidad es sublimada mediante una cierta idealización, o su parodia, utilizando la irreverencia, el exceso, el paroxismo. Lo que sustenta la noción que las series de televisión representan una visión de la realidad (aunque esta se presente exagerada) haciendo uso de los diversos géneros del medio para poder conseguir un eco con los imaginarios sociales actuales y reforzarlos.

Ahora bien, una vez entendido el concepto de series de televisión desde la perspectiva de la función recreativa de dicho medio podemos adentrarnos en su concepción desde los ojos de la modernidad y de la posmodernidad en donde adquirió un carácter muy específico, el cual ha sido modificado con el paso del tiempo y con la introducción de esta última corriente. Para Imbert:

[...] la televisión es un medio más maleable [...] ya que debido a su carácter informe [...] es propicio a la creación de mundos espectaculares, utópicos (que no existen en ninguna parte) pero creíbles, aunque dentro de lo que

llamaré convención imaginaria [...] un marco poroso, abierto tanto a la realidad como a lo imaginario, con unas reglas que emanan del propio medio [...]<sup>17</sup>.

Cabe mencionar que el concepto de “informe” que utiliza este autor se refiere a la noción de una falta de forma; por no hacer uso del término “deforme”. Lo cual se agrega a las nociones de identidad e identificación de los integrantes de la sociedad en la modernidad y posmodernidad respectivamente que se atenderá más adelante. Sin embargo, es la capacidad del medio para crear mundos utópicos pero creíbles la que vale la pena desarrollar; esto es, en lo que respecta a la ficción, lo que funciona como factor de identificación del imaginario social. Una referencia que refuerza una idea ya planteada con anterioridad (o que se plantea en ese momento) para su posterior explotación, en donde el individuo social puede decir: “Eso me pasa a mí todo el tiempo...” Teniendo en cuenta que no es literal la observación, sino que existe cierta similitud entre la situación presentada en la serie (ficción) y lo vivido por el sujeto en sociedad (realidad). Y es en esa similitud entre ambos mundos donde hallamos el punto de refuerzo de uno y del otro; la influencia constante que presenta la realidad en el mundo de ficción de las series de televisión y como éstas funcionan como reflejo de esa realidad.

En lo que respecta a la maleabilidad del medio, es obvio que se refiere (como cualquier otro medio con una función recreativa) a la flexibilidad característica de estos; como la radio en su momento, el internet hoy en día, los libros desde la invención de la imprenta, por mencionar algunos, han sido utilizados de formas tan diversas en lo que respecta a un nivel creativo, artístico y narrativo. Es por eso que Imbert menciona a la pos-televisión como un medio en donde “[...] todo es posible, hasta lo literalmente increíble, lo políticamente incorrecto (dentro de los

---

<sup>17</sup> IMBERT, Gerard, *La sociedad informe*, Icaria Editorial, 2010, pág. 145.

límites impuestos por un discurso que es ideológicamente conformista pero fundamentalmente rupturista, en su construcción de realidad).<sup>18</sup> A esta inclusión de toda posibilidad se le atribuyen las características heredadas de la modernidad a la posmodernidad; esta incorporación de todo como parte de uno, sin intentar excluir los posibles defectos que en ella se encuentren; consiguiendo de esa forma romper con ciertos paradigmas modernos de perfección o aspiración.

Es por eso que Imbert menciona que en la posmodernidad la televisión adquiere un carácter en donde “[...] deja de ser ‘ventana del mundo’, esto es espejo del mundo, para convertirse en espejo del sujeto.”<sup>19</sup> Es decir que ya no se intenta apegar a la realidad propuesta por la modernidad, sino a una realidad que lo incluye todo; a una realidad posmoderna en donde “[...] ya no se limita a una representación de lo visible, sino que refleja cada vez más los imaginarios, se adentra en los territorios de lo invisible: lo prohibido, lo tabú, lo políticamente incorrecto y lo moralmente sospechoso.”<sup>20</sup> Ahí es en donde ocurre la fractura del héroe, del protagonista que ya no funciona en una sociedad que lo pueda ver como reflejo de sus valores y virtudes; atributos que corresponden a tiempos pasados, épocas diferentes y lejanas, lo que ocasiona el levantamiento de esta serie de antihéroes que presentan los defectos perfectos propuestos por la posmodernidad en donde se reconoce al hombre, al protagonista como un personaje con problemas morales que hubieran sido cuestionables en otros tiempos, pero esto se desarrollará más adelante en el presente trabajo.

Por lo tanto, ya teniendo en cuenta lo que se entiende por serie de televisión, los géneros que la pueden conformar y sus perspectivas desde la modernidad y posmodernidad podemos encaminarnos en el concepto de héroe y antihéroe

---

<sup>18</sup> *Ibíd.*, pág. 146.

<sup>19</sup> *Ibíd.*, pág. 146.

<sup>20</sup> IMBERT, *op. cit.*, pág. 183 y 184.



como protagonistas de dichas producciones. Aunque cabe aclarar que dichos personajes protagónicos se pueden analizar bajo cualquier género dentro de estas series (incluso se pueden implementar a cualquier otro medio), nos enfocaremos al género dramático de la serie de *Breaking Bad* de Vince Gilligan; aunque se utilizarán diversos ejemplos de otras series y géneros de esta década y de la anterior, con la finalidad de argumentar la evolución de los personajes principales en las series de televisión de Estados Unidos.

A grandes rasgos, un protagonista (al menos en la mayoría de las series de televisión sin importar su género) cubría un perfil que sustentara la visión general de la sociedad. Algo que aún posee vigencia en nuestros días, sin embargo se ha manifestado un giro, el cual consiste en el uso del antihéroe como representante de dicha ideología, valores y creencias sociales. Por esa razón Thompson señala que:

El mensaje de los medios como una construcción simbólica compleja que presenta una estructura articulada. Por ejemplo, al analizar de un programa de televisión podemos examinar la yuxtaposición de palabras e imágenes; los ángulos, los colores y las secuencias de las imágenes utilizadas; la sintaxis, el estilo y el tono del lenguaje empleado, la estructura de la narración o el argumento, la medida en que la estructura narrativa o argumentativa permiten sub-argumentos, digresiones o desacuerdos; el uso de recursos específicos como las narraciones retrospectivas y la 'vox en *off*'; las maneras en que la tensión narrativa se combina con rasgos como el humor, la sexualidad y la violencia; las conexiones entre programas que forman parte de una secuencia finita o abierta; y así sucesivamente.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> THOMPSON, John B., *Ideología y cultura moderna*, UAM, 2002, pág. 442-443.

Es por eso que resulta esencial argumentar los motivos por los cuales se emplea la serie *Breaking Bad* (2008-2013) y las demás series que funcionarán de modo comparativo a partir de una perspectiva de ciencias de la comunicación para así disipar cualquier duda respecto a la temática de la presente investigación. Está claro que esta serie alcanzó suma popularidad al final de su quinta temporada en el 2013; después de todo, sus televidentes se incrementaron un 442% entre la cuarta y quinta temporada llegando a 10.3 millones de televidentes para el último capítulo en los Estados Unidos únicamente<sup>22</sup>. Aunado a esto está el hecho de que se presentan planes para un *spin-off* en donde se relatará la historia de uno de los personajes más populares de la serie (con el fin de continuar su legado de éxito), además de una adaptación latinoamericana de producción colombiana que, a opinión de los fanáticos de la serie original, deja mucho que desear.

Cabe mencionar que *Breaking Bad* fue muy bien recibida por los televidentes en sus cinco años al aire, –sin olvidar que fue y sigue siendo un fenómeno de internet por generar un grado de adicción en sus fanáticos llegando al punto de ver la serie durante horas; popularizando el término *binge watching*\* – además de ser aclamada por la crítica en general, claro está<sup>23</sup>. Ha sido también foco de diversos análisis de contenido y teorías sobre la diégesis que en ella se desarrolla; los temas que se han estudiado por ejemplo han sido las vestimentas de los personajes, los títulos de cada episodio, lo que cada personaje representa dentro de las diversas facetas del ser humano, por mencionar algunos.

---

<sup>22</sup> HIBBERD, James, (2013, septiembre), “*Breaking Bad*’ series finale ratings smash all records”, Entertainment Weekly, [internet], <http://www.ew.com/article/2013/09/30/breaking-bad-series-finale-ratings>, [12.3.2015]

\*El término se traduce de forma brusca como: observación de atracón; es decir en exceso.

<sup>23</sup> Europa Press, (2013, septiembre), “*Breaking Bad*’ entra en el Guinness de los récords”, El Mundo, [internet], Televisión, <http://www.elmundo.es/elmundo/2013/09/09/television/1378721852.html>, [12.3.2015]

Aunque esta serie ha sido galardonada en numerosas ocasiones durante su emisión, como se ha mencionado anteriormente, es prudente aclarar que no se intenta (en esta investigación al menos) presentar dicha producción como la mejor de todos los tiempos. Lo que se rescata en esta serie es la trama que funciona de manera perfecta como metáfora de esta tragedia del héroe modernista ante su sucesor: el antihéroe posmoderno. La noción de lo ocurrido en la serie (la descomposición de valores que puede tener el individuo en sociedad) es lo que se ha explotado últimamente en algunas series de televisión de Estados Unidos –al menos en los últimos diez años– debido a los cambios sociales que han ocurrido de forma generacional. Pero no hay muchas series que lo aborden como lo hace *Breaking Bad*, en donde el protagonista presenta diversas facetas de decadencia para exponer el camino de un buen individuo que comienza a corromperse. En muchas otras series contemporáneas o clásicas se presencia al protagonista desde un inicio como un posible antihéroe; sin embargo no muestra dicha transformación del personaje en la mayoría de los casos, simplemente lo presentan de esa forma; como en el caso de *The Sopranos* (1999), en donde Tony ya es jefe de la mafia y busca equilibrio al ser jefe de familia; en *Dexter* (2006), tenemos al personaje principal, un asesino serial con un código de ética otorgado por su difunto padre adoptivo para usar dichos “dones” para el bien comunitario; en *House of Cards* (2013) se expone a un político ambicioso y maquiavélico (Francis Underwood) en busca de venganza tras ser traicionado; *Mad Men* (2007), deja ver la vida en los años 60 durante el apogeo de la industria de la publicidad, centrándose en Don Draper y su vida personal; Rick Grimes en *The Walking Dead* (2010), es un hombre de familia en un mundo asediado por muertos vivientes, quien resulta ser el líder nato de un grupo de sobrevivientes, y en *The X Files* (1993) tenemos a los Agentes Mulder y Skully, quienes buscan desenmascarar la verdad sobre la vida extraterrestre en la Tierra por mencionar algunas\*.

---

\* Se señalan únicamente las fechas de inicio de las series de televisión debido a que, en la mayoría de los casos, éstas no han concluido.

A lo largo de sus cinco temporadas se puede apreciar como el protagonista Walter White (interpretado por Bryan Cranston) después de haber sido diagnosticado de cáncer pulmonar asciende en el mundo de la “cocina” de metanfetaminas –también conocida como “cristal” – con la finalidad de proveer un futuro económico seguro para su familia. Acompañado por Jesse Pinkman (interpretado por Aaron Paul) quien funge el papel de guía y acompañante en la travesía que ocurre en el mundo de la producción y tráfico de “cristal” en el suroeste de Estados Unidos. A lo largo de su camino Walt debe enfrentar retos que van en contra de lo que él alguna vez fue, transformándolo en ese antihéroe que resulta tan atractivo para el público contemporáneo. Durante las distintas fases de su transformación se aprecia la agresividad que tenía cautiva este profesor de química, así como su capacidad de liderazgo que en un principio tenía solapada, dejando ver en la quinta temporada a su verdadero yo. Esto sin dejar de lado a su familia, porque según Walter son los valores familiares lo que lo definen.

Por otra parte, la evolución de su coprotagonista Jesse es opuesta debido a que se presenta a lo largo de la serie como alguien rudo por fuera, pero con atisbos de ética por dentro. Aunque este personaje cree que sabe lo necesario para tener éxito en el narcotráfico de las calles de Nuevo México, sus colaboradores le recuerdan normalmente cuáles son sus carencias respecto a su inteligencia y a la falta de astucia para sobrevivir en el negocio del narcomenudeo.

Aunque en la tercera parte de esta investigación se detallará la evolución de estos personajes con una sinopsis de cada temporada es necesario reconocer que esta descomposición de héroe a antihéroe, no es única, sin embargo resulta ejemplar al momento de puntualizar la decadencia –o transformaciones– que presentan los protagonistas en las series estadounidenses de las últimas dos décadas.

En primer lugar es necesario reconocer la influencia que poseen los medios masivos de comunicación, así como las formas simbólicas que transmiten, a nivel social; sobre todo contemplando los últimos 50 años que, gracias a los avances tecnológicos, han permitido la inclusión de dichas formas en diversas culturas manteniendo así un *status quo* que favorece a grupos en el poder. Partiendo desde la invención de la escritura, pasando por la modernización de la imprenta, llegando al telégrafo y posteriormente a la radio, dando paso a la televisión y al internet; los medios masivos de comunicación –así como las instituciones de las cuales son parte– juegan un papel importante en la conformación de las sociedades actuales y las relaciones que establecen sus individuos, todo a través de las formas simbólicas que estos producen. Tomando en cuenta los tres rubros que se involucran en la mediatización cultural que se señaló con anterioridad (los medios técnicos, las redes institucionales y el factor espaciotemporal).

Además es prudente señalar las observaciones sobre el medio de comunicación que es la televisión y, como hemos señalado, sus respectivas funciones y productos. La noción de concebir a este medio como herramienta de refuerzo consiste en la idea de una retroalimentación por parte de este y su público en donde se conforma el imaginario social que presenta una influencia directa o indirecta en el material presentado por el medio.

Dicho de otra forma, tanto la sociedad se encarga de las producciones televisivas –incluyendo sus tres funciones anteriormente mencionadas– así como dichos contenidos se encargan de la construcción del imaginario social; a través del cual (por medio de referencias de distintos niveles) se construyen más materiales televisivos. Es por eso que se alude a un camino de dos vías, un proceso simbiótico en donde ambas partes resultan beneficiadas (sin tomar en cuenta la

calidad de los productos comunicativos producidos debido a que en algunos casos en donde se presentan restricciones excesivas se puede hablar de un parasitismo nocivo tanto para la sociedad como para el medio según el caso).

La aproximación hacia la función recreativa no es por ser la más importante en dicho medio (sobre todo si se contempla el crecimiento que ha tenido y sigue teniendo el internet como fuente recreativa) sino por la ventaja de categorizar los productos televisivos en tres vías distintas de acuerdo a su función; en donde encontramos esta con la cualidad de englobar a las series de televisión para así poder explotar la idea de un cambio del protagonista en dichos materiales. De esa misma forma se trata de dilucidar el concepto de “series de televisión” retomando que parten de un formato ya utilizado con anterioridad; por esa razón se compara con la estructura de una novela y los capítulos que la conforman. En lo que respecta a los distintos géneros que pueden presentar estos productos mediáticos, cuestiones como el formato, naturaleza y estructura del contenido juegan un papel importante para su correcta clasificación. Es por eso que se utiliza la figura 1 para tener una idea general de dichas categorías.

La alusión de la televisión como medio informe a partir de las nociones modernas ocupa un lugar primordial debido a la puerta que se abrió al tomar los diferentes discursos encontrados en el imaginario social; a la ventaja de englobar dicho imaginario con un mensaje particular que resulta circunstancial. Sin embargo el posmodernismo en la televisión se encamina a la inclusión de todos estos mundos, de todos los perfiles que presentan los individuos en la sociedad, de todos los mensajes y discursos que conforman su imaginario y los enaltece como válidos, posibles, cercanos. Dejando ver de esa forma la porosidad o ausencia de los límites que se establecían en un principio; en un principio se utilizaba para distinguir o señalar una cuestión de otra; ahora se señalan ambos objetos como parte de todo.

Para finalizar, las series de televisión como *Breaking Bad* consiguen afianzar la idea posmoderna de una decadencia o desuso del héroe convencional moderno y todo el marco de valores y de creencias que sostiene por un protagonista más terrenal: un antihéroe cuya aproximación a la realidad captura a sus televidentes dejando entre ver la naturaleza humana (características que se detallarán a fondo en el marco teórico subsecuente), razones por las cuales series como *Breaking Bad* son recompensadas con numerosas nominaciones y premios que felicitan y agradecen el compromiso que toman dichas instituciones mediáticas que se ocupan de la producción de estas formas simbólicas.

## **CAPÍTULO II: LA POSMODERNIDAD Y EL CAMBIO DEL HÉROE CLÁSICO**

El propósito principal de este capítulo consiste en delimitar las teorías alrededor de los procesos sociohistóricos conocidos como modernidad y posmodernidad, analizar su impacto en los protagonistas de las series de televisión de Estados Unidos catalogados como héroes o antihéroes. De la misma forma se describirá cómo la modernidad y la posmodernidad influyen en la construcción y transformación de características sociales de los individuos, es decir; su imaginario, su ideología y su cultura. Para esto es necesario aclarar lo qué es un héroe y qué lo conforma dentro de estas producciones de televisión desde una visión modernista. Así como las características de los antihéroes en el mismo tipo de producciones desde una perspectiva posmodernista. Aunado a esto, habrá que entender al imaginario social y al imaginario individual, y por lo tanto su conformación. Esto acarreará la importancia de las series de televisión ante la sociedad. De igual manera se señalará la importancia y conformación de una ideología para el héroe o el antihéroe protagonista. Continuando con la línea trazada por la ideología y el imaginario se continúa con el origen y la importancia del término cultura y su relevancia para el estudio de formas simbólicas.

