



Comunicación y Hombre

ISSN: 1885-365X

j.conde@ufv.es

Universidad Francisco de Vitoria

España

FIGUERO ESPADAS, Javier; MARTÍNEZ LUCENA, Jorge
"To all law enforcement entities, this is not an admission of guilt": antiheroísmo y
redención en *Breaking Bad*
Comunicación y Hombre, núm. 11, noviembre, 2015, pp. 68-81
Universidad Francisco de Vitoria
Pozuelo de Alarcón, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=129442878005>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Revista interdisciplinar
de Ciencias de
la Comunicación
y Humanidades

comunicación
y Hombre
Ψh

Artículo extraído del número 11 de *Comunicación y Hombre*
NOVIEMBRE 2015

11

INVESTIGACIÓN

“To all law enforcement entities,
this is not an admission of guilt”:
antiheroísmo y redención en
Breaking Bad

FIGUERO ESPADAS, Javier
(Universidad CEU San Pablo)

MARTÍNEZ LUCENA, Jorge
(Universitat Abat Oliba CEU)



UPV Madrid

FIGUERO ESPADAS, Javier

Universidad CEU San Pablo (Madrid, España)
 jfiguero@ceu.es  0000-0003-2113-6903

MARTÍNEZ LUCENA, Jorge

Universitat Abat Oliba CEU (Barcelona, España)
 martinez90@uao.es  0000-0001-9687-3057

RECIBIDO / RECEIVED

16 de febrero de 2015

ACEPTADO / ACCEPTED

13 de abril de 2015

PÁGINAS / PAGES

De la 69 a la 81

ISSN: 1885-365X

“To all law enforcement entities, this is not an admission of guilt”: antiheroísmo y redención en *Breaking Bad*

“To all law enforcement entities, this is not an admission of guilt”: antiheroism and redemption in *Breaking Bad*

Walter White, alias Heisenberg, es el protagonista de *Breaking Bad*. Como todos los antihéroes, es bifronte: egocéntrico y familiar, paternal y criminal, inteligente y despiadado, aunque curiosamente atractivo para el espectador. El presente artículo quiere estudiar la figura del antihéroe y su redención desde un punto de vista teórico. Para ello, analizaremos la presentación y despedida de Walter White en el guion de *Breaking Bad*, para dilucidar si existen trazos de redención del personaje ligados estrictamente a elementos narrativos del relato, como la descripción en el guion, el contexto físico y social, los diálogos y la estética visual.

PALABRAS CLAVE: *Breaking Bad*, antihéroe, Vince Gilligan, redención, guion, estética visual.

Walter White, alias “Heisenberg”, is the protagonist of *Breaking Bad* (2008-2013). As every antihero, he is double-sided: self-centered and familiar, criminal and fatherly, smart and ruthless, morally ambiguous although strangely attractive to the contemporary viewer. This article aims to study this figure from an hermeneutical point of view. We analyze and interpret the script of the pilot (1.1) and the last episode (5.16) in order to determine whether there are traces of anti-heroism and redemption in this character strictly linked to narrative elements, such as the description of the character, the physical and social context, dialogues and visual resources.

KEY WORDS: *Breaking Bad*, anti-hero, Vince Gilligan, redemption, script, visual aesthetics.

1. Introducción

Walter White, alias Heisenberg, es el protagonista de *Breaking Bad* (AMC: 2008-2013) y la piedra angular de dicha serie televisiva. Como todos los antihéroes, es bifronte: egocéntrico y familiar, paternal y criminal, inteligente y despiadado, aunque curiosamente atractivo para el espectador. El presente artículo quiere estudiar la figura del antihéroe y su redención desde un punto de vista teórico. Para ello, analizaremos la presentación y despedida de Walter White en el guion de la teleserie, con el fin de dilucidar si existen trazos de redención del personaje ligados estrictamente a elementos narrativos del relato, como la descripción

que se hace de él, el contexto físico y social, los diálogos, los recursos visuales y la estética visual. Para llevar a cabo dicho estudio, se abordará la figura del antihéroe desde la teoría de los imaginarios sociales, para después analizar las mencionadas aparición y despedida.

2. El antihéroe en las teleseries contemporáneas

Una de las estrategias utilizadas por la narrativa contemporánea para acercarse a la idiosincrasia posmoderna es la conversión del protagonista en un antihéroe. La posmodernidad ha supuesto una deconstrucción de las categorías morales claramente establecidas y la aparición de la ambivalencia (Bauman, 2005a) como evidencia de una visión post-metafísica del sujeto y de la identidad. Los héroes se empiezan a convertir así en personajes *borderline*, que en ningún caso representan los valores de la comunidad, sino determinados anti-valores que también se cultivan en nuestras sociedades occidentales: "El *borderline* es [...] un sujeto periférico –al margen del sistema central de valores-, a menudo una ruptura con él o en situación ambivalente, en un juego entre el dentro y el fuera del sistema: o más acá, en lo liminar, o más allá, en el exceso, que incurre frecuentemente en conductas que se salen de la norma" (Imbert, 2010a: 163).

Es así como se hace cada vez más frecuente el anti-héroe en las ficciones cinematográficas y televisivas, un tipo de personaje que ha sido teorizado en la literatura como la figura que:

[...] parece haber superado las contradicciones de su experiencia en el elemento destructivo o demoniaco, asumiendo el papel del anti-héroe, el rebelde-víctima. El rebelde niega sin decir No a la vida, la víctima sucumbe sin decir Sí a la opresión. Ambos actos son, en un sentido, idénticos; afirman lo humano frente a lo inhumano. La figura del hombre moderno, cuando éste escoge afirmar su completa humanidad, siempre conlleva indisolublemente la valentía de Prometeo y de Sísifo, el eterno rebelde y la eterna víctima. (Hassan, 1961: 31-32).

El anti-héroe está a la vez dentro y fuera del sistema, está atrapado en su lógica, pero la combate con una esperanza cuyo origen es sistémicamente inexplicable. Encarna la función subversiva o revolucionaria del imaginario antropológico de la posmodernidad: donde las fronteras de lo humano con lo animal, con lo muerto, con lo raro, con la enfermedad mental y con lo monstruoso se han hecho porosas. Se impone un sistema de representación informe "en el que se difuminan los contornos de los referentes fuertes: donde el cuerpo, la identidad, la violencia, la muerte, el sexo y la propia realidad ya no tienen límites claros y el sujeto tiene la tentación de explotarlos o de saltárselos, de ir siempre más allá" (Imbert, 2010b: 27).

Algunos ejemplos de anti-héroes en las teleseries de los últimos años son: Patty Hewes en *Damages* (FX: 2007-2012), Rubén Bertomeu en *Crematorio* (Canal+: 2011), Rick Grimes en *The Walking Dead* (AMC: 2010-), Jackson Teller en *Sons of Anarchy* (FX: 2008-), Carrie

Mathison en *Homeland* (Showtime: 2011), Sarah Linden en *The Killing* (Netflix: 2011-), el alcalde Tom Kane en *Boss* (Starz: 2011-2012), Enoch 'Nucky' Thompson en *Boardwalk Empire* (HBO: 2010-2014) o el detective Rust Cohle de *True Detective* (HBO: 2014-). Se trata de Personajes Moralmente Ambiguos (PMA)¹. Los protagonistas, cada vez más, "se comportan de modos inmorales a pesar de que bastantes miembros de la audiencia parecen excusarles o incluso abrazar tales acciones cuando son realizadas por un personaje que aman" (Krakowiaak and Oliver, 2012: 117).

La razón de tal proliferación de los antihéroes tiene que ver sin duda con el hecho de que los espectadores posmodernos tengan cierta facilidad para identificarse con ellos en todos los niveles, tanto en la empatía como en la simpatía por el personaje. Alinearse con un PMA no es en absoluto difícil. Hay toda una serie de estrategias narrativas orientadas a facilitar no sólo empatizar sino también simpatizar, no sólo a alinearse² con el antihéroe sino también comprometerse afectivamente³ con él, pese a su lado oscuro.

Entre estas estrategias a favor de que la audiencia sienta simpatía por el antihéroe, una de ellas se daría a través de determinados rasgos del personaje que son valorados por nosotros y/o en nuestra sociedad. En el caso del Walter White podemos identificar su eficacia profesional, su sangre fría afrontando determinadas situaciones de solución aparentemente difícil que él resuelve con una inteligencia fuera de toda duda, su ingenuidad, su excelencia intelectual, etc.

También el carisma del actor que interpreta al protagonista en cuestión puede favorecer nuestra simpatía por el personaje. Ese parece ser también el caso del Walter White de *Breaking Bad*, interpretado magistralmente por Bryan Cranston, tal y como ha reconocido el mismo Anthony Hopkins, que afirma que "su actuación como Walter White ha sido la mejor actuación que he visto nunca" (Nordyke, 2013).

Además, podemos observar determinadas características de la situación del personaje que nos pueden hacer sentir simpatía por él. En primer lugar, Walter White es retratado, desde el principio, como alguien que es sometido a una injusticia constante, tanto por parte de sus alumnos, que van a que su profesor de química les limpie el coche en su segundo empleo mientras se burlan de él; como por parte del destino, que ha hecho que la empresa que él montó con sus dos socios tuviese éxito cuando él vendió sus acciones; que ha hecho que coja un cáncer de pulmón cuando no tiene seguro médico que le permita pagarse el

1/ Traducimos literalmente del inglés la expresión "Morally Ambiguous Characters (MAC)" (Krakowiaak and Oliver, 2012). (De ahora en adelante, las traducciones al castellano de fuentes citadas en inglés son nuestras, si no se dice lo contrario).

2/ El alineamiento o *alignment* con un determinado personaje sería el modo en que una película o producto de ficción audiovisual da al espectador acceso a las acciones, pensamientos y sentimientos de dicho personaje (Smith, 1995: 6).

3/ La lealtad o *allegiance* con respecto a un determinado personaje sería el modo en que una ficción audiovisual dirige nuestras simpatías hacia o contra dicho personaje (Smith, 1995: 6).

tratamiento necesario; y que ha hecho que, caso de morir él, deje a su familia con muchas deudas además de un hijo impedido y un bebé por nacer.