Por esa razón, al tener en cuenta que el imaginario social, la cultura y la ideología desempeñan una función importante para sostener la idea de un cambio actual del arquetipo del héroe protagonista dentro de las series de televisión en los Estados Unidos, podemos decir que las modificaciones respecto a la representación de la realidad –como la percibimos, la entendemos, la comunicamos y la interpretamos– ocurren en un nivel generacional, obteniendo así nuevas formas narrativas que generan transformaciones radicales de los paradigmas establecidos dentro de los productos mediáticos.



## EL HÉROE EN LA HISTORIA

Antes de adentrarnos en estos términos de “héroe” y “antihéroe” es prudente puntualizar que ninguno de los dos está extinto en el presente, y mucho menos resultan novedosos hoy en día. Simplemente con ver a los antihéroes y su presencia a lo largo de la historia, como el caso de Don Quijote<sup>24</sup>, resultaría suficiente. De igual forma ocurre con los héroes debido a que a lo largo de diversos estudios sobre mitos en distintas sociedades, en diferentes épocas, se hallan rasgos comunes. Lo único que se busca señalar es la decadencia de este héroe –clásico, convencional y moderno– por la prevalencia del antihéroe (actual y posmoderno) debido a los puntos propuestos por los distintos movimientos culturales que son el modernismo y el posmodernismo.

Para comenzar de manera apropiada el tema del héroe es necesario entender que su concepción parte de rasgos sociales, los valores y los ideales compartidos socialmente proyectados en un personaje real o imaginario que enaltece las aspiraciones y las virtudes de los miembros de una sociedad en un momento específico. Como puntualiza el doctor en Ciencias de la Información Joaquín Aguirre en su ensayo sobre los héroes en la literatura decimonónica:

La vinculación entre los valores heroicos y los valores sociales es básica para comprender la transformación que se produce al llegar a la época contemporánea. Señalemos un punto de partida: para que aparezca el héroe la sociedad ha de tener un grado de cohesión suficiente como para que existan unos valores reconocidos y comunes. Sin valores no hay héroe; sin valores compartidos, precisando más, no puede existir un personaje que

---

<sup>24</sup> Personaje de Miguel de Cervantes utilizado para ridiculizar las novelas caballerescas y, que hoy en día es sometido a diversos análisis que lo reflejan como antihéroe. Para más información véase el artículo de McLEAN, Benjamin, P., (2002), “Don Quijote: ¿héroe o antihéroe?”, Revista Centro Virtual Cervantes AISO, Actas VI, [http://cvc.cervantes.es/literatura/aiso/pdf/06/aiso\\_6\\_2\\_032.pdf](http://cvc.cervantes.es/literatura/aiso/pdf/06/aiso_6_2_032.pdf), [16.03.2015]

permita la ejemplificación heroica. El héroe es siempre una propuesta, una encarnación de ideales. La condición de héroe, por tanto, proviene tanto de sus acciones como del valor que los demás le otorgan. Esto permite que la dimensión heroica varíe en cada situación histórica dependiendo de los valores imperantes. La sociedad engendra sus héroes a su imagen y semejanza o, para ser más exactos, conforme a la imagen idealizada que tiene de sí misma. Independientemente del grado de presencia real de las virtudes en una sociedad determinada, ésta debe tener un ideal, una meta hacia la que dirigirse o hacia la que podría dirigirse.<sup>25</sup>

Cabe señalar que la aportación más notoria del párrafo citado es la vinculación que existe entre el héroe de cualquier obra narrativa y la sociedad en donde se desarrolla. Pero dicho puente posee dos sentidos (como ya hemos mencionado); ya que, Aguirre puntualiza que el héroe es el reflejo de los valores, las virtudes y las aspiraciones sociales de la misma forma en que la sociedad puede ser influenciada por dichas creaciones. Un patrón de este tipo de resultados se encuentra, por ejemplo, con el “Capitán América”. Creado en los Estados Unidos a partir de la necesidad de enaltecer los valores y los ideales estadounidenses durante y después de la Segunda Guerra Mundial; o con el caso de “Superman”, en donde se buscaba rescatar el sueño americano de la crisis financiera de los años 30 –que detonó socialmente en delincuencia, decadencia y corrupción– enalteciendo de la misma forma los valores de dicho país. Valores vistos desde los ojos de su sociedad mayormente inmigrante, ya que después de todo “Superman” era un “inmigrante” de otro planeta.

Otra concepción importante señalada en el artículo de Aguirre es la idea de la evolución que ha tenido el arquetipo de héroe con las distintas corrientes literarias

---

<sup>25</sup> AGUIRRE, Joaquín, (1996, junio), “Héroe y sociedad: el tema del individuo superior en la literatura decimonónica”, Revista Especulo, [internet], volumen 3, <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero3/heroe.htm>, [26.08.2014]

(el héroe libertino, el héroe romántico y el héroe realista) como respuesta a la ideología social anterior. Es decir; a partir del hecho de que el héroe libertino no abrazaba los valores sociales –incluso los rechazaba– y sostenía a la naturaleza sobre todo lo demás, surge el héroe romántico quien buscaba la gloria, la aprobación social, el levantarse a sí mismo por encima de todos. Más adelante el héroe realista, al igual que el romántico busca la aprobación; sin embargo entiende y desaprueba los embellecimientos de su predecesor y busca sobresalir para salir de donde se encuentra, y no por las mismas cuestiones románticas.

Podemos entonces decir que lo necesario para el surgimiento del héroe, dentro de las distintas narrativas, es que exista una concepción general de valores por la mayoría de los individuos; es decir que exista una identidad común a partir de las virtudes y los ideales presentados en la acciones que realice dicho personaje; un imaginario social. Después de todo Imbert describe a la identidad en *La sociedad informe* como:

[...] orden histórico, pertenece de pleno a la modernidad, se inscribe en la continuidad, la herencia de modelos; el yo está determinado por el nacimiento, la formación, la cultura, la clase social, y todo ello combinado [...] se transmite como tal a través de los aparatos de mediación social.<sup>26</sup>

Es ahí en donde estas ideas convergen; la concepción de que los ideales sociales son manifestados en los héroes con la finalidad de influir en la sociedad o de funcionar como su reflejo positivo e idealista y la construcción de identidad de los individuos que la conforman para reforzar dichas virtudes y valores. El héroe busca y sostiene lo que la sociedad le dicta a través de sus valores, de la misma

---

<sup>26</sup> IMBERT, Gerard, *La sociedad informe*, Icaria Editorial, 2010, pág. 66.

forma en la que dichos valores son inculcados en la sociedad por las acciones y hazañas realizadas por el héroe. Todo ocurriendo de forma un tanto simbiótica, en el estricto término biológico de la palabra, pero con cambios periódicos; revoluciones que permiten modificaciones artísticas y sociales con el paso del tiempo.

Pero, aunque dichos cambios se den a nivel social o artístico, los héroes (sobre todo los héroes en los mitos) poseen más características en común de lo que se acredita. Es por eso que Joseph Campbell puntualiza que:

Ya sea el héroe ridículo o sublime, griego o bárbaro, gentil o judío, poco varía su jornada en lo esencial. Los cuentos populares representan la acción heroica como física; las religiones superiores dan sentido moral a las hazañas; sin embargo, es asombrosa la poca variedad que se encuentra en la morfología de la aventura, en los personajes que intervienen, en las batallas ganadas.<sup>27</sup>

Mas cabe aclarar que la noción de Campbell sobre las características de las hazañas realizadas por los héroes de distintos mitos y sociedades, por más común que sean, siempre mantienen una noción moderna del hombre.

Es el ciclo del héroe de la edad moderna, la maravillosa historia de la especie humana que llega a la madurez. El lastre del pasado, la atadura de la tradición han sido destruidos con seguros y poderosos golpes. La telaraña del sueño mítico cayó, la mente se abrió a la íntegra conciencia despierta, y el

---

<sup>27</sup> CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil máscaras*, FCE, 1959, pág. 29

hombre moderno surgió de la ignorancia de los antiguos, como una mariposa de su capullo o como el sol del amanecer surge del vientre de la madre noche.<sup>28</sup>

Son estas propuestas las que no encuentran el mismo eco que existía anteriormente; hoy en una sociedad posmoderna se sostienen otro tipo de valores, ideales y virtudes; atributos por las que el antihéroe surge por encima del héroe reconociendo que el héroe se presenta en diversas formas de acuerdo a las necesidades cambiantes de la sociedad.

## **EL ANTIHÉROE DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN MASIVA**

Para definir a un antihéroe no es viable caer en contradicciones en donde se encasille simplemente a un personaje principal que hace lo que quiere; es necesario entenderlo desde una perspectiva posmoderna y para esto es vital reconocer a la posmodernidad definida por Jean-François Lyotard como “aquello que alega lo impresentable en lo moderno y en la presentación misma [...] aquello que indaga por presentaciones nuevas no para gozar de ellas sino para hacer sentir mejor que hay algo que es impresentable.”<sup>29</sup> Lo que se traduce como la búsqueda de lo desatendido por la modernidad, de estos valores y virtudes que nadie considera rescatables. Por esa razón la idea propuesta por Gerard Imbert hace eco debido a la influencia posmoderna en los productos presentados en televisión es una “a-normalidad, a-moralidad, o sea visiones al margen de los modelos dominantes (y estructurantes) de la identidad, son cada día más frecuentes en la actuación y en la representación social.”<sup>30</sup> Lo que se traduce en una pérdida del centro, de la identidad; en donde se empieza a experimentar con los extremos, los límites sociales viéndolos como parte de lo mismo; integrándolos

---

<sup>28</sup> *Ibíd.*, pág. 212.

<sup>29</sup> LYOTARD, Jean-François, *La posmodernidad (explicada a los niños)*, Gedisa, 1996, pág. 25

<sup>30</sup> IMBERT, *op. cit.*, pág. 28.

en un todo. Ya no se vuelve ajeno o diferente todo lo que no recae en el centro social que dicta a los individuos que en ella conviven. Más bien se retoman dichos límites como fuentes de posibles representaciones sociales, que cada vez se vuelven más comunes. Lo exterior se vuelve interior, los extremos son el nuevo centro.

Pero, Imbert, al tanto de los resultados de la experimentación y, posteriormente, desaparición de dichos límites señala una posible crisis de valores:

... las fronteras entre:

- categorías simbólicas: orden/desorden,
- categorías axiológicas: bien/mal,
- sociales: normal/anormal,
- perspectivas: placer/dolor,
- estéticas: bello/feo,
- categorías 'naturales': humano/monstruo,
- y, por fin, pulsiones vitales: pulsión de vida (eros) y pulsión de muerte (thanatos).

Esto sella el fin –o, cuanto menos, la dilución– de las dicotomías sobre lo que se basa el sistema de valores moderno y desemboca en la ambivalencia.<sup>31</sup>

Es decir que al integrar los límites se pierde la dualidad en la que se fundamentan los valores del modernismo; dando lugar a la ambivalencia de la posmodernidad en donde cualquier cosa es lo suficiente para ser valor, virtud o ideal.

Pero existen consecuencias en la integración y desaparición de los límites; dichos resultados han tenido eco, como lo explica Imbert, en los niveles narrativos y

---

<sup>31</sup> Ibídem, pág. 189-190.

simbólicos de distintos medios: “Esta violación de límites, narrativos y simbólicos (entre lo sagrado y lo profano), nos hace entrar en mundos porosos, de fronteras diluidas y planteamientos ambivalentes, propicios a la conjugación de figuras antagónicas que ponen en juego pulsiones fundamentales...”<sup>32</sup>. Refiriéndose de esa forma al estado social posmoderno y a la integración de las características que conforman al individuo; ahora ya sin la intención de enaltecerlo por ser parte de la sociedad (con todos sus valores e ideales), sino más bien tomarlo desde una visión posmoderna con todos sus vicios y virtudes.

Imbert utiliza el concepto de ambivalente porque:

[...] se mueve en espacios y categorías contrarias [...] no resuelve en términos sintéticos –de superación de la contradicción, armonización de contrarios– sino que vive en la tensión, que puede ser un oscilar entre extremos y desembocar en un desafío a los límites.<sup>33</sup>

Es decir, que no está definido y por lo tanto no posee identidad sino identificación (algo que se especificará más adelante). Y es dicha ambivalencia lo que caracteriza al antihéroe ya que se encuentra en un limbo, partiendo de los límites para ubicarse al centro sin contemplar que ese límite conforma el nuevo foco social.

Por esa razón Imbert contempla a esta sociedad posmoderna como “menos orientada por ideales, inscritos en una teología, con su ideología a fines, y más

---

<sup>32</sup> Ibíd., pág. 185.

<sup>33</sup> Ibíd., pág. 15.

una cultura de las praxis, de la gestión y la realización del objeto de satisfacción.”<sup>34</sup> Se abandona la noción del individuo como resultado de una superación posible ante la religión; partiendo de ella, pero rebasándola, logrando alcanzar la perfección a partir de lo que se puede ser. Sin embargo se da lugar al individuo, al menos en el posmodernismo, lleno de defectos y virtudes que no lo hacen superior a los ideales modernos; pero lo hacen más real y alcanzable.

De esa forma Imbert puntualiza lo que hace el posmodernismo con este tipo de valores, lo que hace con los antihéroes:

Estas conductas desviantes –entiéndase al margen de la norma social y de los códigos morales– se han vuelto simplemente periféricas y, hasta cierto punto, reconocidas como ‘diferentes’ sin más, con esa capacidad integradora que tiene la posmodernidad de admitir lo contrario dentro del sistema [...] la capacidad de aceptar conductas o principios contrarios sin que esto resulte contradictorio.<sup>35</sup>

Esto sin resultar en algo contradictorio a partir de la ambivalencia que existe, sino en algo no excluyente. Después de todo; “...la relación que se establece con la violencia es fundamentalmente ambivalente –la ambivalencia es la coexistencia de pulsiones contradictorias–...”<sup>36</sup>.

Es por eso que Imbert puntualiza: “[...] la relación muy ambivalente con la violencia y con el horror: una mezcla de rechazo moral y de atracción secreta

---

<sup>34</sup> *Ibíd.*, pág. 72

<sup>35</sup> IMBERT, Gerard, *La sociedad informe*, Icaria Editorial, 2010, pág. 77-78.

<sup>36</sup> IMBERT, Gerard, *El zoo visual*, Gedisa Editorial, 2003, pág. 162.



porque representa precisamente nuestro lado oscuro, nuestra 'parte maldita', algo que está dentro del hombre [...] la tendencia a 'meterse en la piel' del asesino...<sup>37</sup>. Es ahí en donde encontramos al antihéroe posmoderno, a este héroe capaz de ensuciarse las manos, de hacer lo que es moralmente cuestionable persiguiendo un fin últimamente egoísta (por mucho que lo enmascare con aires de altruismo). Todo esto a partir de la evolución cultural que ha existido de la mano del hombre; trátase de movimientos sociales, artísticos, políticos, tecnológicos, por mencionar algunos, en donde se cambian ideas y perspectivas –para bien o para mal– dejando lugar al progreso (bajo la mirada de algunos) o al retroceso (para otros).

Regresando a un concepto que, como se había señalado, se atendería más adelante. La identificación (al menos para Imbert) es contraria al concepto de identidad que se ha esclarecido anteriormente. Para entender la noción que concibe este ensayista es necesario rescatar que para él:

La identificación, más propia de la posmodernidad, es [...] algo que no está sujeto a un contrato fijo, irreversible, que se puede revocar y sustituir en cualquier momento. [...] está vinculada a las modas, al culto de las apariencias, a la necesidad de responder a la demanda del mercado, no sólo en términos económicos, sino también de imagen, de rol [...] <sup>38</sup>.

Si se analiza esta aproximación de lo que Imbert entiende por identificación rescataremos tres puntos: en primer lugar, señala que es algo propiamente posmoderno refiriéndose de nuevo a una cultura de las praxis como parte de la sociedad posmoderna. En segunda instancia; puntualiza la flexibilidad –o

---

<sup>37</sup> IMBERT, *op. cit.*, pág. 25.

<sup>38</sup> IMBERT, Gerard, *La sociedad informe*, Icaria Editorial, 2010, pág. 67.

ambivalencia– que puede presentar dicho atributo, es decir la inclusión de ideas contrarias como parte del sistema. Por último; la ubica como respuesta a la demanda del mercado en términos de rol, es decir como reflejo y refuerzo social a partir de una moda o tendencia.

Es por eso que hoy en día existe una explotación de los antihéroes como personajes principales y no sólo en la pantalla chica o en las series; sino en diversos productos mediáticos como los largometrajes en la industria del cine, en los videojuegos de distintas plataformas, en las historietas y las novelas gráficas así como en los diversos géneros literarios, debido a que este “nuevo” héroe responde a cuestiones o necesidades sociales. Después de todo: “Las identificaciones son propicias a la evasión –al salir del lugar asignado socialmente– y a las proyecciones [...] activa las fantasías, da una salida a la capacidad imaginativa y de ensoñación y cristaliza los imaginarios.”<sup>39</sup> Dicho de otra forma, funciona como una válvula de escape que permite liberar presión social; un modo catártico en donde los individuos sociales pueden sentirse identificados –y reforzados– por el tipo de personajes que conocen en las series de televisión. Comparten sus emociones, entienden sus acciones bajo el contexto en donde las llevan a cabo para así reforzar que aquello que ven es “normal”, lo que piensan lo piensan muchas personas, dando como resultado una identificación social.

Pero este tipo de acciones detonan en un posible conflicto futuro en donde existe un grado de empatía a tal extremo, como plantea la posmodernidad, que haya una integración de todo lo bueno y lo malo del hombre sin que exista una separación clara entre una y otra, llegando así a la ambivalencia señalada por Imbert. A un estado flexible de los valores socialmente aceptados explotando las

---

<sup>39</sup> *Ibidem*, pág. 68.

nuevas carencias y los vicios para dejar detrás los valores y virtudes de antaño. Aunque cabe mencionar que dichos valores –viejos o nuevos– siempre han existido, de cierta forma se puede decir que son inherentes al hombre; lo único que ocurre es que generacionalmente se rechazan o enaltecen, dependiendo el caso.