En segundo lugar, por ejemplo, podemos constatar la maldad de alguno de los antagonistas, como Gustavo "Gus" Fring, al unísono afable y respetable propietario de Los Pollos Hermanos y despiadado magnate de las drogas en USA. Magistralmente interpretado por Giancarlo Esposito, acompaña a Walter White desde los últimos capítulos de la segunda temporada (2.11) hasta el último capítulo de la cuarta (4.13).

En tercer lugar, no hay duda de que el rol de *provider* fantásticamente descrito por Gus Fring en su arenga a Walter White (3.5), es la razón fundamental de que W.W se haya convertido en su lado criminal, Heisenberg. Todas sus acciones quedan a sus ojos justificadas por su valor máximo: la familia.

Por si fuese poco, parece que hay un último factor que puede operar en pro de que nos identifiquemos con los antihéroes. Las numerosas ficciones de antihéroes han generado un esquema narrativo que, a los que estamos acostumbrados a frecuentar a este tipo de personajes, nos ayudan a juzgarlos. Así, el espectador no sólo juzga al antihéroe a través del "compromiso con el examen moral sino también a través del esquema de la historia cargado de desvinculación moral" (Shafer and Ramey, 2012:1043). Tales esquemas nos permiten una especie de suspensión del juicio moral sobre ellos a la espera de una redención catártica a la altura de los mencionados personajes, tal y como sucede en el último capítulo de *Breaking Bad* (5.16). Sin duda, la evolución de los distintos géneros y especialmente del policiaco, han colaborado en nuestra adquisición como espectadores de los mencionados esquemas. En este sentido, nos encontramos con un largo camino andado por las teleseries en los últimos años. Algunos de los precedentes más claros de esta época dorada de la televisión que se iniciaría con *Los Soprano* (HBO: 1999-2007) son teleseries de los ochenta y de los noventa que podríamos considerar del género policiaco (Sepinwall, 2012). Algunas de las características de estas teleseries de los 80 y de los 90 pasaron claramente a las teleseries actuales: a) disolución de los maniqueísmos morales en el tratamiento de los personajes, desde *Hill Street Blues* (NBC: 1981-1987); b) disolución de las fronteras entre géneros, como se puede apreciar en *Twin Peaks* (ABC: 1990-1991) o en *The X Files* (Fox: 1993-2002); c) progresiva desaparición de los límites visuales como sucede en las escenas picantes de *NYPD Blue* (ABC: 1993-2005); y d) alargamiento de las tramas, como en el caso de *Hill Street Blues* o *Wiseguy* (CBS: 1987-1990), que en el tiempo ha permitido la aparición de teleseries como *The Wire* (HBO: 2002-2008), que ha colaborado en que se imponga el flexi-relato como conjugación de la vertiente serial y la auto-conclusiva en las teleseries actuales (García Martínez, 2012: 229).

Tanto la evolución del género como la de las teleseries en general apuntan hacia la potenciación del anti-héroe como protagonista del relato de ficción televisiva. En el caso de las ficciones policiacas, su idoneidad como lugar de irrupción del anti-héroe viene motivada por pertenecer a un género en que, tradicionalmente, los policías estaban asociados al bien y a la justicia, mientras que los criminales eran claramente los malos. Con la caída de los

grandes relatos (Lyotard, 1987) y la irrupción de la anomia en nuestra sociedad, las comisarías y la criminalidad son un lugar especialmente indicado para que los guionistas ensayan con su paleta de grises. Son todas ellas reflejo de nuestra cultura anómica (Carretero, 2006), sin límites, sin fronteras, en la que el sujeto intenta encontrar su yo auténtico, algo que es especialmente potenciado por el flexi-relato antes comentado, donde el componente serial da espacio al cómo y al retrato íntimo y doliente de los personajes (García Martínez, 2012: 232). Así, conformando los protagonistas de las teleseries como anti-héroes, esto es, como esperpentos o exageraciones de las ambivalencias del hombre de hoy, se permite algo absolutamente necesario para el funcionamiento de los imaginarios sociales incluidos en dichas teleseries:

Un doble mecanismo antropológico de proyección e identificación es lo que va a permitir la ósmosis entre lo cotidiano y el campo imaginario. Dicha cultura [de masas] abastece a lo cotidiano de imágenes y modelos míticos de un mundo ficcional que da forma a las aspiraciones, sueños y anhelos tanto individuales como colectivos. Lo imaginario, de este modo, contribuye a configurar lo real (Carretero, 2006: 122).

Así, en cierto modo, el anti-héroe (rebelde/víctima) no deja de ser un dispositivo narrativo de ayuda al espectador posmoderno, en la medida en que le permite utilizar el visionado de las teleseries como vía para proyectar determinados anhelos (rebeldía) que parecen no ser y/o poder ser colmados en la cultura en la que vive (condición de víctima). De este modo, gracias al proceso de identificación, el visionado de la trama se puede convertir en esa doble búsqueda (de sentido y de marco de referencia para el sentido) en que todo hombre posmoderno se juega (Taylor, 2006).

En este sentido, el antihéroe que es Walter White permite una identificación fácil y directa por parte del espectador, especialmente en tiempos de crisis cultural y económica. Permite la proyección de determinados miedos y deseos. Aunque la huida hacia adelante que propone no es un camino fuera del sueño americano que en un principio intenta criticar, sino el mismo sueño americano sin respetar la ley ni la moral establecidos.