Para Imbert la importancia de la identificación es tan notoria que menciona:

A partir del momento en que la identificación [...] es más importante que la realidad, y es más asumible porque no compromete lo que uno es profundamente, uno se puede identificar no sólo con otros [...] sino también con objetos negativos... ya no son únicamente los héroes negativos (los 'malos') los que han invadido las pantallas sino que son objetos que fomentan identificaciones. Estamos hoy ante una crisis del héroe positivo y la emergencia de héroes del mal [...]<sup>40</sup>.

Idea que argumenta las concepciones modernas y posmodernas para esclarecer esta decadencia del héroe como protagonista en donde un antihéroe surge como respuesta social. Todo con la finalidad de alimentar esta identificación hasta que la próxima generación lo permita y continuando de esa forma hasta el fin de la sociedad como la conocemos.

Pero no se trata de vislumbrar dicha propuesta con ojos temerosos en donde lo que se observa resulta aterrador, todo lo contrario; es sumamente enriquecedor poder identificar qué factores sociales detonan –o ya detonaron– la búsqueda de

---

<sup>40</sup> Ibíd., pág. 69.

personajes corruptos como protagonistas (opuestos a lo que fue socialmente aceptado, a lo que se considera políticamente correcto, a lo que es moralmente aprendido) por parte de las series de televisión. Esto con la finalidad de hacerlas más llamativas (con el propósito de aumentar los niveles de audiencia).

Esta transformación, evolución o remplazo de los protagonistas en las series de televisión resulta de una concepción que Imbert aporta estableciendo que: “El horror ya no es únicamente asociado a temas espeluznantes [...] sino que se ha incorporado a lo cotidiano, ha perdido su carácter extraordinario...”<sup>41</sup>. En otras palabras; la desintegración de los límites ha causado una integración entre lo central y los extremos. Esta aceptación del horror, de lo ajeno, de los extremos, esta desaparición de límites, Imbert la atribuye a la inestabilidad que surge en la identidades (identidad vs. identificación) y la ambivalencia posmoderna que admite la coexistencia de contrarios (vicios y virtudes) sin que resulte contradictorio. Es por eso que:

El monstruo es, socialmente, algo que se muestra [...] Pero simbólicamente, lo monstruoso es algo menos viable. La idea de monstruo evoca la transformación: el paso de lo humano a otra cosa, no del todo definida [...] procede de una deformación de las formas [...] recuerda la bestia que fuimos y despierta la que llevamos dentro o la que podríamos ser.<sup>42</sup>

En otras palabras se trata de un retroceso evolutivo simbólico, una adaptación a nivel de representación social en donde el héroe pasa a desuso y el antihéroe se vuelve la respuesta cultural, algo que la sociedad requiere para manifestar y reforzar sus valores. Un cambio de papeles reciente en donde los valores que

---

<sup>41</sup> *Ibíd.*, pág. 184.

<sup>42</sup> IMBERT, Gerard, *La sociedad informe*, Icaria Editorial, 2010, pág. 200.

sostenía el protagonista propuesto por la modernidad (y lo que representaba) son substituidos por las nociones posmodernas dándole paso a lo prohibido –a los límites de la modernidad– lo que ocasiona una ambivalencia de identificaciones cuyas consecuencias podrán ser estudiadas con el movimiento que rebase o anule a la posmodernidad.

Este cambio de formas –esta propensión hacia lo informe– no es superficial, sino que indica una mutación de los valores con respecto a la aceptación de la diferencia [...]. Los nuevos monstruos carecen de una forma estable, por eso se pueden encarnar en formas muy variadas y atípicas, que rompen con la imagen estereotipada e incluso pueden llegar a crear anti-formas [...] –las identidades nómadas, las identificaciones múltiples–<sup>43</sup>.

Esto refiriéndose a la tendencia hacia la deformidad, no en específico a algo que posee una forma que va en contra de los paradigmas estéticos, más bien a lo amorfo, para dejar la posibilidad de ser cualquier cosa, cualquier individuo. Es a lo que Imbert llama: monstruo y lo que aquí se expone como antihéroe.

Esta representación, en la modernidad, era ambivalente en un sentido estrictamente estético; lo que era considerado sólo bello por fuera, por ende era feo por dentro (y viceversa), contemplando la verdadera monstruosidad como la mental. Por esa razón, con la posmodernidad se ha conseguido integrar y domesticar aquello que era ajeno o diferente, tanto mental como físicamente, y hoy en día vemos en diferentes productos mediáticos a los monstruos amables cuyos atributos tienen su origen en los héroes clásicos y vemos a los

---

<sup>43</sup> Ibíd., pág. 208.

protagonistas posmodernos compartir cualidades que tuvieron su origen en el perfil antagónico de antaño.

Esta integración permite ver al antihéroe (a lo monstruoso) como algo de este mundo, para bien o para mal. Para bien en una versión humanizada de los monstruos modernos, por ejemplo; para mal en forma de asesinos seriales con motivos “justificables” o entendibles, como otro ejemplo. De cierta forma existe una inversión de papeles entre estas figuras que han jugado desde tiempos mitológicos.

Con esto se establece una nueva relación entre los espectadores y la violencia representada. Estamos lejos de los héroes positivos con los que se identificaban en términos positivos los espectadores de antaño; [...] La pantalla televisiva llega a ser el espejo en el que el espectador contempla su ‘parte maldita’, su parte negra, opaca o invisible, al margen de toda aceptabilidad social o moral [...] <sup>44</sup>.

Todo esto desde una perspectiva posmoderna e integradora del hombre en sociedad con sus defectos y virtudes; un hombre real capaz de seguir estos dos caminos que no están del todo separados.

## **EL IMAGINARIO SOCIAL, LA IDEOLOGÍA Y LA CULTURA COMO PUNTO DE PARTIDA**

Para terminar de detallar el marco teórico es necesario realizar una reflexión sobre el concepto de imaginario social ya que las nociones del héroe y del

---

<sup>44</sup> IMBERT, *op. cit.*, pág. 179.

antihéroe, modernista y posmodernista respectivamente, han influenciado de gran manera dicho concepto. Habrá que distinguirlo del imaginario individual; ya que son conceptos diferentes desde que se abordan a partir de distintas disciplinas, y retomaremos sus características más relevantes. Para esto retomaremos el artículo de Pedro Agudelo en donde presenta una conceptualización alrededor del término “imaginario” –a partir de estudios de Cornelius Castoriadis– que retoma la influencia social que presenta la construcción de identidad, esto en diversos niveles. Primero señala la idea del imaginario individual como origen del imaginario social por el hecho de que existe una relación entre los imaginarios de cada miembro de la sociedad y los medios que en ella se encuentra.

La idea que señala la imposibilidad para un sujeto de manifestar un imaginario de la nada debido a que siempre existe una referencia de algún tipo en algún nivel para la construcción de su imaginario se retomará en el capítulo siguiente de esta investigación con las nociones de Thompson en lo que respecta a su metodología.

Por esa razón es más sencillo comprender la propuesta del imaginario compartido socialmente, ya que los individuos que conviven en sociedad pueden encontrar un punto de partida similar para construir sus respectivos imaginarios. Esto resulta en un vínculo social, en anclaje entre individuos; un imaginario colectivo, que aunque no es idéntico de individuo a individuo es lo suficientemente similar para crear una identidad. Por lo que también se puede afirmar que existe un camino de dos vías en donde el imaginario individual es muy similar al social; en donde “cada individuo es casi la sociedad entera, pues refleja sus significaciones incorporadas.”<sup>45</sup> Es ahí en donde cada individuo, al hacer uso de su imaginario,

---

<sup>45</sup> AGUDELO, Antonio, (2011), “Una revisión del concepto *imaginario* y sus implicaciones sociales”, Uni-Pluri/Versidad, [internet], volumen 11, <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/unip/article/viewFile/11840/10752>, [5.9.2014]

puede comprender el mundo y dotarlo de sentido a través de un conjunto de valores, costumbres, tradiciones, convicciones e ideas transmitidas en el tiempo permitiendo cambios o transformaciones sociales.

De tal manera que resulta imposible (al menos en una sociedad en donde existen los medios de comunicación los cuales poseen cierta influencia en diversos niveles de forma versátil y flexible) evitar el desarrollo de un imaginario colectivo en donde comienzan a surgir arquetipos dictados por los encargados de la creación de dichos contenidos mediáticos; determinando así el comportamiento de los sujetos. Pero, como se señaló anteriormente, el imaginario parte de una referencia, dejando entrever que aquellos individuos a su vez son influenciados a nivel social ya que en ella se encuentran.

Otra aportación importante que realiza Agudelo es la de reconocer las fortalezas y debilidades de dicho concepto; ya que el imaginario colectivo permite que la sociedad comprenda y resignifique sus valores, sin embargo no está sujeto a una sola disciplina que aborde su complejidad de forma objetiva pues siempre habrá una influencia detrás del investigador que oriente dicho estudio. Lo que sí es posible es realizar un estudio o investigación de los productos que genera; de sus manifestaciones. “De acuerdo con esto, no puede ser objeto de estudio por sí mismo; pero es importante tener en cuenta que se trata de un concepto que sirve para pensar diversos aspectos sociales.”<sup>46</sup>

Aclarando lo anterior retomaremos un aspecto importante del imaginario social que Cornelius Castoriadis distingue de dos formas:

---

<sup>46</sup> Ibídem, pág. 8.



De un lado está el imaginario social efectivo o instituido, al que pertenecen los conjuntos de significaciones que consolidan lo establecido (tradicción, costumbre, memoria); de otro, el imaginario social radical o instituyente, el cual se manifiesta en el hecho histórico y en la constitución de sus universos de significación (lo nuevo, las nuevas formas de ver y pensar la realidad, las modas, los cambios, las revoluciones). El primero es lo dado como efectivo, lo inserto en la historia; el segundo es lo nuevo posible. El primero opera desde las significaciones sobre los actos humanos, estableciendo lo permitido y lo prohibido, lo lícito y lo ilícito; el segundo opera sobre lo especular, sobre lo que no está presente. El imaginario social efectivo mantiene unida una sociedad, la cohesionada; el imaginario social radical fragmenta, crea fisura, hace posible la transformación social. El primero es un conjunto, el segundo una capacidad.<sup>47</sup>

Estas dos posturas con respecto al imaginario social van de la mano con las percepciones modernas y posmodernas del protagonista en las series de televisión. En donde uno se dedica a distinguir entre opuestos, lo que es bueno y lo que es malo a nivel social, y otro que propone lo posible, algo que no es pero podría ser, una integración de apuestas.

Por último, la idea de “El imaginario social, en consecuencia, es una máquina de producción de imágenes de sí misma, tanto colectiva como individual, imágenes de las que derivan prácticas de sí mismo, [...]”<sup>48</sup> nos dice que dichas producciones televisivas (en este caso) funcionan como un reflejo del imaginario social que, como detallamos anteriormente, parten del imaginario individual que se encuentra a final de cuentas influenciado por los sucesos sociales debido a

---

<sup>47</sup> *Ibíd.*, pág. 10.

<sup>48</sup> *Ibíd.*, pág. 8.

que dichos individuos se encuentran inmersos en ella. De una forma u otra, nos encontramos en un ciclo en donde hay una relación simbiótica entre lo que representa el imaginario social y lo que manifiesta el imaginario individual; dejando a este último la posibilidad de romper patrones, de volverse radical – como diría Castoriadis– hasta que dicho imaginario se vuelva el nuevo imaginario social instituido. Continuando de esa forma hasta donde la sociedad, la humanidad y los individuos lo permitan.

Por otra parte, para académicos enfocados en las ciencias sociales el concepto de ideología abarca un gran espectro de contraste. Por esa razón, Thompson estructura en tres partes la historia del concepto. En la historia social comienza con el surgimiento del capitalismo en Europa dando por resultado la decadencia de las creencias religiosas, para llegar al fomento de las ideologías hasta su culminación durante el siglo XX debido a sus constantes revoluciones con la finalidad de señalar sus desaciertos y posibles desviaciones. Por ejemplo, el caso de considerar el origen del concepto a partir de las sociedades modernas puede ser algo arriesgado, además que se encasilla a referirlo a un sistema de creencias o sistemas simbólicos a disposición del poder político que busque legitimarse o revolucionar a la sociedad.

Sin embargo, para Thompson uno de los puntos principales del concepto es el de la ideología y el papel fundamental que desempeña a nivel social. Primordialmente refiriéndose a la característica equívoca que describe su función de adhesivo social; para estabilizar sociedades bajo un marco de valores y normas aceptados en colectividad. Aunque señala que sí existe cierta semejanza entre los valores aceptados por los actores sociales, no es determinante en lo que respecta al funcionamiento colectivo. De esa forma puntualiza la importancia de cierto contrapeso con un sistema de valores distintos, fungiendo como oposición natural dejando ver toda la paleta de colores sociales que conforman una

comunidad. Dicha noción resulta posmoderna en lo que respecta a la integración de opuestos como parte del sistema y no como una traba del mismo. Por esa misma razón Thompson considera la ideología no sólo como un sistema de valores compartidos colectivamente, si no como el significado en movimiento que permite establecer y mantener las relaciones de dominación de masas. Esta aproximación deja entre ver cierta similitud con lo que se maneja alrededor del imaginario social y su concepto expuesto anteriormente.

Al igual que en el modernismo y el subsecuente posmodernismo se encuentran dos teorías que resume Thompson en lo que respecta al concepto de “ideología”, una parte –la teoría consensual medular– señala que en una sociedad conformada por individuos, en donde estos comparten valores y creencias comunes sin existir puntos de conflicto o desacuerdos, dan como resultado una versión modernista del concepto ideología. Por otro lado, la versión posmodernista propone que los individuos que conforman dicha sociedad poseen valores y creencias de acuerdo a su rol social –la teoría consensual diferenciada–. Dicho concepto deja ver aires de posmodernismo al incluir todos los aspectos sociales de los individuos que la conforman reconociendo que no se trata de una homogeneidad social; sino más bien de unos matices distintos los que conforman las sociedades actuales.

Ambas teorías ofrecen conceptos válidos para incluir series de televisión en dos categorías contrastantes. En donde la primera presenta los conceptos que configuraban al héroe clásico enmarcado con los valores y creencias característicos de una ideología compartida a nivel social; y la segunda presentando al antihéroe actual distinguido por las diferentes facetas que presenta como individuo, como persona. Es esta noción la que permite de manera simple encasillar la hipótesis que plantea que hay diferencias entre los

protagonistas de las series de televisión de distintas épocas con respecto a los valores y las virtudes que presentan socialmente.

En el aspecto cultural y su concepto que ha sido trabajado por teóricos sociales y filósofos a lo largo de la historia, Thompson resume “cultura” en cuatro rubros que abordan las características de dicha palabra dentro de la historia. El concepto clásico, a partir de la Alemania del siglo XVIII y XIX en donde la palabra “cultura” hacía referencia al desarrollo intelectual y espiritual de la sociedad. Más adelante se utilizó para señalar las características sociales, sus valores, costumbres y prácticas; a lo que se denominó concepto descriptivo. El concepto simbólico, como su nombre lo indica, hace hincapié en la interpretación de símbolos y las acciones simbólicas que se llevan a cabo en la sociedad. Por último, la propuesta de Thompson es la del concepto estructural que, al igual que la anterior, resalta los símbolos y las acciones simbólicas pero tomando en cuenta los contextos estructurados en los que se desarrollan.

Esta última aportación del concepto de cultura estructural no parte de nociones estructuralistas (que contemplan las formas simbólicas y sus rasgos internos) más bien el uso del término “estructural” remite al aspecto social y contextual de dichas formas. Al haber especificado este detalle es necesario acotar cinco características fundamentales de las formas simbólicas de acuerdo al concepto estructural de cultura que son: intencional, convencional, estructural, referencial y contextual. Cabe señalar que Thompson reconoce que el grado de importancia de cada uno de estos aspectos dentro de las formas simbólicas es distinto y varía de un ejemplo a otro.

El primer aspecto que engloba la intención de la forma simbólica se refiere a la producción de dicho elemento por parte de un individuo y su posible objetivo al realizarlo. No sólo encasilla el aspecto de su posible significado que puede ser variado de acuerdo al productor y al receptor de esa forma simbólica. El segundo aspecto convencional se refiere a las reglas o convenciones que entran en juego entre los participantes que comparten y hacen uso de estas formas simbólicas en todo su proceso. El tercer aspecto estructural puntualiza que todas las formas simbólicas se componen de elementos que mantienen cierto grado de relación entre ellos para la conformación de dicha forma. El cuarto aspecto referencial hace notar el carácter de las formas simbólicas en lo que respecta a su representación de algo, su mención de algo, la facultad de referir a algo más. El último aspecto es el contextual que ubica a las formas simbólicas dentro de un proceso sociohistórico específico, en el cual se producen, reproducen y reciben.

Es por esa razón que resulta importante contemplar no solo la estructura interna de las formas simbólicas sino también en el contexto en el cual fueron producidas y recibidas; ya que esos factores también juegan un papel importante para poder catalogarlas dentro de la historia. Por esa razón las formas simbólicas y todo el proceso que las engloba –desde las instituciones que las producen y transmiten hasta los individuos que las consumen y reciben– tienen un desempeño importante en el mantenimiento ideológico en una sociedad o en la propuesta de un nuevo marco que defina las creencias y los valores sociales; cuestión que se puede apreciar a lo largo de los años en las distintas series de televisión de los Estados Unidos.

Primero es esencial entender que los héroes surgen y continuarán surgiendo en sociedad debido a que a partir de esta ellos son creados. Por eso mismo resulta imposible descartar la idea de que, incluso hoy en día, aún existen los héroes. Esto es primordialmente porque para que nazca un héroe es necesario que se

compartan ciertos valores a nivel social; que exista un imaginario social general en donde dicho personaje (sin importar que sea real o ficticio) encuentre eco y razón de ser. Por esa misma razón se retoma el concepto de identidad como punto de partida de mencionados perfiles; ya que este concepto comparte ciertas semejanzas con la noción de imaginario social. Entonces, podemos concluir que aunque los héroes y personajes con este perfil que sostiene valores socialmente aceptados por el imaginario (a través del cual se desarrolla la identidad de cada individuo) aún existen; hoy se encuentran en desuso por la llegada del nuevo héroe posmodernista: el antihéroe.

En segundo lugar se encuentra el uso del antihéroe, que de igual manera ha existido y continuará existiendo a la par de la sociedad. Lo que se puntualiza es el aprovechamiento de dicho concepto de “antihéroe” a partir de las ideas sostenidas por la posmodernidad. Ideas que aportan una integración de los extremos como parte del centro; es decir una degradación de los límites que anteriormente distinguían a los buenos de los malos y que ahora presentan a todos los buenos con ciertas cualidades antagónicas y viceversa, teniendo en cuenta al imaginario social del cual parten dichos valores. Por ende se obtiene una ambivalencia en donde existe un juego de contrarios sin ser necesariamente contradictorio; obtenemos asesinos seriales, personajes cínicos y fríos, perfiles manipuladores y corruptos que reflejan lo peor de nosotros mismos como individuos en sociedad y que al final de cuentas podemos llegar a ser. Muestran este otro camino –además del propuesto por el héroe modernista– que enseña hasta donde es posible llegar, un lado más real de la sociedad, del imaginario social, y por lo tanto de los individuos que la conforman.

Esta dinámica contraria entre generaciones ha existido y continuará de la misma forma debido a que la sociedad se mueve históricamente. Hoy en día se eliminan gradualmente estas nociones modernas de valores, distinciones entre buenos y

malos por una imagen más real y más ambigua del mundo. En donde estos antihéroes tienen sus motivos y razones personales que justifican las acciones que anteriormente eran llevadas a cabo por los antagonistas de las historias. Hecho explotado en diversos productos mediáticos en donde se expone la historia de dichos personajes para abrazar el concepto de que también son válidos sus valores, motivos, virtudes y razones. En un futuro nos encontraremos de nuevo con una dinámica en donde el antihéroe ya no será utilizado, sino aquel personaje en el cual el imaginario social encuentre su reflejo, su eco, para poder reforzarse; así como sucedió con el cambio de héroe a antihéroe.

Por último, los conceptos de “imaginario social” e “imaginario individual”, al igual que otros conceptos o ideas manejadas en esta investigación presentan una concatenación en tanto que de una deviene la otra; ya que resulta imposible tener un imaginario sin algún punto de partida o referencia en cualquier nivel o núcleo social ya que, por naturaleza, somos seres sociales. Dichos imaginarios permiten comprender y significar aquello que nos rodea; le da un sentido a las costumbres, tradiciones, rituales, ritos, etc. Permitiendo así una integración e identidad entre individuos sociales. Pero para continuar la noción de simbiosis entre uno y otro se señala que del imaginario individual surge del social (por el hecho de tener en común rasgos o características) y con la formación de dicho imaginario se conforman los imaginarios individuales ya que lo toman como referencia o punto de partida –esto es hasta que ocurre un cambio o revolución en los valores generacionales– con ayuda de los medios que permiten y facilitan dicha integración de imaginarios.

Pero no es el único papel que tienen los medios de comunicación dentro del desarrollo de los imaginarios sociales e individuales; también poseen un atributo importante en lo que respecta a la manifestación de arquetipos que funcionan como moldes para la creación de dicho imaginario (individual o social). Dichos

arquetipos anteceden a los medios ya que se encuentran inmersos en la sociedad, en su imaginario, del cual dependen valores, virtudes y situaciones contextuales. Estos pueden cambiar, sin embargo siempre estarán ahí, siempre existirá un arquetipo de los objetos, conceptos e ideas dentro de una sociedad.

Es por eso que se retoman las ideas de un imaginario social efectivo y un imaginario social radical. Esencialmente opuestos, pero necesarios para que uno de razón de ser al subsecuente. Visto de una forma, nos podemos centrar en lo que caracterizaba anteriormente a un héroe: valores en común, acciones desinteresadas, sacrificio por el bien común. Sin embargo hoy en día se sostienen otro tipo de estandartes en donde el antihéroe persigue fines egoístas, realizando acciones moralmente cuestionables, viendo siempre (de una forma u otra) el bien individual.

Sí bien el concepto de ideología engloba aspectos modernos y posmodernos a lo largo de su historia cabe mencionar que uno de sus atributos más importantes es la aportación que realiza a la conformación de un marco de valores compartidos socialmente; sea a nivel general o dependiendo del rol social que desempeñen los individuos. Por otro lado la idea de cultura, que de igual forma ha ido evolucionando históricamente adaptando distintas posturas, hoy presenta una característica fundamental que resalta la importancia de las formas simbólicas que en ella se desarrollan, sus aspectos contextuales en lo que respecta a los individuos que las producen así como aquellos individuos que las consumen situándolos en etapas específicas (espacial y temporalmente hablando) consiguiendo así profundizar su significado y su posible interpretación. Aspecto esencial al estudiar y analizar formas simbólicas como lo son las series de televisión.



### **CAPÍTULO III: LA METODOLOGÍA PARA ENTENDER AL ANTIHÉROE POSMODERNO**

A continuación se presentarán las nociones que propone Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil máscaras* y las aportaciones de John B. Thompson en su libro *Ideología y cultura moderna* en comparación con algunas series de televisión de EE.UU. principalmente con *Breaking Bad* (2008-2013) de Vince Gilligan con la finalidad de denotar lo propuesto en el capítulo anterior; la hipótesis de que a partir de los diversos cambios del imaginario social, la ideología y la cultura ocurridos a lo largo de generaciones se ha incurrido en la modificación del perfil del protagonista. El estereotipo del héroe se ha expandido y transformado con la finalidad de amoldarse a una nueva generación que sostiene otros estándares. Tomando en cuenta las propuestas modernas y posmodernas como piedra angular de la formación de dichos valores, virtudes y características que permean el imaginario individual y social, así como el análisis hermenéutico profundo y su conformación para el estudio apropiado de las formas simbólicas o discursivas, su impacto social y evolución. El objetivo principal es el de exponer a qué se deben las similitudes y diferencias que se encuentran en las propuestas de Campbell y de Thompson con respecto a los personajes principales de las series de televisión de Estados Unidos, en específico a *Breaking Bad*.

## REMOVIENDO LAS MÁSCARAS DEL HÉROE

En *El héroe de las mil máscaras* de Campbell se dilucidan las características fundamentales que existen a nivel simbólico en las historias religiosas o mitológicas de diferentes culturas en distintas épocas con la finalidad de englobarlas en un monomito que detalle los aspectos esenciales del héroe común. Estos rasgos y acciones particulares de dichos personajes se han puesto a prueba (al menos actualmente) por un nuevo perfil que propone el posmodernismo y para poder exponer dicha propuesta es necesario catalogar las acciones que realiza el héroe del monomito y las diferencias y similitudes que permean en las series de televisión de la actualidad con el fin de exponer un desuso de dicho héroe por una explotación del antihéroe posmoderno. Todo partiendo desde un enfoque simbólico que analiza y estudia estos arquetipos de los cuales surgen los mitos y dan pie al molde del imaginario individual y social.

Para adentrarse de una manera apropiada en los estudios de Joseph Campbell y su idea del monomito que engloba las características esenciales que conforman a un héroe en cualquier cultura y momento dentro de la historia de la humanidad como sociedad es necesario reconocer que la aproximación que realiza el autor es desde un punto psicológico, haciendo gran uso del psicoanálisis de Sigmund Freud y Carl Gustav Jung en lo que respecta a la interpretación de sueños de los individuos, para así extrapolarlo a nivel social. Como se señaló anteriormente: de un imaginario social se obtiene el imaginario individual que refuerza al primero dando origen al segundo llegando a un sistema con forma cíclica o repetitiva. Ahora bien; con la finalidad de hacer digerible las propuestas de Campbell en su libro se pueden categorizar las acciones del héroe del monomito en tres secciones en donde cada una comprende de varios segmentos que permiten profundizar en las características de las labores del héroe en dicho momento. Cabe aclarar que estas secciones y segmentos ocurren en orden subsecuente

dentro de las diversas narraciones de distintas culturas que fueron analizadas en dicho libro. Estas secciones y segmentos son:

- **La partida:**
  - el llamado a la aventura;
  - la negativa al llamado;
  - la ayuda sobrenatural;
  - el cruce del primer umbral, y
  - el vientre de la ballena.
- **La iniciación:**
  - el camino de las pruebas;
  - el encuentro con la diosa;
  - la mujer como tentación;
  - la reconciliación con el padre;
  - apoteosis, y
  - la gracia última.
- **El regreso:**
  - la negativa al regreso;
  - la huida mágica;
  - rescate del mundo exterior;
  - cruce del umbral de regreso;
  - la posesión de los dos mundos, y
  - libertad para vivir.

Las características, las similitudes y las diferencias encontradas en dichas aportaciones con las series de televisión de los Estados Unidos se expondrán a continuación en los siguientes subíndices con la finalidad de esclarecer la hipótesis del uso de los antihéroes como protagonistas de las series de televisión; así que se advierte al lector que se mencionarán detalles de las tramas de algunas series, por si no quiere arruinar la experiencia de verlas. También se

toma en cuenta que dichas observaciones de Campbell no se ajustan en su totalidad a dichas series de televisión –ni siquiera a todos los mitos que han existido– simplemente presentan en su mayoría dichas características que este autor señala como fundamentales en la conformación del monomito. Es por eso que estas series pueden o no tener todas o la mayoría de los mencionados elementos y para desarrollar el presente capítulo se abordarán los ejemplos que cuadren con las aportaciones del autor.

## **LA PARTIDA**

Para Campbell se comienza con **la partida** y esto consiste en el inicio del camino para el héroe de la historia en donde este comienzo puntualiza el parte aguas de su vida; lo que divide lo que una vez fue de lo que podrá ser a partir de ese momento. Campbell señala esto iniciando con **el llamado a la aventura** desde un enfoque freudiano aludiendo al hecho del cual resulta imposible escapar; es decir que las contrariedades que detonan las acciones subsecuentes que desarrollan la trama son inescapables y se develan como resultado de deseos y conflictos reprimidos por el protagonista. Tomando en cuenta dicha propuesta se revela la noción de un posible destino innegable o ineludible para el protagonista, como si todas las acciones que ha realizado a lo largo de su vida lo llevaran a ese momento específico en donde todo cambia. Esto puede ser visto en cualquier serie de televisión de cualquier género.

En *Breaking Bad*, por ejemplo, se aprecia esta situación con la introducción de la enfermedad de Walter White y toda su rutina de profesor, esposo, padre, cuñado, empleado, para poder entender el por qué de su decisión en lo que respecta a la producción de metanfetaminas como “única” salida.

IMAGEN 1<sup>49</sup>



IMAGEN 2<sup>50</sup>



Aunque en este punto de la historia se puede decir que la reacción de Walter coincide con las aportaciones de Campbell, es de vital importancia retomar la idea que se mencionó con anterioridad: hay puntos que coinciden en los diferentes caminos que recorren tanto el héroe como el antihéroe. Este es uno de ellos; ya que a grandes rasgos este parte aguas para Walter se vuelve el inicio de su carrera como “cocinero” de cristal, rompiendo de esa forma con las máscaras de esposo, padre, cuñado, profesor que poseía al comienzo. Otra forma de verlo es que la llamada a la aventura que Campbell propone anuncia un cambio esencial en la rutina del personaje protagonista, en cuyo caso rompe con los paradigmas a los cuales se encontraba atado. Estos paradigmas se traducen de diversas formas y normalmente incluyen un cambio radical en la vida del personaje principal, se trate del sociópata que es el héroe (como el caso de Dexter en *Dexter*) o del héroe que realmente es el villano (con Walter White en *Breaking Bad*). De cierta forma se juega con opuestos, se trata de sacar al protagonista de su elemento para que afronte las diversas pruebas que le esperan para así poder definirse como un héroe o como un antihéroe.

Para detallar con más profundidad se pueden encontrar dichos inicios en géneros como el del horror/drama que encontramos *The Walking Dead*, en donde Rick

---

<sup>49</sup> “Pilot”, *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>50</sup> *Ibídem*.

En la imagen 1 se aprecia la situación en donde Walter White es festejado por su cumpleaños número 50 rodeado por sus seres queridos y se expone su relación con ellos. En la imagen 2, Walter es diagnosticado con cáncer de pulmón permaneciendo en estado de choque.

Grimes despierta en un hospital tras un breve coma sin saber que el caos y los muertos vivientes han tomado el mundo por sorpresa. Por otra parte, en cuanto al drama puro como género se tiene: *House of Cards* en donde todo comienza con la desilusión que afronta Frank tras no conseguir lo que esperaba a nivel político desarrollando un plan para alcanzar sus metas. Otro ejemplo de una serie dramática es *Mad Men*, de la casa AMC (quien trajo *Breaking Bad* y *The Walking Dead*) en donde se desarrolla la historia de Don Draper, un ejecutivo de una de las agencias de publicidad más prestigiosas de Nueva York, quien es capaz de hacer lo imposible por mantener su prestigio ante la nueva ola de ambiciosos publicistas que comienzan a surgir en lo que se conoce como la época dorada de la publicidad: los 60. Por otro lado, en series que mezclan el crimen con el drama encontramos: *Dexter* y su punto de origen encontrado en su juventud, cuando su padre adoptivo le dice que puede usar esa “sed de sangre” para ayudar a los demás, y eso es justamente lo que hace. En cuanto a *The Sopranos* se puede ver que el colapso que tiene Tony Soprano lo impulsa a ir a terapia lo que permite que el espectador se adentre en el mundo de la mafia ítalo-americana moderna, de igual manera con las otras facetas de la vida de este jefe de la mafia. En el género de misterio hay varios ejemplos: en los años 90 a *The X Files* y más recientemente tenemos a *True Detective*. En ambas todo comienza con la introducción de los detectives protagonistas (que son esencialmente opuestos); en la primera serie la agente del FBI Dana Scully, alguien que considera que la ciencia lo puede explicar todo, es asignada al departamento de lo paranormal bajo el cargo del agente Fox Mulder, quien da lugar más a lo fantástico. Mientras que en la otra serie el detective Cohle, alguien solitario, metódico y analítico, es asignado con Hart, típico padre de familia empapado de rasgos superficiales y banales.

En cada caso, de cualquier género o cualquier década, se entiende que los personajes ya contaban con un antecedente, con una historia que les deba forma e identidad; personajes ya claramente definidos, pero que ahora por diversas

cuestiones tienen la oportunidad de explotar sus habilidades, de hacer algo diferente, de mostrar al televidente el por qué y el cómo es que están en donde están y hasta dónde quieren llegar. Por esa razón Campbell puntualiza dicho segmento diciendo que existen infinidad de ejemplos para esta primera parte del monomito, ya que es el hecho que detona la historia.

El segundo momento se denomina **la negativa al llamado** y detalla el caso omiso de un posible nuevo inicio para el protagonista de la historia. Normalmente lo que ocurre en este tipo de acontecimientos, de acuerdo a las aportaciones de Campbell en lo que respecta a los mitos, es que el héroe termina por convertirse en víctima debido a la frustración de no haber respondido de forma adecuada al llamado. Este caso llega a ser frecuente en la serie *Breaking Bad* ya que al detallar la historia de vida de Walter White se explica cómo pudo haber formado parte de una empresa multimillonaria que su amigo de la universidad fundó junto con él, pero por diversas situaciones (principalmente monetarias) decide abandonar el proyecto dejándolo como un individuo más de la clase media de su país.

IMAGEN 3<sup>51</sup>



IMAGEN 4<sup>52</sup>



De acuerdo a las investigaciones de Campbell esto sucede en la vida real y en los mitos con mucha frecuencia. Normalmente ocurre cuando se detalla la historia de

---

<sup>51</sup> "Gray Matter", *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>52</sup> *Ibidem*.

Las imágenes 3 y 4 muestran la vida que pudo haber sido de Walter White de haber continuado en la compañía que fundó con su amigo de la universidad. Se exponen bienes materiales y lujos a los que él y su familia no están acostumbrados.

alguno de los personajes que participan en la historia. Tal es el caso de William Mulder, padre del agente Mulder en *The X-Files*, quien en algún momento de la serie se rebela contra el Sindicato (el principal grupo antagónico de la serie) para desmantelar sus planes de recolonización sin tener mucho éxito. De cierta forma se puede contemplar la idea de una posible negativa al llamado con el hermano de Don Draper (Adam Whitman) en *Mad Men*, ya que este no tuvo la oportunidad de cambiar de identidad y tuvo que soportar los abusos de su padre y de su madrastra, mientras Don crecía exitosamente en la industria de la publicidad de Nueva York.

De cualquier forma, cuando sí se responde al llamado a la aventura se obtiene de esa forma **la ayuda sobrenatural** en dónde el héroe es asistido de diversas maneras. Como Campbell indica:

Después de responder a su propia llamada y de seguir valerosamente las consecuencias que resultan, el héroe se encuentra poseedor de todas las fuerzas del inconsciente. [...] Y en tanto que el acto del héroe coincide con aquello para lo que su sociedad está preparada, se hallará dirigiendo el gran ritmo de los procesos históricos.<sup>53</sup>

Es en este punto en donde se encuentra la primera discrepancia (por decirlo de alguna manera) dentro de la serie estudiada ya que a pesar de que Walt sí recibe ayuda a lo largo de la serie por parte de diversos personajes con la finalidad de continuar con su aventura, las acciones que realiza no coinciden con aquello que la sociedad propone; de hecho resultan total y esencialmente opuestas debido a que nuestro antihéroe persigue fines principalmente egoístas. Dicho de otra

---

<sup>53</sup> CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil máscaras*, FCE, 1959, pág. 47.



forma, no sigue un camino en donde ayude de alguna forma a la sociedad o enaltezca sus principios y valores; más bien expone la otra cara que todos poseen, la capacidad de realizar acciones poco éticas.