3. Análisis de la presentación y despedida del antihéroe en *Breaking Bad*

Para el análisis que sigue nos basaremos en los guiones de la serie, pues esta investigación se sitúa dentro del campo de la escritura audiovisual. Hemos obtenido los guiones originales de la web.

3.1 Presentación de Walter White

El piloto de la serie empieza con un cactus y unas rocas en el desierto que contextualizan

el espacio de la acción. Nos encontramos cerca de Albuquerque, una ciudad limítrofe con el desierto de Nuevo México. Irrumpe en escena una caravana a toda velocidad. El conductor viste unos calzoncillos y lleva una máscara de gas. Junto a él, un joven copiloto inconsciente con otra máscara. Por el suelo de la caravana ruedan los cuerpos sin vida de dos hombres.

El conductor huye de la policía conduciendo a toda velocidad por una polvorienta carretera, pues ha estado cocinando droga en su caravana. Un *flashback* nos muestra la vida del hombre en calzoncillos: se llama Walter White, es profesor de Química en un instituto, está casado, tiene un hijo adolescente con parálisis cerebral y su mujer espera un bebé. Recientemente a Walter White le han diagnosticado un cáncer inoperable, y se ha metido en la droga con la ayuda de un antiguo alumno, como medio de dejar dinero a su familia.

Hay mucha ironía en la primera aparición del personaje en el guion: "En el interior, el CONDUCTOR se aferra al volante con los nudillos blancos. Pisa el pedal a fondo. Está asustado, respira agitadamente. Vemos sus grandes ojos de insecto tras los cristales de su máscara de gas. Por cierto, lleva una MÁSCARA DE GAS. Eso y uno CALZONCILLOS blancos largos. Nada más". (Gilligan: 2008: 1).

A partir de aquí, el guionista -Vince Gilligan, creador de la serie- se refiere al conductor como "underpants" (calzoncillos) o "underpants man" (el hombre de los calzoncillos). Walter White es introducido en el relato con ironía en medio de una situación demencial. Da la sensación de que el autor está intentando presentar un antihéroe -más que un héroe- a través de dichas referencias textuales y subtextuales. Los *valores* que están en juego en esta escena -el intento de fuga fracasado, la justificación de su conducta a través de una grabación, la pérdida del autocontrol- y la *apariencia* del protagonista, -vestido con calzoncillos y una máscara de gas- difieren a priori de un héroe.

La acción se presenta en el desierto -árido, inhóspito, salvaje-, con simbolismo de carga dramática y genérica. En la ambientación parece que se trasciende lo policíaco y se incurre en el *western*:

Lo cual enlaza con toda una mitología de la Frontera en la historia cultural estadounidense. El marco espacial y geográfico en el que se desenvuelven los personajes y se desarrollan las acciones de la serie es el desierto entendido como "[...] avasalladora periferia urbana" (Carrión 2014: 41), un espacio en los límites en los que escenificar los antiguos conflictos entre asentamiento (el hogar familiar de la familia White en la ciudad) y conquista (la actividad ilegal de fabricación de metanfetamina en pleno desierto) (Fernández Pichel, 2013: 111).

El desierto efectivamente será el lugar prohibido y peligroso donde muchas de las actividades oscuras de W. W. son ubicadas: la preparación de la droga, (1.1, 1.6) la supervivencia al borde de la muerte (2.9), el robo del tren y el asesinato de un niño (5.5), los encuentros, amenazas y luchas contra el cartel de la droga (2.2, 4.10)... En definitiva, es un territorio por explorar y explotar, lleno de peligros y oportunidades.

Walter White aparece solo, enfrentándose a una gran amenaza imaginaria. Contra lo que

él cree, ninguna patrulla policial le persigue. No será la primera vez que la imaginación de Walter se dispare hasta hacerle creer que está ante un peligro inexistente.

Al estar rodeado de cadáveres o personas inconscientes, parece que la propia presentación quiere advertir al espectador de las graves consecuencias de estrechar lazos con Walter White, de su monstruosidad.

Es de destacar que se muestra a Walter White huyendo de la autoridad establecida, que desde el comienzo resulta un problema para él. Solo parece aceptar órdenes de su mujer, eso sí, hasta que Heisenberg haga su aparición y llegue a aterrorizarla. Esta rebelión contra la autoridad tan típica de los rebeldes-víctimas que son los antihéroes, es uno de los factores de empatía del personaje, pues consigue que el "espectador vuelva a encontrar a través de esta representación y mediante ella el sentido, la emoción de una experiencia vivida." (Mitry, 1978: 9).

No existen diálogos en la escena de presentación de Walter White. Sencillamente, no tiene con quién hablar. No será la última vez que él mismo provoque la desaparición de sus posibles interlocutores, a lo largo de la serie conseguirá que su mujer (5.4), su hijo (5.15) y su socio (5.7), entre otros, le retiren la palabra y traten de huir de él. El paroxismo de la incomunicación alcanzará su cenit cuando Walter llegue a pagar 10.000 dólares a (prácticamente) un desconocido a cambio de una hora de conversación (5.15).

En este capítulo inicial, al no haber interlocutor posible, Walter grabará con una cámara un monólogo dirigido a su familia, pensando que serán sus últimas palabras. "A todas las autoridades pertinentes, esto no es una declaración de culpabilidad. Ahora quiero dirigirme a mi familia.... [...] Solo quiero que sepáis que esas cosas..., que os van a decir sobre mí en los próximos días... Esas cosas... Tenéis que saberlo... no importa lo que puedan parecer... Os llevo a los tres en mi corazón. (Gilligan, 2008:3).

Al tratarse de un monólogo se enfatiza la soledad del héroe y el individualismo de la sociedad del sueño americano. Además, no hay nadie que pueda siquiera dar réplica o contradecir sus argumentos, lo que es elocuente. El protagonista no admite ninguna culpa sobre sus recientes acciones: ha estado cocinando droga, acaba de matar a dos personas, ha mentido a su mujer, nada de ello parece revestir importancia para él. Como ocurrirá de manera recurrente a lo largo de la serie, sus palabras son una mera justificación de sus actos.

La escena inicial de la serie comienza con tres planos de situación, abiertos y de larga duración. Estos planos sitúan la acción en el desierto de Nuevo México, USA. Tras ellos, vemos un plano del cielo por el que vuelan unos pantalones, que caen al suelo y son arrollados por una caravana. Es casi una declaración de principios. Vamos a asistir a la desplome de Walter White -representado en sus pantalones- que será arrasado por sus propias acciones, simbolizadas aquí en la caravana donde fabrica la droga.

En el quinto plano, conocemos al protagonista. Se trata de un plano general desde el interior de la caravana con Walter de espaldas conduciendo en calzoncillos. A partir de aquí, se alternan con rapidez planos del interior y del exterior de la furgoneta. En concreto, se suceden 22 vibrantes planos en apenas 30 segundos. El dinamismo se consigue con

varios recursos narrativos, como “la propia actividad recogida en el interior del encuadre, la variación de los centros de interés, el movimiento de la cámara [...], la combinación con los planos anteriores o posteriores e incluso por la duración o tiempo de permanencia en pantalla de las mismas” (Fernández Díez, 1999: 60)

La furgoneta acabará estrellada contra un terraplén. Todos los planos de la presentación del personaje son cámara en mano dentro de la furgoneta, y sobre trípode fuera. Una manera de resaltar el nerviosismo de Walter y la trepidación del momento.

Los colores que prevalecen en esta escena de arranque son los azules del cielo, el naranja-amarillo del desierto, con algunos tonos verdes por la vegetación y el blanco sucio de la caravana. Es de día y el desierto aparece lleno de tonalidades contrastadas que parecen mostrar un atardecer.

Respecto al vestuario, como ya hemos comentado, Walter viste unos calzoncillos blancos y cuando sale de la furgoneta se pone una camisa verde. Los pantalones que vuelan por los aires y atropella el coche son de color *beige*.

3.2. Despedida de Walter White

La despedida del protagonista ocurre en *Felina*, título del último episodio de la serie (5.16). Walter White, tras permanecer oculto durante un tiempo en una cabaña completamente aislada, decide volver a Albuquerque para arreglar algunas cuentas pendientes.

Sus primeros pasos se encaminan hacia la casa del matrimonio rico a quienes obliga a quedarse 9 millones de dólares y les hace prometer que inventarán una excusa legal para que ese dinero le llegue a su hijo, o de lo contrario, dos francotiradores les matarán en cualquier momento.

Tras la entrega del dinero, acudirá a una cafetería para envenenar con ricina a la traidora Lydia, la proveedora de la metanfetamina que solía colaborar con Walter White. Después, va a despedirse de su mujer y le da un papel con las coordenadas donde está enterrado Hank, su cuñado policía, y le encarece a que use esa información para negociar con la policía.

Walter se enfrenta a la banda neonazi que le traicionó, y mata a todos, pero no puede evitar recibir una herida mortal. Esta matanza supone la liberación de Jesse, a quien pide que acabe con su vida, pero Jesse se niega a dejarse manipular una vez más, y huye tirando el revólver.

Walter se encamina moribundo hacia el laboratorio, allí recuerda con complacencia los momentos vividos en él y finalmente muere solo, tirado en el suelo, boca arriba, desangrándose, con los ojos abiertos y con una extraña mueca de satisfacción.

Walt vuelve a donde pertenece. Ha vuelto con su verdadero amor.[...] Vemos por la puerta CINCO COCHES DE POLICÍA con sus luces [...] Nos quedamos con Walt. Está en paz. [...]

PLANO CERRADO SOBRE EL TANQUE. La manos de Walt descansan sobre él como las manos de un vaquero acariciarían el cuello de su caballo. Ahora... La mano se relaja y resbala despacio hacia abajo hasta que sale del cuadro. Deja una pequeña mancha de SANGRE. VISTA DE PÁJARO. Vemos desde arriba como Walt cae y entra en plano, boca arriba. Sus ojos nos miran, sin vida. Y aún, su expresión es de ligera satisfacción. [...] Los OFICIALES DE POLICÍA se acercan a él [...] Han llegado demasiado tarde. Se ha ido (Gilligan, 2013b).