**IMAGEN 5<sup>54</sup>**



**IMAGEN 6<sup>55</sup>**



**IMAGEN 7<sup>56</sup>**



Sin embargo se encuentran este tipo de ejemplos en otras series; ya que al responder al llamado a la aventura alteraron su situación prestándose de esa manera a la introducción de otros personajes que los encaminarán a lo largo de la historia en la mayoría de los casos. En *The Sopranos* Tony decide acudir a terapia para saber por qué está pasando por esas crisis nerviosas volviendo a la Dra. Jennifer Melfi, su ayuda sobrenatural. En *Dexter* la ayuda resulta ser su padre quien le había otorgado un código de ética que le sirve de guía para asesinar a gente mala que se le escapa a la fuerza policiaca de Miami.

---

<sup>54</sup> "Pilot", *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>55</sup> "Better Call Saul", *Breaking Bad*, AMC, 2009, Netflix.

<sup>56</sup> "Mas", *Breaking Bad*, AMC, 2010, Netflix.

Las imágenes que arriba se muestran (5, 6 y 7) exponen las distintas situaciones en donde Walter White acudía a personajes diversos (Jesse, Saul y Gus respectivamente) para ser asistido y continuar en su aventura dentro del mundo del narcotráfico.

Una vez dada la asistencia al protagonista se llega al **cruce del primer umbral** también conocida como primera prueba (lo que expone la existencia de diversas pruebas a lo largo del camino) en donde el héroe demuestra de lo que está hecho al mismo tiempo que reconocer la posibilidad del no regreso, al menos en un lapso de tiempo. Se considera que una vez empezado el recorrido ya no habrá marcha atrás, la situación cambia para el protagonista, los límites que antes lo definían desaparecen.

En la serie de *Breaking Bad* se aprecia esa situación con los primeros asesinatos que Walt realiza, una a *Crazy-8* y la otra a Emilio tras ser emboscado por ellos. Conforme la serie avanza Walt llega cada vez más lejos, adentrándose en ese mundo al cual llegó tras cruzar el primer umbral, pero sobre todo perdiendo su esencia que se encontraba limitada por los valores y las virtudes establecidas socialmente. Cuando discute con su esposa, por ejemplo, él se proclama como “El peligro”, él es quien hace las amenazas ahora. De la misma manera cuando asume su alias: Heisenberg, cocinero y distribuidor de cristal. Es a lo largo de la serie en donde se puede apreciar la transformación del ser humano, del individuo cotidiano, en lo peor que se puede ser, en un monstruo que para Walter White es Heisenberg.

**IMAGEN 8**<sup>57</sup>



**IMAGEN 9**<sup>58</sup>



---

<sup>57</sup> “And the bag’s in the River”, *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>58</sup> “Cornered”, *Breaking Bad*, AMC, 2011, Netflix.

IMAGEN 10<sup>59</sup>



Esta situación en diversas series define el perfil de los personajes ya que al responder al llamado a la aventura cambian su situación por completo, pero al cruzar el primer umbral confirman su compromiso por seguir ese camino que han elegido para ellos. En *The Walking Dead* encontramos a Rick Grimes, quien guía a un grupo de sobrevivientes en un mundo repleto de muertos vivientes y la primera prueba que realiza es cuando elimina a su mejor amigo quien luchaba con él por el liderazgo del grupo. En *House of Cards* por otro lado tenemos a Francis quien difama a Michael Kern (sin que él lo sepa, claro está) para que no pueda ocupar el puesto de Secretario de Estado. Don Draper, en *Mad Men*, toma la oportunidad de cambiar de identidad e iniciar una nueva vida tras una confusión en la Guerra de Corea en la que estaba peleando, asumiendo así la identidad de su Teniente fallecido.

En la siguiente fase llamada **el vientre de la ballena** se habla de una metáfora en donde el héroe renace tras ser tragado por un animal o después de haber ingresado a un templo o cueva. Este hecho permite que el héroe se reinvente de una forma después de haber crecido espiritualmente o de haber adquirido algún tipo de atributo el cual no poseía con anterioridad. Esto sucede en *Breaking Bad* cuando Walt y Jesse son secuestrados por Tuco y son llevados a un lugar en medio de la nada al final de la primera temporada. Tras salir triunfantes de dicha

---

<sup>59</sup> “Seven Thirty-Seven”, *Breaking Bad*, AMC, 2009, Netflix.

En las imágenes 8, 9 y 10 se muestra la evolución del personaje Walter White hacia el alias “Heisenberg” a lo largo de la serie, después de realizar el cruce del primer umbral o bien la primera prueba.

situación a Walt se le presenta la oportunidad de tomar el lugar como líder de territorio y asumir un papel más fuerte del que tenía al comienzo de la serie. Esta es la primera victoria dentro del plan de Walter para asegurar el futuro económico de su familia.

**IMAGEN 11**<sup>60</sup>



**IMAGEN 12**<sup>61</sup>



Esto se aprecia de distintas formas en las series de televisión estadounidenses ya que no necesariamente ocurre una situación que asemeje la captura o entrada del protagonista a un templo o salón y su correspondiente liberación. Esto ocurre más bien cuando el personaje principal asume el rol que el llamado a la aventura le ha propuesto, cuando muestra por qué él es el indicado para dicho trabajo. Al asumir el rol de líder, Rick en *The Walking Dead* acude a la C.D.C. (Centro de Control de Enfermedades por sus siglas en inglés) sin saber que ahí se encontraba un doctor que había perdido toda esperanza ante el apocalipsis zombi encerrando a todo el grupo. En *Mad Men* encontramos a Don Draper llegando su casa vacía y oscura al final de la primera temporada, después de exponer su ilusión de llegar con su familia a tiempo para celebrar el Día de Acción de Gracias.

## LA INICIACIÓN

En la segunda sección denominada **la iniciación** es dónde se encuentran todas las aventuras, las pruebas y las tareas que lleva a cabo el héroe protagonista a lo largo de su historia. Por esa misma razón la primera parte de esta sección es

---

<sup>60</sup> "Crazy Handful of Nothin'", *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>61</sup> "Grilled", *Breaking Bad*, AMC, 2009, Netflix.

Dentro de la serie, el encuentro y el secuestro por parte de "Tuco" expone la idea de la salida "triumfante" de los personajes principales (Walter White y Jesse Pinkman) y el comienzo oficial de su historia. Las imágenes 11 y 12 ofrecen momentos dentro de esos eventos.

considerada por Campbell como **el camino de las pruebas** en dónde el héroe hace uso de la ayuda sobre natural que le fue otorgada antes de atravesar el primer umbral, aprovechando lo aprendido tras salir del vientre de la ballena. Esto en la serie de televisión de *Breaking Bad* se puede apreciar con los distintos objetivos que se impone Walter para poder asegurar el futuro de su familia; se trate de la destrucción de la casa rodante en donde cocinaba con Jesse para eliminar cualquier pista que los incrimine, o eliminando a Gus de la ecuación por miedo a ser asesinados o robar un tren de químicos y obtener el material necesario para seguir cocinando. Todo lo que hace mientras piensa en el futuro de su familia.

IMAGEN 13<sup>62</sup>



IMAGEN 14<sup>63</sup>



IMAGEN 15<sup>64</sup>



Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas. [...] El héroe es solapadamente ayudado por el [...] ayudante sobrenatural que encontró antes de su entrada a esta región. O

<sup>62</sup> "Sunset", *Breaking Bad*, AMC, 2010, Netflix.

<sup>63</sup> "Face Off", *Breaking Bad*, AMC, 2011, Netflix.

<sup>64</sup> "Dead Freight", *Breaking Bad*, AMC, 2012, Netflix.

podiera ser que por primera vez descubra aquí la existencia de la fuerza benigna que ha de sostenerlo en este paso sobrehumano.<sup>65</sup>

La última parte de dicha cita contradice lo que propone esta serie de televisión; esto es porque el héroe del monomito responde a las virtudes y a los valores que se han enaltecido a través de mitos y leyendas en diversas culturas. Sin embargo Walter enaltece la maldad que reside en cada individuo social, la capacidad que se tiene de ir en dirección hacia un espiral autodestructivo con tal de mantener los deseos de nuestro ego. Esta es una de las partes más postmodernas de la serie debido a las nociones que aporta Imbert en lo que respecta al tema de la inclusión de los extremos como parte del sistema sin que esto resulte contradictorio (como se ha señalado en el capítulo anterior).

De cualquier forma, se pueden encontrar ejemplos que sostienen dicha postura recientemente en series como: *The Walking Dead* en donde el grupo de sobrevivientes, junto a Rick y su familia, se abre camino y trata de sobrevivir, cuidándose tanto de los vivos como de los muertos, haciendo acciones cada vez más cuestionables y oscuras. En *The Sopranos* Tony trata de ser un buen ejemplo para su familia al mantenerla unida al mismo tiempo que intenta balancear sus negocios ilícitos con la finalidad de mantenerse como líder de la mafia en Nueva Jersey. Pero también se hallan en los 90 con series que sostienen lo opuesto, como el caso de *The X-Files* en donde el agente Mulder, con ayuda de la agente Scully, intentan desenmascarar las mentiras y encubrimientos del gobierno en lo que respecta a la vida extraterrestre en el planeta. *The West Wing* por otro lado aborda las vicisitudes que afronta el gabinete del presidente Bartlet en un nivel político y personal.

---

<sup>65</sup> CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil máscaras*, FCE, 1959, pág. 61.

En las dos partes subsecuentes se resaltan las dos posibles caras de la figura femenina en el monomito de Campbell. Primero está la parte denominada **el encuentro con la diosa** en donde se señala la importancia positiva de esta figura dentro de la historia, atribuyéndole un factor benigno, dador de vida. “El encuentro con la diosa (encarnada en cada mujer) es la prueba final del talento del héroe para ganar el don del amor [...] que es la vida en sí misma, que se disfruta como estuche de la eternidad.”<sup>66</sup> Más adelante se aborda la noción de **la mujer como tentación**, de nuevo bajo una perspectiva freudiana, en donde los atributos femeninos que se destacan son expuestos de forma peyorativa arrastrando al héroe a la desviación de su camino para representar de esa manera una derrota y no el triunfo que tanto busca. Después de todo, Campbell señala que:

El cuerpo y la mujer sobre todo se convierten en los símbolos ya no de la victoria sino de la derrota. [...] Ya no puede el héroe descansar inocentemente con la diosa de la carne; porque ella se ha convertido en la reina del pecado.<sup>67</sup>

Esta ambivalencia visible es la que se mencionó anteriormente (propuesta por Imbert) para ejemplificar la situación social postmoderna en donde los límites desaparecen, en donde deja de existir un centro rector con valores y virtudes y es substituido por una sociedad informe (carente de forma) en la cual se pueden enaltecer tanto las bondades del individuo que la conforma así como los más grandes defectos que poseen, porque en esa sociedad todo es válido y justificable en el sentido de que forma parte de ella sin que esto resulte esencialmente contradictorio. Sin embargo, Campbell aborda estos atributos femeninos como dos aspectos distintos y opuestos, sin que se conformen como parte de algo único.

---

<sup>66</sup> *Ibíd.*, pág. 72.

<sup>67</sup> *Ibíd.*, pág. 74.

En otras palabras para Campbell, después de analizar diversos rasgos de la mitología antigua, reconoce que:

La mujer, en el lenguaje gráfico de la mitología, representa la totalidad de lo que puede conocerse. El héroe es el que llega a conocerlo. Mientras progresa en la lenta iniciación que es la vida, la forma de la diosa adopta para él una serie de transformaciones; nunca puede ser mayor que él mismo, pero siempre puede prometer más de lo que él es capaz de comprender. Ella lo atrae, lo guía, lo incita a romper sus trabas. Y si él puede emparejar su significado, los dos, el conocedor y el conocido, serán libertados de toda limitación. La mujer es la guía a la cima sublime de la aventura sensorial. [...] El héroe que puede tomarla como es, sin reacciones indebidas, con la seguridad y la bondad que ella requiere, es potencialmente el rey, el dios encarnado, en la creación del mundo de ella.<sup>68</sup>

Además del hecho que la mujer también puede ser vista desde otra perspectiva como:

La imagen recordada no es sólo benigna, sin embargo, también es la madre 'mala': 1) la madre ausente, inalcanzable, en contra de quien se dirigen las fantasías agresivas y de quien se teme una igual respuesta agresiva; 2) la madre que obstaculiza, que prohíbe, que castiga; 3) la madre que se apodera del niño que crece y trata de huir; y finalmente 4) la madre deseada pero prohibida (complejo de Edipo) cuya presencia es una incitación a los deseos peligrosos [...] Ella circunda a lo circundante, nutre a los que alimentan y es la vida de todo lo que vive. También es la muerte de todo lo que muere. Todo el

---

<sup>68</sup> Ibíd., pág. 71.



proceso de la existencia queda comprendido dentro de su poder, desde el nacimiento, la adolescencia, la madurez, la ancianidad y la tumba. Es el vientre y la tumba, [...] Así reúne el 'bien' y el 'mal' exhibiendo las dos formas de la madre recordada, no sólo la personal sino la universal.<sup>69</sup>

Esto se aprecia en la serie de *Breaking Bad* en la relación que sostienen sus personajes principales (Walter White y Jesse Pinkman) con la figura femenina representada en el primer caso por su esposa y en el segundo por las parejas que llega a tener a lo largo de la serie. El caso de Walter resulta un tanto contradictorio con las propuestas de Campbell en lo que respecta a la noción de que el héroe puede acercarse a la diosa tras haber triunfado en sus pruebas para que consiga de esa forma un beneficio de ella. De la misma forma en que no se representa a la figura femenina de Skyler (la esposa de Walt) como tentación debido a la turbulenta relación que sostienen ambos personajes a lo largo de la serie.

De hecho ocurre todo lo contrario, normalmente Skyler representa los tenues destellos de moral de la antigua vida que llevaba Walter antes de iniciar en el negocio de la droga y que, por las decisiones que toma a lo largo de su historia, culminan en la realización de traiciones, infidelidades y abandonos por parte de dicha figura femenina. Tomando en cuenta que en un principio, antes de responder al llamado a la aventura, la relación que Walt sostenía con su esposa se encontraba adormecida, pero estable; sin ninguna contrariedad que alterara de forma drástica su dinámica matrimonial.

---

<sup>69</sup> Ibíd., pág. 68-70.

En el caso de Jesse se pueden tomar ambas situaciones cuadrando perfectamente con estos segmentos con personajes distintos: la relación que sostiene con Jane y más adelante con Andrea. En ambos casos se abordan los dos perfiles (de la diosa y de la tentación). En el primero como la tentación (Jane), un personaje que sumerge a Jesse en un espiral de adicciones y “malas” decisiones (por decirlo de alguna manera) a partir de eventos caóticos que no resultan justificables.

Sin embargo dicha acción muestra un personaje posmoderno que retoma los extremos sociales y los posiciona en el centro, dejándolos ver como una posibilidad, como una faceta innegable del ser humano: las adicciones y las drogas como parte de la vida en sociedad. Por otro lado la diosa (Andrea), quien estuvo en una situación similar a la de Jesse –en lo que respecta a la drogadicción– sabiendo el daño que existe en dicha espiral, trata de retomar esa centralidad perdida, ese eje modernista en donde la ética, los valores y las virtudes de antaño son prioridad; por esa razón se ven conviviendo en familia a lo largo de la serie.

IMAGEN 16<sup>70</sup>



IMAGEN 17<sup>71</sup>



---

<sup>70</sup> “Gray Matter”, *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>71</sup> “ABQ”, *Breaking Bad*, AMC, 2009, Netflix.

**IMAGEN 18**<sup>72</sup>



**IMAGEN 19**<sup>73</sup>



En otras series se observa el papel de la mujer (incluso cuando ellas son protagonistas) como figura que juega en las dos facetas que aporta Campbell. Por ejemplo Claire Underwood, esposa de Francis en *House of Cards*, que a lo largo de la serie le pone trabas a su esposo al enterarse de su amorío escapando con un amigo de su juventud ocasionando un escándalo posterior, pero a la vez juega del lado de su marido aprovechando otro escándalo para girar los reflectores en torno a ellos. El papel de Debra Morgan, hermana de Dexter en *Dexter*, se apega más al complejo de diosa ya que incluso al enterarse que su hermano es un asesino serial lo protege de la policía de Miami. Otro claro ejemplo se encuentra en *Mad Men* con la figura materna de Don Draper (quien en su infancia era conocido como Dick Whitman y tras una confusión en la Guerra de Corea cambia de identidad) ya que su madrastra lo atormentaba constantemente.

En el siguiente segmento se llega a **la reconciliación con el padre** en donde el héroe del monomito reconoce que “el aspecto de ogro del padre es un reflejo del propio ego de la víctima, derivado de la sensacional escena infantil que se ha dejado atrás, pero que ha sido proyectada para el futuro...”<sup>74</sup> Es ahí en donde el héroe acude a la figura femenina y maternal en busca de protección y seguridad

---

<sup>72</sup> “Mandala”, *Breaking Bad*, AMC, 2009, Netflix.

<sup>73</sup> “Abiquiu”, *Breaking Bad*, AMC, 2010, Netflix.

Las imágenes 16 y 17 muestran el retroceso que hubo por parte de Walter con su esposa al llevar su relación al límite después de 5 temporadas. Por otra parte, las imágenes 18 y 19 muestran el progreso positivo que tuvo Jesse en sus respectivas relaciones; la primera negativa con Jane y la segunda positiva con Andrea.