Es un final de escena que da mucha información sobre la despedida de Walt. Nos habla del verdadero amor del personaje: el laboratorio en el que ha creado la droga más pura aparecida en el mercado, de la que él siempre se ha sentido orgulloso. Hay una comparación entre los tanques de cocción y el caballo de los cowboys, no podía faltar la referencia al *western*. Se va tranquilo. El precio de su rescate ha sido precisamente su muerte. La sangre derramada sobre el tanque de cocción nos habla de ese precio a pagar para alcanzar el logro de su vida: la droga más pura. Especialmente en este final se cumple esa norma del creador de la serie, Vince Gilligan: "que los actos de los personajes de *Breaking Bad* tengan consecuencias siempre." (Gilligan y Van DerWerf, 2013: 67).

Desaparece en un laboratorio, solo, rodeado de cadáveres cercanos: los cuerpos sin vida de los criminales neonazis que le robaron su dinero, quienes yacen a escasos metros. Mientras cae al suelo, se ven llegar algunos coches de la policía al fondo, pero él "ya se ha ido", una vez más ha conseguido escapar de la autoridad. En su desaparición no hay diálogos. En la última escena únicamente contempla con cariño su creación, y muere.

En los diálogos previos al desenlace final podemos vislumbrar ciertas pinceladas últimas del autorretrato de W.W. A su mujer Skyler le reconoce -¡por fin!- la verdadera razón de su forma de actuar, en una pequeña escena ciertamente reveladora de las motivaciones del personaje: "Lo hice por mí, me gustaba, lo hacía bien, y además, me sentía vivo". (Gilligan, 2013).

Trata de manipular -una vez más- a A Jesse, dejando en sus manos una pistola para que sea él quien le mate. Pero Jesse no se dejará engañar esta vez. "WALTER: hazlo, es lo que quieras. JESSE: dilo. Di que tú lo quieras. Nada va a ocurrir hasta que no te oiga decirlo. WALTER: quiero esto. JESSE: entonces, hazlo tú mismo". (Gilligan, 2013).

Finalmente Walter responde al móvil de uno de los neonazis muertos. Llama Lydia, y Walter le dice que los síntomas de la gripe que padece, en realidad son un certificado de su propia muerte, pues son los efectos del veneno que le ha puesto en su infusión.

Es interesante subrayar que todos estos diálogos no difieren mucho del monólogo inicial de la serie. Walter no quiere realmente comunicarse con nadie, confrontar opiniones o admitir alguna culpa de sus acciones. Walter quiere transmitir sus ideas o comunicar hechos consumados; todos estos diálogos siguen hablando de su soledad. En el caso de Skyler, a Walter no le interesa tanto la solvencia económica de su familia (su propia familia se ha negado a recibir su dinero) como constatar su logro de proveer a los "suyos". Una vez más prevalece su orgullo sobre los deseos ajenos.

Respecto a la planificación de la escena, comienza con un primer plano de Walt contemplando orgulloso el laboratorio y todo su instrumental. Hay movimientos de la cámara

laterales y verticales, que se alternan con algún plano más abierto.

Luego, un plano cerrado en el que se ve una gran cubeta metálica, que la mano de Walter acaricia en primer término. A él se le ve reflejado en la cubeta. La mano resbala hacia abajo dejando un reguero de sangre y Walter se desvanece y desaparece su reflejo.

En el último plano, aparece su cara con los ojos abiertos y una ligera sonrisa, comienza un *travelling* hacia atrás, donde la cámara va subiendo mientras gira ligeramente, hasta dejarnos ver un plano general con el cuerpo tendido de Walter y la policía rodeándole.

Los encuadres en la escena son más largos y pausados que en la presentación. Abundan los planos cerrados, que habitualmente buscan el reflejo de los sentimientos del personaje. Los movimientos de paneo son suaves. La cámara está sobre trípode para buscar una mayor estabilidad. El *travelling* último es acompañado y el alejamiento del personaje mediante la elevación de la cámara nos habla de una despedida. Y dado que “a menudo un *travelling* de aproximación sobre un personaje implica una invasión de su intimidad” (Orellana, 2013: 71), podemos interpretar el *travelling* de alejamiento en este caso como un recurso para dejar al personaje con su propia conciencia.

En su despedida Walter va vestido con una camisa verde, que parece ser la misma con la que apareció en la serie. Pantalones color verde-beige claros, que curiosamente también parecen coincidir con los que (no) llevaba en la escena inicial, pero que vimos volando por los aires. Además, viste una cazadora beige, que le da un tono más claro al personaje.

4. Conclusiones

Hemos analizado la figura del antihéroe en la serie *Breaking Bad* dentro de la narrativa posmoderna. Hemos estudiado cómo es la presentación y despedida de Walter White en la serie, viendo algunas semejanzas y diferencias entre el inicio y el final, para descubrir si hay redención en el personaje. Tras este análisis podemos afirmar:

- 1.- Walter White es un antihéroe posmoderno de dudosa moralidad que crea empatía con el espectador.
- 2.- Encontramos semejanzas de guion entre la aparición y la despedida del personaje. En ambas WW aparece rodeado de cadáveres. En ambas busca la muerte. En ambas hay homenajes al western. En ninguna de ellas hay diálogo, como mucho un monólogo. En ambas la paleta cromática del personaje es prácticamente la misma, incluso parece ir vestido con la misma camisa y pantalones. En ambas huye de la autoridad. Aparece y desaparece en el laboratorio. Estas semejanzas parecerían indicar, a una primera inspección superficial, una mínima transformación del personaje.

3.- Sin embargo, también hemos mostrado algunas diferencias muy significativas. Las muertes que provoca Walter tienen una calificación moral distinta. En el primer episodio se puede de hablar de defensa propia, en el último son venganzas planeadas. Al inicio de la serie aparece en medio de un estrés delirante, pero se va en paz. Estéticamente hay una diferencia coherente con la idea de que “en líneas generales, *Breaking Bad* despliega una paleta cromática que se oscurece conforme Walter White pierde el rumbo de su vida, cegado por el control, la codicia y el poder. El hundimiento del personaje apaga el colorido de sí mismo y de cuanto lo rodea.” (Hermida, 2013: 263). Aunque la camisa y los pantalones sean los mismos en su presentación y despedida, el hecho de que su presentación sea de día, y su desaparición de noche, consigue unos colores más apagados con el mismo vestuario, por la diferencia de luz.

Sin duda, la planificación ha cambiado mucho. De aquellos frenéticos planos de acción en la caravana, cuando huía por el desierto, con una realización nerviosa, cámara en mano, se ha pasado a una realización pausada, estable, con movimientos imponentes como el *travelling* final. La cámara ha pasado de reflejar un personaje delirante, irritado y patético, a otro relajado, seguro y maduro. Estas diferencias manifiestan una clara transformación del personaje, a pesar de las coincidencias encontradas entre su presentación y despedida.

De modo que constatamos una clara transformación. Sin embargo, ¿podríamos hablar de redención? La distinción y elegancia del *travelling* de cierre nos remite a una realidad más elevada, que también expresa el ascenso de la grúa. El plano de la muerte de Walter, que se recoge en ese primer plano de la cubeta metálica que acaricia en primer término la mano del protagonista mientras su cara es reflejada desenfocada en la superficie, es muy significativo. El antihéroe muere de pie, junto a su instrumental, con el que creó la emblemática metanfetamina azul; la más pura. La mano acariciando la cubeta remite al amor hacia su criatura. La sangre que queda sobre la cubeta simboliza hasta dónde ha sido capaz de llegar Walter por defender su “imperio”. Con todo, en el fondo, nos encontramos ante un acto que tiene trazos de engreimiento personal, Walter ha sacrificado lo más importante de su vida -su familia-, por su logro personal -su droga y su laboratorio-, y esta paradoja nos remite una vez más al antihéroe.

Según lo visto, hay semejanzas y diferencias desde el punto de vista narrativo entre el inicio y el final de la serie. Las semejanzas nos hablan de un mismo personaje, solitario y épico, atrapado en el mundo de la droga y la muerte, al unísono rebelde y víctima. Las diferencias reflejan una evolución en la que el WW final está mucho más tranquilo y en paz consigo mismo, fruto de su logro personal y de la cercanía del dolor y la muerte, reiteradamente deseada a lo largo de la serie: le vimos, por ejemplo, dispararse fallidamente un tiro en el piloto (1.1), o destrozarse masoquistamente la mano a puñetazos tras conocer que su cáncer comenzaba a remitir (2.9).

Sin duda, la redención del antihéroe, entendida esta como simple retribución de una deu-

da contraída, se produce con su muerte. Su vida es el precio que tiene que pagar para liberarse de sí mismo y de la impedimenta que sus acciones pasadas le hacen arrastrar: la muerte de su cuñado, de niños, de criminales y de inocentes, la destrucción de su propia familia... WW es consciente de que ha obrado mal porque lo que ha hecho le ha llevado a perder a su familia. Es un "hombre consumido, y transformado por una codicia y una arrogancia desenfrenadas" (Johnson, 2014), y sabe que sus pecados ya no tienen perdón a los ojos de su mujer y de su hijo. Por eso idea el modo de dejarle su dinero a Junior sin que se sepa que es suyo y decide exterminar todo vestigio de su pasado a través de la gran matanza final.

Nos resulta imposible determinar si considera sus acciones malas en absoluto o solo malas porque le han llevado a la ruptura con los que más quiere. Tenderíamos a pensar lo segundo apoyándonos en las primeras palabras del monólogo que graba en vídeo para su familia: "A todas las autoridades pertinentes, esto no es una declaración de culpabilidad". Sin embargo, un grado más radical de redención tampoco quedaría completamente descartado como posibilidad, pues su sacrificio final tiene una innegable dimensión altruista y justiciera. Al fin y al cabo, *Breaking Bad* es un western posmoderno, WW muere matando a los malos, y, como diría Syd Field, el personaje es principalmente las acciones que lleva a cabo (1995: 31). □