<sup>74</sup> CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil máscaras*, FCE, 1959, pág. 78.

para más adelante descubrir que ambas, la figura paternal y la maternal, son un reflejo de lo mismo. Aunque en la serie no se encuentra un caso que cuadre de manera ideal con lo propuesto por Campbell, se pueden unir concepciones un tanto arriesgadas que demuestran lo contrario a una posible reconciliación y denotan una ruptura o terminan formando una reconciliación falsa.

En el primero de los casos se tiene al personaje de Walt Jr., quien después de enaltecer e idolatrar la valentía y perseverancia de su padre en su lucha contra el cáncer y el mantenimiento de una familia unida y disfuncional, le es revelada la verdad por lo que todo rasgo humano, positivo y digno de orgullo que poseía de su padre desaparece totalmente al final de la serie expresando un odio y desapruebo total; ya que han terminado peor que cuando comenzó la serie debido a todo lo que su padre hizo; lo que resulta un tanto irónico ya que Walter intentaba asegurar el futuro de su familia y terminó por destrozarla.

Otro posible ejemplo (aunque resulta ser falso) es la relación que mantienen Walter y Jesse a lo largo de la serie; aunque es reconocible que dicha dinámica posee sus altibajos ya que por un lado se cuidan mutuamente y por otro lado se ponen trabas y obstáculos para mantenerse “controlados”. Esto es evidente en lo que respecta a los engaños que implementa Walt para hacerle creer a Jesse que está de su lado y que todas las reacciones que ha tenido este último con él han sido injustificadas y exageradas ocasionado que este se disculpe y afirme su lealtad. Esto resulta opuesto a lo que propone Campbell debido a que:

El problema del héroe que va a encontrar al padre es abrir su alma a tal grado y haciendo caso omiso del terror, que adquiera la madurez para entender cómo las enfermizas y enloquecidas tragedias de este vasto mundo sin

escrúpulos adquieren plena validez en la majestad del Ser. El héroe trasciende la vida y su peculiar punto ciego, y por un momento se eleva hasta tener una visión de la fuente. Contempla la cara del padre, comprende y los dos se reconcilian.<sup>75</sup>

Esto quiere decir que el héroe comprende todo el contexto de la historia que se desarrolla a su alrededor, de la misma forma en que comprende la historia del padre o de la figura paterna que juega un rol importante en su aventura.

**IMAGEN 20**<sup>76</sup>



**IMAGEN 21**<sup>77</sup>



Para retomar otros ejemplos se puede ver que en *The X-Files* hay un momento de reconciliación entre el agente Mulder y su padre justo antes de ser asesinado. Por otra parte, la relación que mantiene Lyman con Bartlet durante *The West Wing* deja ver atisbos de una relación padre-hijo. De la misma forma en la que Tony Soprano trata de vincularse con sus hijos haciéndoles ver que la familia es lo más importante en la serie *The Sopranos*. Otra serie que puede retomar el tema es *Mad Men* en donde Don Draper recuerda momentos “traumáticos” con su padre cuando era niño (conocido como Dick Whitman) a través de escenas retrospectivas.

---

<sup>75</sup> *Ibíd.*, pág. 87.

<sup>76</sup> “Granite State”, *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

<sup>77</sup> “Confessions”, *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

Las imágenes 20 y 21 presentan los resultados de las acciones del protagonista a lo largo de las cinco temporadas. Por un lado el hijo de Walter, Walter Jr., quien reprueba lo que ha hecho su padre (imagen 20) y por otra parte su socio Jesse, quien aprecia y valora su amistad.

Para abordar el término **apoteosis** es fundamental reconocer que dicho concepto engloba dos características del héroe. Estos rasgos deben de estar presentes para exponer al protagonista de la historia como un individuo equilibrado capaz de responder con bondad o con firmeza según sea el caso. Muestra las dos caras de la moneda que conforman al héroe del monomito el cual se encuentra en innumerables mitos, leyendas y cuentos populares; por lo que resulta normal hallarlo en las series de televisión. Aunque en el caso de *Breaking Bad* se empieza con Walt puesto como un fracasado hombre de 50 años que es humillado en los diversos círculos en los cuales se desenvuelve, dejando ver un posible lado empático o sensible a ciertas situaciones que tendría que afrontar más adelante debido a la línea de negocios a la que eligió incorporarse, resulta imposible ver un equilibrio en este personaje.

De hecho se encuentra de nueva cuenta lo opuesto a las propuestas de Campbell, ya que Walter (como lo indica el título de la serie por su traducción en inglés) muestra un deterioro de su persona original; aquella persona a la que todos estaban acostumbrados lo que de esa forma deja ver a un individuo con carencias morales y éticas, una persona egoísta y ambiciosa. Rasgos que tal vez son las verdaderas máscaras de Walter, y no los disfraces pasivos que su familia y sus amigos conocían.

De la misma forma ocurre con Jesse, el coprotagonista de la historia, debido a que él se muestra como alguien fuerte, alguien de calle, capaz de realizar acciones impensables, sin embargo ocurre lo opuesto ya que es un personaje blando y que constantemente es afligido y empujado a las drogas por las acciones que realiza a lo largo de la serie.

IMAGEN 22<sup>78</sup>



IMAGEN 23<sup>79</sup>



Existen hoy en día muchas series que dejan ver esa ambivalencia de sus personajes como el caso de Tony en *The Sopranos* al intentar ser jefe de la mafia así como cabeza de familia o en el caso de Dexter en *Dexter* debido a que es un sociópata que trata de aparentar ser un miembro funcional de la sociedad. Don Draper, de *Mad Men*, es también un claro ejemplo ya que se muestra como un exitoso ejecutivo de la industria publicitaria al mismo tiempo de ser un humano con muchas carencias y defectos. En *The Walking Dead*, tenemos a Rick Grimes quien conforme avanzan las temporadas muestra menos su lado familiar y compasivo de padre y más sus rasgos de líder agresivo.

En la parte llamada **la gracia última** el héroe consigue un beneficio por parte de los seres divinos o sobre naturales que ha tenido que enfrentar o defender. Este beneficio, de acuerdo a Campbell, representa algo eterno o inagotable que levantará al héroe y sus hazañas por encima del resto de los hombres, más que todo porque este llevaría dicho beneficio con su gente para así vivir una época de prosperidad y paz. Esto es ejemplificado con mitos y leyendas de diversas culturas en donde el héroe roba el fuego (como el caso de Prometeo) o en donde piden algún deseo imposible (como el caso de Midas).

---

<sup>78</sup> "Pilot", *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>79</sup> "Felina", *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

Las imágenes 22 y 23 son contradictorias en esencia porque en la primera se muestra a Walter como profesor (toda una rutina) mientras que en la segunda se expone a Walter cerca del final, mostrando quien realmente es.

Sin embargo, en *Breaking Bad* lo que se aprecia constantemente a lo largo de la serie es el ascenso de Walter en la estructura piramidal del mundo del narcotráfico. En dónde cada peldaño es una prueba más; por esa razón eliminan a Tuco y se encargan de su territorio, al eliminar a Gus se encargan de la industria que había formado y al estar en la cima Walter sólo puede esperar obtener lo que había deseado para su familia: prosperidad económica.

De cierta forma cada vez que Walter sube un escalón se acerca más a este beneficio que quiere para su familia. Aunque es válido señalar que la ambición de este personaje ocasiona su perdición. Esta es otra contradicción dentro de lo propuesto por Campbell debido al egoísmo que impulsa a Walt, ya que el héroe del monomito busca algo más allá de sí mismo, sea un objeto o una persona, su objetivo es altruista y sólo en ocasiones él es beneficiado por dicha labor. Lo que ocurre normalmente es que el héroe resulta recompensado una vez que la aventura es completada.

**IMAGEN 24**<sup>80</sup>



El llegar a este punto muchas series se pueden interpretar como la aproximación a una conclusión. En *The West Wing* esto ocurre con el fin de la administración de Bartlet como presidente, en *Dexter* ocurre cuando el personaje principal conoce a Hannah, quien también es una asesina serial lo que impulsa a Dexter a huir con

---

<sup>80</sup> "Gliding Over All", *Breaking Bad*, AMC, 2012, Netflix.

En la imagen 24 se muestra el fin último de Walter, asegurar el futuro económico de su familia.



ella, en *The X-Files* esto ocurre cuando Mulder descubre la verdad sobre la vida extraterrestre en la Tierra y se prepara para sacarla a la luz.

## EL REGRESO

La última sección consiste en **el regreso** del héroe tras haber triunfado en las diversas pruebas durante la iniciación y después de la partida. De la misma forma en la que existe una negativa al llamado al comienzo hay una **negativa al regreso** al final en donde el héroe, tras haber triunfado en su labor, se niega a regresar con lo obtenido para beneficio de su pueblo, sociedad, familia, etc. Es esta parte la que cierra el ciclo del monomito según Campbell. En el caso de esta serie se encuentra un eco muy fuerte en este punto debido a que Walt no abandona ese nuevo mundo al cual había ingresado tras enterarse de su enfermedad. A pesar de que alcanza su objetivo el cual consistía en asegurar el futuro económico de su familia antes de morir en su lucha contra el cáncer.

IMAGEN 25<sup>81</sup>



En series como *The Sopranos* hay claramente una negativa por parte del protagonista en lo que respecta a abandonar el mundo ilícito del cual forma parte. En *Dexter* de igual forma se alude a que el personaje principal nunca podrá abandonar su instinto asesino; incluso en el último episodio se ve a Dexter

---

<sup>81</sup> "Fifty.One", *Breaking Bad*, AMC, 2012, Netflix.

La imagen 25 denota a Skyler, una esposa desesperada por llevar a su familia a la normalidad ante un Walter calmado que desea continuar en su línea laboral en el bajo mundo de las metanfetaminas.

trabajando como leñador, tratando de tener presente de lo que es capaz y las consecuencias que trae su “enfermedad”.

Sin embargo, si el héroe decide regresar tras obtener los beneficios que buscaba, ya sea con el consentimiento de las divinidades que le obsequiaron lo que anhelaba o llevándose aquello que necesita a base de engaños o hazañas, se llega al segmento de **la huida mágica** que es usada con frecuencia, de acuerdo a las investigaciones de Campbell, en cuentos populares. En *Breaking Bad* no se encuentra un ejemplo claro que coincida con este apartado debido a la negativa al regreso de Walt; pero se puede contemplar la idea de su huida bajo un alias, esto como última alternativa debido al desmoronamiento de su imperio y el de su familia lo que ocasiona que recurra a dicha medida. Esta retirada por parte del protagonista de la serie no lo deja con aquello por lo cual empezó su aventura, de hecho todo lo contrario: termina peor que cuando empezó; sin familia, sin dinero, sin identidad (la de Walter o la de Heisenberg). De la misma forma se puede ver que en el caso de Jesse, gracias a la ayuda que ofrece Walt en el último episodio, consigue huir de sus captores para dejar ver que hay un futuro para él tras haber vivido su aventura con Walter.

**IMAGEN 26**<sup>82</sup>



**IMAGEN 27**<sup>83</sup>



<sup>82</sup> “Granite State”, *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

<sup>83</sup> “Felina”, *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

Las imágenes 26 y 27 exponen a los personajes principales (Walter y Jesse) huyendo de situaciones adversas con distintos tipos de asistencia. En el primer caso un profesional le asigna una nueva identidad a Walter y en el segundo Walter asesina a los captores de Jesse.

Por otra parte, aunque su conclusión causó mucha confusión entre los admiradores de la serie *The Sopranos* se puede ver claramente que tras los alegatos entre esta familia de Nueva Jersey con su más reciente amenaza Phil Leotardo, todos estaban estabilizándose un poco. En otro género como *The Walking Dead* se aprecia como sus personajes principales son asistidos en sus escapes a lo largo de sus cinco temporadas, pero más que todo el caso de *Terminus*; un lugar que prometía ser seguro, pero no lo era.

En la parte denominada **rescate del mundo exterior** el héroe es asistido de distintas formas para emprender el camino de regreso y otorgar a su comunidad los beneficios obtenidos en su aventura. Por esa razón Campbell señala que “Ya sea rescatado desde el mundo exterior o impulsado por el mundo inferior, o dirigido gentilmente por las divinidades guías, el elegido tiene que volver a entrar con su don a la hace tiempo olvidada atmósfera de los hombres que son fracciones e imaginan ser completos.”<sup>84</sup>

En la serie de televisión *Breaking Bad* no existe esta situación tal cual porque Walt nunca completa su viaje de regreso con los bienes que ha obtenido de la misma forma en la que lo haría un héroe debido a que sigue fines egoístas – aunque es constantemente persuadido por su esposa para dejar ese negocio cerca de la última temporada–. Para ser reconocido como héroe, de acuerdo a Campbell y su aproximación al Psicoanálisis es necesario abandonar el ego para poder alcanzar un beneficio común.

Sin embargo hay momentos de redención para Walt (sobre todo en el último episodio de la serie) que lo acercan a esta idea debido a que recurre a la ayuda

---

<sup>84</sup> CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil máscaras*, FCE, 1959, pág. 126.

de otros personajes para poder ejecutar el plan que regresaría todo –o al menos casi todo– a una normalidad frágil y superficial; porque hay cosas que no puede corregir o enmendar aunque tenga todo el dinero por el cual trabajó durante la serie. Un caso es el de *Skinny Pete* y *Badger*; quienes ayudan a Walt en su elaborado plan para intimidar a Elliott y Gretchen Schwartz; antiguos socios de Walter antes que se volviera narcotraficante, y obligarlos a “donar” el dinero de las metanfetaminas que todavía tenía a su hijo Walter Jr. Otro personaje es el hombre quien le consigue el armamento necesario para enfrentar a Todd y a su tío Jack, y así eliminarlos del mapa para poder liberar a Jesse de su cautiverio y al mundo de las drogas que ellos estaban “cocinando”.

IMAGEN 28<sup>85</sup>



IMAGEN 29<sup>86</sup>



En series como *The X-Files* o *Dexter* los personajes principales son asistidos de distinta manera para completar su huida. En la serie de ciencia ficción de los noventa Fox y Dana huyen y son asistidos continuamente por los agentes Doggett, Reyes y Skinner; sobre todo alcanzando el final de la serie. Mientras que en la serie sobre asesinos seriales, Dexter y Hannah elaboran un plan para huir a Argentina y vivir juntos, en paz.

Para Campbell **el cruce del umbral de regreso** consiste en una problemática para el héroe que ha recorrido un largo camino y que ha llevado a cabo

---

<sup>85</sup> “Felina”, *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

<sup>86</sup> *Ibíd.*

En la imagen 28 se muestra a Walter hablando con dos compañeros de Jesse, después de que estos le asistieron para extorsionar a su antiguo amigo de la universidad. La imagen 29 muestra a Walter modificando una máquina que resulta esencial para rescatar a Jesse de sus captores.

numerosas hazañas debido al cuestionamiento que se plantea: saber si su pueblo, comunidad, familia o reino estarán listos para recibir aquello que él ha conseguido.

Los dos mundos, el divino y el humano, sólo pueden ser descritos como distintos uno del otro: distintos como la vida y la muerte, como el día de la noche. El héroe se aventura lejos de la tierra que conocemos para internarse en la oscuridad; allí realiza su aventura, o simplemente se nos pierde, o es aprisionado, o pasa peligros; y su regreso es descrito como un regreso de esa zona alejada. Sin embargo, y ésta es la gran clave para la comprensión del mito y del símbolo, los dos reinados son en realidad uno. El reino de los dioses es una dimensión olvidada del mundo que conocemos. Y la exploración de esa dimensión, ya sea en forma voluntaria o involuntaria, encierra todo el sentido de la hazaña del héroe.<sup>87</sup>

Resulta esencial no confundir este apartado con el anterior denominado “negativa al regreso”, debido a que en el cruce del umbral de regreso el héroe contempla la idea de regresar mostrándose dubitativo; debido a que el mundo al que entró en su aventura y los beneficios adquiridos pueden ser demasiado para el mundo al cual estaba acostumbrado. Este héroe regresa diferente a como cuando partió ocasionando un conflicto en su regreso. La negativa al regreso no muestra duda alguna: el héroe simplemente no responde al llamado de su mundo para que salga de lo desconocido en donde se adentró al comienzo.

En *Breaking Bad*, a pesar de que Walt se adentra en el mundo del narcotráfico nunca abandona los otros roles que le dieron forma como individuo social; esposo, padre, maestro, cuñado, amigo. Dejando ver así la fragilidad de su

---

<sup>87</sup> CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil máscaras*, FCE, 1959, pág. 126.

situación respecto a lo que tenía que hacer sobre lo que debía hacer; una obligación debajo de un capricho que no permitía su regreso “natural” a todo aquello que estaba acostumbrado. Este cruce necesario requería un abandono de lo conocido en la aventura, un desprendimiento de todo lo aprendido para un retorno relativamente seguro con los beneficios de la experiencia obtenida durante la travesía.

IMAGEN 30<sup>88</sup>



IMAGEN 31<sup>89</sup>



Tal fue el caso de Fox Mulder en *The X-Files*, tras descubrir la verdad sobre el complot que maquilo “El Sindicato” con una raza extraterrestre que buscaba recolonizar la Tierra; este ex agente sabía que la población en general no podría manejar la verdad. En *Dexter*, el asesino serial llega a la conclusión que para proteger a la gente que ama debe alejarse de ellos, a pesar de saber que nunca se desharía del monstruo que realmente es.

Durante la fase de **la posesión de dos mundos** Campbell concluye que el héroe es capaz de llevar aquello por lo que ha luchado para beneficio de su pueblo, hecho que lo enaltece como figura que inspira mitos y leyendas. Es el paso dado después de regresar, de esa forma el héroe puede abrazar ambos lugares bajo los cuales se ha encontrado; el mundo terrenal lleno de problemas (que el héroe normalmente resuelve) y el mundo divino que posee las soluciones a tales

<sup>88</sup> “Negro y Azul”, *Breaking Bad*, AMC, 2009, Netflix.