Bibliografía / Bibliography

- Bauman, Zygmunt. *Modernidad y ambivalencia*. Barcelona: Anthropos, 2005.
- Carretero, Ángel Enrique (2006) "La persistencia del mito y de lo imaginario en la cultura contemporánea". *Política y Sociedad*. Vol. 43, nº 2, pp. 107-126.
- Fernández Díez, Federico y Martínez Abadía, José. *Manual básico del lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós, 1999.
- Fernández Pichel, Samuel Neftalí. "Lo heroico y lo monstruoso en Walter White", en: *Breaking Bad*. 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados, Madrid, Errata naturae, 2013.
- Field, Syd. *El libro del guión*. Madrid: Plot, 1995.
- García Martínez, Alberto Nahum (2012) "Una máquina de contar historias. Complejidad y revolución del relato televisivo" en Toro Martín, J. M. de; Bel, I.; Sánchez Taberner, A. (Eds.) *La Televisión en España. Informe 2012*, Barcelona, UTECA (Unión de Televisiones Comerciales Asociadas), 2012.
- Gilligan, Vince. *Piloto*, guion, 2008. [Consulta: 25 de mayo 2014]. <http://www.pages.drexel.edu/~ina22/splaylib/Screenplay-Breaking_Bad-Pilot.PDF>
- Gilligan, Vincent. *Felina*. Los Angeles: Sony Pictures, 2013.
- Gilligan, Vincent. *Felina*, guion. 2013b, en Lyons, Margaret. (10/28/2013) "Behold The Final Two Pages of Breaking Bad Finale Script". *Vulture*, [Consulta: 14 de junio 2014] <<http://www.vulture.com/2013/10/breaking-bad-script-pages.html>>
- Gilligan, Vince y Van DerWerf, Tod. Entrevista "Así hacemos *Breaking Bad*", en: *Breaking Bad*. 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados. Madrid: Errata naturae, 2013.
- Hermida, Alberto. "Breaking Bad: la fórmula del color", en: *Breaking Bad*. 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados, Madrid: Errata naturae, 2013.
- Imbert, Gérard. *Cine e imaginarios sociales*. Madrid: Cátedra, 2010a.
- Imbert, Gérard. *La sociedad informe. Posmodernidad, ambivalencia y juego con los límites*. Barcelona: Icaria, 2010b.
- Johnson, Brad. "Specs & The City: 5 Lessons For Screenwriters From 'Breaking Bad'". *Scriptmag*. [Consulta: 25 de septiembre 2014] <<http://www.scriptmag.com/features/specs-the-city-5-lessons-for-screenwriters-from-breaking-bad>>
- Lyotard, Jean-François. *La condición posmoderna*, Madrid: Cátedra, 1984.

- Maja Krakowiak and Mary B. Oliver, "When Good Characters Do Bad Things: Examining the Effect of Moral Ambiguity on Enjoyment". *Journal of Communication*, 2012, nº 62, p. 117.
- Mitry, Jean. *Estética y psicología del cine*, Madrid: Siglo XXI de España Editores, 1978.
- Nordyke, Kimberly. "Anthony Hopkins Gushes Over 'Breaking Bad' Star Bryan Cranston in Fan Letter" [en línea], *The Hollywood Reporter*, Octubre 14, 2013. [Consulta: 3 de noviembre 2014] <<http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/anthony-hopkins-gushes-breaking-bad-648242>>
- Orellana, Juan. *Fundamentos de la narrativa audiovisual*, Madrid: CEU Ediciones, 2013.
- Sepinwall, Alan. *The Revolution was televised. The Cops, Crooks, Slingers and Slayers Who Changed TV Drama Forever*. Londres: auto-publicación, 2012.
- Daniel M. Shafer and Arthur A. Raney, "Exploring How We Enjoy Antihero Narratives", *Journal of Communication*, 2012, nº 62, p. 1043.
- Smith, Murray. *Engaging characters: fiction, emotion, and the cinema*. Oxford: Clarendon Press, 1995.
- Taylor, Charles. *Fuentes del yo: la construcción de la identidad moderna*. Barcelona: Paidós, 2006.



Universidad
Francisco de Vitoria
UFV Madrid

www.comunicaciony hombre.com

REVISTA CIENTÍFICA INTERNACIONAL INDEXADA EN:

**BASES DE DATOS
INTERNACIONALES SELECTIVAS**

EDCVT
EBSCO TOC Premier

**PLATAFORMAS DE
EVALUACIÓN DE REVISTAS**

IN-RECS
MIAR
Latindex. Catálogo y directorio

DIRECTORIOS SELECTIVOS

ULRICHT'S

**OTRAS BASES DE DATOS
BIBLIOGRÁFICAS**

DIALNET
UNedites
Jaume I
CIRC

HEMEROTECAS SELECTIVAS

Redalyc

PORTALES ESPECIALIZADOS

Red Iberoamericana de revistas
de Comunicación y Cultura
Conservatorio.com
Portal de la Comunicación
Universia

**BUSCADORES DE LITERATURA
CIENTÍFICA OPEN ACCESS**

DOAJ
Dulcinea
E-REVISTAS
La critica
Google Académico
Google Books

CATÁLOGOS DE BIBLIOTECAS

REBUN
New Jour
ZED
WORLDCAT
COMPLIUDOC
COPAC
CISNE

2015