<sup>89</sup> “Cat’s in the Bag...”, *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

En la imagen 30 se expone a Walter bajo el alias que asumió en el mundo del narcotráfico y en la imagen 31 se muestra al hombre de familia sencillo con problemas comunes. Ambos perfiles opuestos uno del otro.

problemas. Dicho de otra forma, esta sección consiste en el regreso exitoso del héroe tras haber cumplido la misión que se le encomendó al comienzo.

En la serie de televisión esta situación es frustrada por numerosos factores, no hay que olvidar que la razón principal por la cual Walt decide hacer lo que hizo es por el bienestar de su familia. Esta misión es “frustrada” porque su familia y su dinámica familiar se destrozan debido a las indagaciones de su cuñado (que es agente de la DEA) y a las traiciones de Jesse después de ser manipulado constantemente por Walter. Se usan comillas porque de una forma abrupta Walt si consigue asegurar a su familia, pero con el costo de haberla trastornado, quebrado al punto de lo irreconocible. Otro factor importante es el de la ambición y egocentrismo de Walt, que no permite abandonar el imperio que ha formado para dejar que todo se desmorone. De cierta forma nunca pudo regresar al mundo de antes, un mundo en donde él era buen profesor, buen padre, buen esposo; un mundo donde todos eran felices menos él: un mundo antes del cristal que cocinaba. Todo porque se había enganchado en el mundo de Heisenberg, un mundo donde él es el peligro, él es quien toca, un mundo en donde su producto y, más que todo, él son respetados.

**IMAGEN 32<sup>90</sup>**



**IMAGEN 33<sup>91</sup>**



<sup>90</sup> “Confessions”, *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

<sup>91</sup> “Ozymandias”, *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

En la imagen 32 Walter se muestra determinado en conservar aquello por lo que tanto luchó para el bienestar de su familia. La imagen 33 presenta uno de los momentos más trágicos: la muerte de su cuñado.

Tal es el caso del ex presidente Bartlet en *The West Wing*; sabiendo que nada será como antes y que hizo todo lo posible para mejorar el mundo desde la Casa Blanca; inclusive su esposa hace un comentario al respecto reconociendo que ahora son simples mortales en comparación a su alto estatus político que mantuvieron por un tiempo. En *The Walking Dead* Rick trata de balancear su rol de padre y su rol como líder con la finalidad de garantizar la supervivencia física y emocional de sus hijos y de su nueva familia.

Por último, se llega a la **libertad para vivir** en donde el héroe ha cumplido con su misión, ha compartido lo adquirido en el otro mundo que visitó al iniciar su aventura; estos bienes pueden ser otros personajes (como en el caso de doncellas o princesas rescatadas), bienes materiales o conocimientos; consiguiendo cerrar el círculo que se abrió al inicio de su travesía permitiendo que el héroe o protagonista se retire para vivir una nueva época de paz hasta que sea necesitado de nuevo. De cierta forma se alcanza una conclusión en donde comienza otra labor: la de fungir como ejemplo o como estándar de lo que la sociedad representa, lo que sus individuos buscan. Es ahí en donde comienzan los mitos, leyendas y cuentos populares, y por esa razón Campbell indica:

El individuo puede inventar una falsa y finalmente injustificada imagen de sí mismo como un fenómeno excepcional en el mundo, no culpable como los otros, sino justificado de sus inevitables pecados porque representa el bien. [...] La meta del mito es despejar la necesidad de esa ignorancia de la vida efectuando una reconciliación de la conciencia del individuo con la voluntad universal.<sup>92</sup>

---

<sup>92</sup> CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil máscaras*, FCE, 1959, pág. 136.



En la serie se alcanza dicha etapa en el último episodio debido al esfuerzo de Walt para regresar todo lo que ha hecho a lo largo de la serie a la normalidad; comienza a atar los cabos sueltos que dejó tras su partida. Una vez realizado todo su plan se ve esa libertad, en donde Walter admira todo lo que ha conseguido, entendiendo que llegó demasiado lejos y que no hay vuelta atrás. En este punto se difiere de la propuesta de Campbell para concluir la aventura del héroe del monomito debido a que este puede disfrutar las cosechas de sus acciones; en este caso ocurre lo contrario. Sin embargo es importante reconocer que Walter no parte como un mártir, si no como el antihéroe que siempre fue a lo largo de la serie, tratando de limpiar su nombre con los que más ha afectado (su esposa Skyler y su socio Jesse). Un intento de alcanzar redención al reconocer lo que realmente es, aludiendo al hecho que hizo todo por egoísmo, porque era el mejor cocinando metanfetaminas. No por su familia, como señala a lo largo de la serie.

**IMAGEN 34<sup>93</sup>**



**IMAGEN 35<sup>94</sup>**



**IMAGEN 36<sup>95</sup>**



<sup>93</sup> "Felina", *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

<sup>94</sup> *Ibidem*.

<sup>95</sup> *Ibid*.

Las imágenes 34 y 35 muestran los planes de Walt para regresar todo a la "normalidad" (al menos lo más posible) deshaciéndose de aquellos que le hicieron daño y tratando de hacer las paces con su esposa. La imagen 36, por otro lado, muestra a un antihéroe que "fracasa" en su objetivo, debido a que asegura económicamente a su familia, pero perdió la vida en el proceso.

Hay muchas series que alcanzan de cierta forma una conclusión a lo que dio comienzo en su aventura. En *The Sopranos* por ejemplo, aunque el final es muy abierto o ambiguo Tony se encontraba con su familia en un pequeño restaurante discutiendo como iban a proceder, cuáles eran sus planes. En *Dexter*, el asesino de Miami se encuentra en las montañas trabajando de leñador, aislado del mundo que conoció, sabiendo que no puede olvidar de lo que es capaz. *The West Wing* por otra parte deja ver como algunos personajes salen de la Casa Blanca sin un futuro claro; mientras otros como Lyman permanecen ahí para trabajar para la siguiente administración. En *The X-Files* el final es un tanto elegante al concluir de la misma forma en la que comenzó; Fox y Dana teniendo una conversación en un cuarto de hotel mientras llueve, sabiendo que no podrán cambiar el rumbo de los planes de “El Sindicato”.

## **ENTENDIENDO LAS FORMAS SIMBÓLICAS DE LA TELEVISIÓN**

A lo largo del libro de Thompson se abordan los conceptos de ideología, cultura, medios de comunicación masiva (su influencia social y su teoría) –a nivel histórico y social– para al final proponer la metodología óptima para el estudio de estos medios masivos de comunicación y las formas simbólicas que producen en la actualidad. Esta metodología que Thompson denomina “hermenéutica profunda” servirá como centro de argumentación en los cambios de los protagonistas de las series de televisión de Estados Unidos recalcando el segundo rubro que alude a la estructura de dichos productos. Sin embargo se mencionarán el primero y tercer apartado con el objetivo de esclarecer la concepción de este autor y su aproximación hacia el estudio de los contenidos mediáticos que forman parte de la cotidianidad social a las que denomina formas simbólicas, ya que después de todo:

Una narración puede considerarse, de manera general, como un discurso que cuenta una serie de sucesos, o, como decimos comúnmente, que “cuenta una historia”. La historia se compone casi siempre de una constelación de personajes y de una sucesión de hechos, combinados de manera que exhiben cierta orientación o “trama” [...] Los personajes de la historia pueden ser reales o imaginarios, pero sus propiedades como personajes se definen en términos de la relación que guardan entre sí y de los papeles que desempeñan en el desarrollo de la trama.<sup>96</sup>

La primera parte denominada **análisis sociohistórico** por Thompson consiste en un estudio contextual de las formas simbólicas y todo lo que estas involucran a nivel externo; es decir situaciones contextuales al momento de su producción, transmisión y recepción por parte de los individuos e instituciones que se involucran en el proceso. Esta parte aborda las cuestiones espacio temporales que Thompson aborda en su investigación, a la vez que analiza los cambios o modificaciones que presentan las relaciones entre los individuos sociales. En este rubro también hace hincapié a la importancia de los medios y de las herramientas utilizadas durante este proceso.

Aunque esta sección es importante para el entendimiento de las formas simbólicas a través de la hermenéutica profunda nos enfocaremos en el segundo, sin embargo es de vital importancia reconocer algunos aspectos antes de continuar. Por ejemplo, la situación que afrontaba el país a nivel político debido a la constante lucha contra el narcotráfico durante la administración calderonista dejó ver de manera abrupta la violencia de la que eran capaces algunos cárteles con tal de defender su territorio. Esto permitió el dibujo de ciertos personajes “mexicanos” o de origen latino a lo largo de la serie; personajes que incluso mostraban o mencionaban algunas de estas acciones de forma lúdica o sádica al

---

<sup>96</sup> THOMPSON, John B., *Ideología y cultura moderna*, UAM, 2002, pág.418.

usar estereotipos para enmarcar la tensión de la frontera sur de Estados Unidos con México.

IMAGEN 37<sup>97</sup>



IMAGEN 38<sup>98</sup>



IMAGEN 39<sup>99</sup>



Continuaremos con el tercer rubro de la hermenéutica profunda de Thompson con la finalidad de abordar el segundo elemento con mayor profundidad al final de esta parte. La **interpretación/reinterpretación** para Thompson consiste en ubicar la referencia de las formas simbólicas (en este punto también denominadas formas discursivas debido a su estructuración y capacidad de transmitir algo) ya que estas representan algo. Pero el camino que se recorre al tratar de ubicar la referencia de una forma simbólica lleva a una reinterpretación de estas formas que parten de un campo pre-interpretado por parte de los productores o creadores de dichos objetos.

<sup>97</sup> “Negro y Azul”, *Breaking Bad*, AMC, 2009, Netflix.

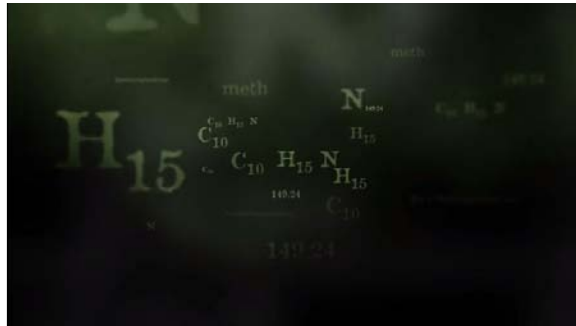
<sup>98</sup> *Ibíd.*

<sup>99</sup> “Salud”, *Breaking Bad*, AMC, 2011, Netflix.

Las imágenes 37, 38 y 39 muestran los distintos estereotipos que giran en torno al narcotráfico y su cultura en países como México.

En el caso de *Breaking Bad* (o cualquier serie) la presentación de personajes y situaciones consiste en una interpretación de la realidad por parte de los productores o guionistas haciendo uso de estereotipos que funcionan como referencias para el público. Los creadores de las formas simbólicas utilizan la realidad como su campo de pre-interpretación, y la función de aquellos que estudian los fenómenos sociales reinterpretan esas formas simbólicas. Este proceso va más allá de las situaciones contextuales o sociohistóricas de las formas simbólicas, al mismo tiempo que rebasa la estructura de estas mismas en lo que respecta al análisis formal/discursivo. Algunos ejemplos son los que a continuación se exponen:

**IMAGEN 40**<sup>100</sup>



**IMAGEN 41**<sup>101</sup>



**IMAGEN 42**<sup>102</sup>



<sup>100</sup> "Pilot", *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>101</sup> "Buried" *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

<sup>102</sup> "Breakage", *Breaking Bad*, AMC, 2009, Netflix.

IMAGEN 43<sup>103</sup>



IMAGEN 44<sup>104</sup>



IMAGEN 45<sup>105</sup>



En estos casos las referencias encontradas son los elementos que componen la fórmula química de la metanfetamina en la introducción de la serie, así como el peso molecular de dicho compuesto. De igual forma los apellidos del alias de Walter (Heisenberg), así como el apellido de su cuñado Hank (Schrader), están basados en científicos reales. El caso de Heisenberg es particularmente curioso debido a que la aportación real de este científico fue el principio de incertidumbre en los átomos, y es interesante debido a la incertidumbre de la situación de Walter en el mundo del narcotráfico, mundo desconocido para él. Otro aspecto es la guerra contra el crimen organizado en el norte del país, así como las acciones de los cárteles llegan a esta serie a través de escenas violentas.

<sup>103</sup> “Negro y Azul”, *Breaking Bad*, AMC, 2009, Netflix.

<sup>104</sup> “Box Cutter”, *Breaking Bad*, AMC, 2011, Netflix.

<sup>105</sup> “Buyout”, *Breaking Bad*, AMC, 2012, Netflix.

Las imágenes anteriores (40-45) denotan ciertas referencias con situaciones reales, como el caso de las fórmulas químicas usadas en la introducción del programa; los nombres de Schrader y de Heisenberg; la violencia en la frontera de México con Estados Unidos y los salvajes métodos utilizados por los miembros de los cárteles.

El segundo rubro denominado **análisis formal/discursivo** consiste en la estructura y articulación de estas formas simbólicas o discursivas. Se centra en el aspecto interno a diferencia de los otros dos rubros que analizan cuestiones externas. Esta parte está conformada por cinco características nombradas de la siguiente forma: a) análisis semiótico; b) análisis discursivo; c) análisis sintáctico; d) análisis narrativo, y e) análisis argumentativo. Es en este rubro, junto con sus cinco características, en donde se encuentran aspectos valiosos dentro de la serie *Breaking Bad* con la finalidad de fomentar estos cambios dentro del perfil protagónico de las series de televisión de Estados Unidos.

El **análisis semiótico** busca sacar de su contexto a las formas simbólicas o discursivas en lo que respecta a su producción y recepción con la finalidad de enfocarse en sus rasgos estructurales internos, los elementos que la constituyen con la finalidad de vincularlo con los sistemas de los cuales son parte. El **análisis discursivo** se enfoca en los rasgos estructurales que forman una unidad lingüística coherente a través de la concatenación de oraciones combinadas de forma específica. El **análisis sintáctico** estudia la gramática dentro del discurso y como estas construyen significado ya sea a través de la sintaxis práctica u operativa. El **análisis narrativo** se dirige hacia los patrones, personajes, papeles y recursos narrativos específicos que trabajan a lo largo de la historia. El **análisis argumentativo** permite abordar las cadenas de razonamiento dentro del discurso o forma simbólica; los patrones de inferencia que conducen a un tema. Ejemplos de estos cinco casos encontramos a lo largo de la serie de *Breaking Bad* y a continuación se ejemplifican:

En el caso del análisis semiótico existen artículos respecto a los posibles significados del uso de distintos colores por parte de los personajes principales como los colores que usan Hank y Gomez, generalmente tonos naranjas, en escenas de un posible crimen haciendo alusión a la acción y al humor



característico de estos personajes. Skyler usa colores blancos o azules reflejando lealtad, pureza, frialdad y tristeza en ocasiones; características de una esposa preocupada por el futuro de su familia. Holly, la hija de Walter, utiliza tonos rosas y fue una de las nuevas adiciones a la paleta de colores recurrentes de la serie para denotar inocencia y juventud. El morado o púrpura que usa Marie simboliza seguridad y lujos que representa el alejamiento de este personaje del problema de drogas que enfrenta la familia. Los tonos de Jesse son variados, sin embargo recurre mucho al negro y al amarillo (más que todo combinados), lo que se traduce en miedo, debilidad, poder y maldad. El beige o verde claro para Walter evoca tranquilidad, neutralidad, ambición y crecimiento.

**IMAGEN 46**<sup>106</sup>



**IMAGEN 47**<sup>107</sup>



**IMAGEN 48**<sup>108</sup>



**IMAGEN 49**<sup>109</sup>



<sup>106</sup> "And the bag's in the River", *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>107</sup> "To'hajiilee", *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

<sup>108</sup> "Cancer Man", *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>109</sup> "Fifty.One", *Breaking Bad*, AMC, 2012, Netflix.



IMAGEN 50<sup>110</sup>



IMAGEN 52<sup>112</sup>



IMAGEN 54<sup>114</sup>



IMAGEN 56<sup>116</sup>



IMAGEN 51<sup>111</sup>



IMAGEN 53<sup>113</sup>



IMAGEN 55<sup>115</sup>



<sup>110</sup> "Buried" *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

<sup>111</sup> "Ozymandias", *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

<sup>112</sup> "I See You", *Breaking Bad*, AMC, 2010, Netflix.

<sup>113</sup> "Buried" *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

<sup>114</sup> "Cat's in the Bag...", *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>115</sup> "A No-Rough-Stuff-Type Deal", *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>116</sup> "I See You", *Breaking Bad*, AMC, 2010, Netflix.

**IMAGEN 57**<sup>117</sup>



**IMAGEN 58**<sup>118</sup>



**IMAGEN 59**<sup>119</sup>



**IMAGEN 60**<sup>120</sup>



En el análisis discursivo nos enfocamos en el aspecto de las dinámicas que se tiene entre los personajes para lograr construir una unidad lingüística. Tal es el caso de las relaciones cambiantes entre el personaje principal de la serie (Walter) con sus coprotagonistas: Skyler y Jesse.

<sup>117</sup> "Pilot", *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>118</sup> "Bug" *Breaking Bad*, AMC, 2011, Netflix.

<sup>119</sup> "Blood Money", *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

<sup>120</sup> "Felina", *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

Las imágenes que anteriormente se exhiben (de la 46 a la 60) muestran el uso de colores específicos para ciertos personajes con la finalidad de resaltar su personalidad o estado emocional. Aunado a lo anteriormente señalado, el uso de una paleta de colores para ciertos personajes (con su respectiva degradación) deja en evidencia un cambio en su personalidad, sea para bien o para mal.

**IMAGEN 61**<sup>121</sup>



**IMAGEN 62**<sup>122</sup>



**IMAGEN 63**<sup>123</sup>



**IMAGEN 64**<sup>124</sup>



**IMAGEN 65**<sup>125</sup>



Por otra parte, el análisis sintáctico se enfoca en el lenguaje de cada personaje; es decir su gramática. A lo largo de la serie se aprecia el estilo callejero de Jesse en comparación con la formalidad de Walter o la forma confiada de hablar de Hank en su trabajo comparado con la tranquilidad y control que posee Gus al

<sup>121</sup> "Cancer Man", *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>122</sup> "Ozymandias", *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

Las imágenes 61 y 62 exponen la decreciente relación entre Walter y su esposa Skyler durante la historia de la serie.

<sup>123</sup> "Crazy Handful of Nothin'", *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>124</sup> "Fifty.One", *Breaking Bad*, AMC, 2012, Netflix.

<sup>125</sup> "Felina", *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

Las imágenes 63, 64 y 65 exponen a Jesse y sus cambios con respecto al Sr. White, ya que en ocasiones lo admiraba y en otras quería asesinarlo al ver lo sónico y manipulador que era realmente.



hacer negocios o la forma en la que Saul les hace ver la realidad de su situación de forma cómica pero eficiente.

**IMAGEN 66**<sup>126</sup>



**IMAGEN 67**<sup>127</sup>



**IMAGEN 68**<sup>128</sup>



**IMAGEN 69**<sup>129</sup>



**IMAGEN 70**<sup>130</sup>



El análisis narrativo, uno de los más fructíferos, consiste en el estudio del estilo o forma de exponer la historia en la serie; por ejemplo: normalmente los episodios

<sup>126</sup> “A No-Rough-Stuff-Type Deal”, *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>127</sup> “No Mas”, *Breaking Bad*, AMC, 2010, Netflix.

<sup>128</sup> “Seven Thirty-Seven”, *Breaking Bad*, AMC, 2009, Netflix.

<sup>129</sup> “Mandala”, *Breaking Bad*, AMC, 2009, Netflix.

<sup>130</sup> “Better Call Saul”, *Breaking Bad*, AMC, 2009, Netflix.

En las imágenes anteriores se trata de exponer una de las características de la serie: la diversidad de sus personajes. Esto es demostrado con la simpatía de Hank, la seriedad de Gus, la elocuencia de Saul, la simpleza de Jesse o el letargo de Walter. Aspectos que van cambiando conforme se muestran más detalles de los personajes.

comienzan con la conclusión que resulta algo confusa en un principio pero, que conforme avanza la trama, se esclarece en detalle. Esto en algunas ocasiones lo realizan a lo largo de las temporadas como fue el caso de la segunda y quinta entrega de la serie. Otro rasgo distintivo es el uso de elementos que remiten a episodios previos para dejar ver una relación entre principio y fin como la vestimenta de los personajes, en el caso de Walter, así como las situaciones que dan muerte a los participantes de la historia; como el caso de Hank Schrader y Jack Welker.

**IMAGEN 71**<sup>131</sup>



**IMAGEN 72**<sup>132</sup>



**IMAGEN 73**<sup>133</sup>



**IMAGEN 74**<sup>134</sup>



<sup>131</sup> "Pilot", *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>132</sup> "Ozymandias", *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

<sup>133</sup> "Cat's in the Bag...", *Breaking Bad*, AMC, 2008, Netflix.

<sup>134</sup> "Felina", *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

**IMAGEN 75<sup>135</sup>**



**IMAGEN 76<sup>136</sup>**



**IMAGEN 77<sup>137</sup>**



**IMAGEN 78<sup>138</sup>**



**IMAGEN 79<sup>139</sup>**



**IMAGEN 80<sup>140</sup>**



Por último, el análisis argumentativo consiste en el estudio de las acciones realizadas por los personajes para llevar la trama; en algunas series este tipo de aspectos se intentan y se desechan porque en ocasiones se alejan mucho de la trama principal. Ejemplos exitosos de este tipo de argumentos encontramos en el

<sup>135</sup> “Seven Thirty-Seven”, *Breaking Bad*, AMC, 2009, Netflix.

<sup>136</sup> “Box Cutter”, *Breaking Bad*, AMC, 2011, Netflix.

<sup>137</sup> “Live Free or Die”, *Breaking Bad*, AMC, 2012, Netflix.

<sup>138</sup> “Granite State”, *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

<sup>139</sup> “Ozymandias”, *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

<sup>140</sup> “Felina”, *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

De la imagen 71 a la imagen 80 se exhiben distintos elementos recurrentes a lo largo de la serie. Tratándose de objetos como los pantalones al principio de la serie y cerca de su final; la máscara utilizada en diversas ocasiones; el ojo del oso de peluche visto en distintos episodios; el nuevo aspecto de Walter al principio de la quinta temporada y aclarado cerca del final de la misma, o de acciones como la muerte de Jack, muy similar a la de Hank.

intento de Walt al seducir a la directora de la escuela en donde trabajaba; acción que funciona como recordatorio en lo que respecta al rol de Walt como un perdedor. La crisis que tenía Jesse a lo largo de la serie debido al peso que cargaba con las muertes que ocasiona el negocio de la manufactura de cristal. La obsesión de Hank al intentar atrapar a Heisenberg siguiendo cualquier pista que se le cruce en su camino. Las reacciones de Skyler (totalmente justificadas, pero odiadas por los fanáticos de la serie) en lo que respecta al camino que eligió su esposo.

**IMAGEN 80**<sup>141</sup>



**IMAGEN 81**<sup>142</sup>



**IMAGEN 82**<sup>143</sup>



**IMAGEN 83**<sup>144</sup>



---

<sup>141</sup> “Green Light”, *Breaking Bad*, AMC, 2010, Netflix.

<sup>142</sup> “Buried” *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

<sup>143</sup> “Blood Money”, *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

<sup>144</sup> “Rabid Dog”, *Breaking Bad*, AMC, 2013, Netflix.

En el caso de las últimas cuatro imágenes se evidencian las recurrencias de algunos personajes para mantener cierta esencia o continuidad como los intentos fallidos de Walter al seducir a la directora de la escuela en donde trabajaba dejando ver que seguía siendo un perdedor; la presión que sentía Jesse por sus acciones y las vidas que había terminado; la obsesión de Hank para encontrar a “Heisenberg” y los reproches de Skyler en cuanto a la situación de su familia por las acciones de su esposo.



## CONCLUSIONES

Hasta ahora se han manejado las similitudes y distinciones entre las propuestas de Campbell al estudiar el mito en diversas culturas y sociedades trasladando dichas observaciones a las series de televisión de Estados Unidos (en específico a *Breaking Bad*) con la finalidad de argumentar una decadencia resiente del héroe clásico y moderno por el antihéroe posmoderno. Cabe mencionar que el análisis otorgó cuestiones comparativas con otras series y personajes que siguen una línea semejante a la del antihéroe.

Estas observaciones aluden a un cambio social generacional que ocurre y ha ocurrido a lo largo de la historia del individuo como ser social. Sin embargo, aunque las sociedades cambian, existen rasgos comunes que se mantienen y perduran, estos rasgos son las propuestas que Campbell estudia en lo que respecta al monomito. Después de todo, los ejemplos utilizados por este mitólogo abarcan miles de años en el pasado, lo que deja ver cierta prevalencia.

Sin embargo, las distinciones son notorias en lo que respecta a las acciones del protagonista (o más bien del antihéroe) debido a las transformaciones sociales y generacionales que han permitido la inclusión de los límites antes abandonados por el modernismo de la civilización. El camino que se ha abierto es extenso, pero no se ha abandonado la idea del héroe clásico, de la misma forma en la que no se han dejado atrás las leyendas que hicieron grandes a los dioses y a los hombres en las distintas mitologías de la sociedad.

De cierta forma esta introducción del antihéroe como un nuevo formato para el personaje principal de las series de televisión, para el protagonista de su propia historia, abre un capítulo más en la forma en cómo la sociedad se interrelaciona,



cómo puede identificarse y transmitir ciertos valores, virtudes, creencias, maneras de pensar y de actuar.

En otras palabras, el protagonista no ha muerto, no podría morir pues esto significaría el fin del paradigma como lo conocemos. Lo que ha ocurrido es la evolución del héroe. Una adaptación para permanecer como faro social, como la guía que permite y facilita la transmisión o la presentación de una ideología que puede oponerse o reforzar lo establecido socialmente.

Esta dualidad de oposición o reforzamiento depende, como lo menciona Thompson, de los agentes o individuos que tienen el control de los medios (aquellas personas que se encargan de la producción, transmisión y recepción de estas formas simbólicas) asegurando la institución o destitución de la ideología que se encuentra en el poder, en el control del *status quo*.

Por esa razón las formas simbólicas: las series de televisión, la publicidad en todas sus versiones, los libros y novelas, las obras de arte y la información en general se encuentran bajo el control de instituciones que normalmente se encuentran sujetas a políticas económicas, comerciales y estatales que permean sus contenidos, comprometiendo la idea utópica de tener una total libertad de expresión –así como una libertad de recibir lo expresado– lo que ocasiona que sólo se exponga lo que quieren que se vea. Por esto, las formas simbólicas son herramientas dispuestas para las ideologías y para las relaciones de poder que éstas suscitan.

Debido a esto Julio Amador señala que las imágenes y los símbolos han estado ahí para poder interpretar la realidad en la cual estamos inmersos, por esa razón han estado y estarán presentes en la historia de la humanidad como sociedad, con todos sus usos y prácticas otorgados por el individuo que las crea.

Lo que quiere decir que las imágenes y símbolos que forman y moldean el imaginario individual, que a su vez terminan por constituir al imaginario social, han estado y estarán acompañando al ser social a lo largo de la historia debido a que facilitan la relación entre individuos y a su vez entre estos y la realidad misma.

Esta relación individuo-individuo y la dinámica individuo-realidad (o sujeto-objeto dependiendo de la postura filosófica) se ha acompañado con corrientes culturales que ayudan y guían a la sociedad en su camino a lo largo de la historia. Hoy, la posmodernidad expone algunos de los atributos más impactantes y perseverantes del ser humano; del ser social. Anteriormente se contaba con la modernidad que enaltece valores y virtudes humanas.

Estas propuestas posmodernas son aquellas que nos distinguen de esos héroes y dioses perfectos de los que se hablan en los mitos y leyendas, y son estas distinciones, las que reflejan a un antihéroe humano, alcanzable y real. Un personaje que puede ser identificable por la vasta mayoría que encuentra estos defectos y vicios como parte de lo que uno es, algo con lo cual se puede vivir, se puede convivir y se puede funcionar en sociedad.

No en vano Zygmund Bauman señaló a la posmodernidad como un resultado de la modernidad; como una interpretación de una modernidad desarrollada. Una

consecuencia imprevista, un producto que es visto defectuoso debido a su propia naturaleza.

Lo que se traduce como una vista de la modernidad bajo sus propias propuestas, aplicándose las mismas reglas para dejar como resultado una posmodernidad en donde de donde surgen todos los fenómenos y cambios televisivos que se han observado en las series de televisión de los Estados Unidos. En donde la propuesta de recurrir al héroe se ha ido transformando (al igual que la sociedad) buscando a este antihéroe real, actual y posmoderno, al nuevo protagonista.

Es por esta razón que resulta natural asumir que el antihéroe es el resultado de una evolución, de una transformación inevitable que comenzó en el estrato social y concluyó en el reflejo de numerosos medios y sus respectivos símbolos, entre ellos la televisión y las series que contiene. Esto deja ver tan sólo el principio de un ciclo que ha ocurrido (y continuará ocurriendo) en sociedad. Por lo que podemos abordar la pregunta medular acerca del posible cambio en el protagonista de las series de televisión en los Estados Unidos; este cambio es evidente y cada vez más constante en los distintos productos mediáticos llegando a ser un factor común y permanente. Estos cambios continuarán sucediendo hasta que ocurra la próxima modificación con respecto a la ideología y al imaginario social dejando ver a un nuevo protagonista que puede ser más villano o más héroe que su predecesor.

Por esa razón es esencial volver al pasado, para comprender y analizar todas las partes que estructuran a las formas simbólicas y poder entender aspectos sociales (como los de cultura, de ideología y de imaginario social e individual) que en ese entonces predominaban con la finalidad de aportar una guía; una dirección

hacia dónde vamos, hacia dónde se dirige el antihéroe posmoderno y la sociedad que lo convirtió en protagonista de su historia.

## **BIBLIOGRAFÍA:**

AMADOR BECH, Julio, *Las raíces mitológicas del imaginario político*, Miguel Ángel Porrúa, 2004.

BAUDRILLARD, Jean, *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. Siglo XXI, 2009.

\_\_\_\_\_ *El espejo de la producción*, Gedisa, 1980.

\_\_\_\_\_ *El sistema de los objetos*, Siglo XXI, 2010.

BOSCHMA, Jeroen, *Generación Einstein*, Ediciones Gestión, 2008.

BURCH, Noel, *Teoría de la práctica fílmica*, Princeton Legacy Library, 1981.

CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil máscaras*, FCE, 1959.

CASTORIADIS, Cornelius, *La institución imaginaria de la sociedad*, Tusquets, 1983.

CHATMAN, Seymour, *Historia y discurso: Estructura narrativa en la novela y en el cine*, RBA Libros, 2013.

ECO, Umberto, *El superhombre de masas*, Debolsillo, 2012.

\_\_\_\_\_ *Apocalípticos e Integrados*, Tusquets Editores, 1995.

GÓMEZ TARIN, Francisco, *Metodología de análisis del film*, Edipo, 2007.

HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto, *Metodología de la investigación*, Mcgraw-Hill, 2010.

IMBERT, Gerard, *El zoo visual*, Gedisa Editorial, 2003.

\_\_\_\_\_ *La sociedad informe*, Icaria Editorial, 2010.

LÉVI-STRAUSS, Claude, *Antropología estructural*, Siglo XXI, 2006.

LIPOVETSKY, Gilles, *La pantalla global*, Anagrama, 2009.

LYOTARD, Jean-François, *La posmodernidad (explicada a los niños)*, Gedisa, 1996.

MANNHEIM, Karl, *Ideología y utopía: introducción a la sociología del conocimiento*, Fondo de Cultura Económica, 1997.

MORIN, Edgar, *El cine o el hombre imaginario*, Paidós, 2001.

NIETZSCHE, Friedrich, *La genealogía de la moral*, Alianza Editorial, 2011.

PROPP, Vladimir, *Morfología del cuento*, Ediciones Akal, 1985.

SKINNER, Burrhus Frederic, *Más allá de la libertad y la dignidad*, Planeta, 1994.

THOMPSON, John B., *Ideología y cultura moderna*, UAM, 2002.

## BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA:

AGUDELO, Antonio, (2011), “Una revisión del concepto *imaginario* y sus implicaciones sociales”, Uni-Pluri/Versidad, [internet], volumen 11, <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/unip/article/viewFile/11840/10752>, [5.9.2014]

AGUIRRE, Joaquín, (1996, junio), “Héroe y sociedad: el tema del individuo superior en la literatura decimonónica”, Revista Especulo, [internet], volumen 3, <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero3/heroe.htm>, [26.08.2014]

BAUMAN, Zygmunt, (enero/abril 1996), “Teoría sociológica de la posmodernidad”, Espiral, Estudios sobre Estado y Sociedad, [internet], Vol. II, No. 5, <http://148.202.18.157/sitios/publicacionesite/ppperiod/esprial/esprialpdf/Espiral5/81-102.pdf> [30.8.2014]

CARRASCO, Ángel, (2010, julio), “Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones”, MHCJ, [internet], volumen 1, [http://mhcommunicationsjournal.wordpress.com/2010/07/20/angel\\_carrasco/](http://mhcommunicationsjournal.wordpress.com/2010/07/20/angel_carrasco/), [25.8.2014]

Europa Press, (2013, septiembre), “*Breaking Bad* entra en el Guinness de los récords”, El Mundo, [internet], Televisión, <http://www.elmundo.es/elmundo/2013/09/09/television/1378721852.html>, [12.3.2015]

*Breaking Bad*, creador. Vince Gilligan, Prod. Melissa Bernstein, Act. Brian Cranston, Aaron Paul, American Movie Classics, 2008-2013.

GUTIERREZ, Charo, (2000, noviembre), “Televisión y calidad: Perspectivas de investigación y criterios de evaluación”, Revista de Estudios de Comunicación, [internet], volumen 5, <http://www.ehu.es/zer/es/hemeroteca/articulo/television-y-calidad-perspectivas-de-investigacion-y-criterios-de-evaluacion/124>, [11.8.2014]

HIBBERD, James, (2013, septiembre), “*Breaking Bad*’ series finale ratings smash all records”, Entertainment Weekly, [internet],  
<http://www.ew.com/article/2013/09/30/breaking-bad-series-finale-ratings>,  
[12.3.2015]

IMBd, *Breaking Bad*, Trivia, [internet]  
<http://www.imdb.com/title/tt0903747/trivia?item=tr1744533> [01.8.2014]

McLEAN, Benjamin, P., (2002), “Don Quijote: ¿héroe o antihéroe?”, Revista Centro Virtual Cervantes AISO, Actas VI,  
[http://cvc.cervantes.es/literatura/aiso/pdf/06/aiso\\_6\\_2\\_032.pdf](http://cvc.cervantes.es/literatura/aiso/pdf/06/aiso_6_2_032.pdf), [16.03.2015]

REITZ, Joan, M., (2004-2014), *Online Dictionary for Library and Information Science*, ABC-CLIO, [http://www.abc-clio.com/ODLIS/odlis\\_t.aspx#tvseries](http://www.abc-clio.com/ODLIS/odlis_t.aspx#tvseries),  
[16.03.2015]