



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

LA PARADOJA DEL SUEÑO AMERICANO EN *BREAKING BAD* (UNA LECTURA
DESDE LA SAGA DEL HÉROE)

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN**

PRESENTA

OLIVER TINOCO MIRANDA

DIRECTOR DE TESIS

DR. GUSTAVO ADOLFO GARDUÑO OROPEZA



TOLUCA, ESTADO DE MÉXICO

MAYO 2019

A Dios.

A mi madre y a mi abuelo.

A la gente que siempre ha estado en el camino en todo momento.

Índice

Introducción	5
Capítulo 1. América para los americanos	8
1.1 <i>American dream y American Way of Life.</i> Los preceptos que comandan una nación	12
1.2 <i>American Dream</i>	14
1.3 <i>American Way of Life</i>	19
Capítulo 2. El (anti)héroe de las mil caras	23
2.1 La edad de oro del entretenimiento televisivo	24
2.2 <i>Breaking Bad</i> y la nueva televisión	27
2.3 Joseph Campbell y el héroe de las mil caras	54
2.3.1 La llamada de la aventura	55
2.3.2 La negativa al llamado	56
2.3.3 La ayuda sobrenatural	57
2.3.4 El cruce del primer umbral	58
2.3.5 El vientre de la ballena	59
2.3.6 El camino de las pruebas	61
2.3.7 El encuentro con la diosa	62
2.3.8 La mujer como tentación	63

2.3.9 La reconciliación con el padre	63
2.3.10 La apoteosis	64
2.3.11 La gracia última	65
2.3.12 El regreso (la negativa al regreso)	66
2.3.13 La huida mágica	67
2.3.14 El rescate del mundo exterior	67
2.3.15 El cruce del umbral del regreso	68
2.3.16 La posesión de los dos mundos	69
2.3.17 La libertad para vivir	70
2.4 El antihéroe	71
Capítulo 3. Walter White: el antihéroe que consiguió el <i>American Dream</i>	72
3.1 El recobramiento del American Dream	78
Conclusiones	81
Bibliografía	83

Introducción

El presente trabajo tiene como objetivo vincular dos partes del análisis de la comunicación aparentemente separadas:

- a) Las referencias ideológicas que dan identidad a una nación, a través de ciertos conceptos que hoy en día siguen determinando su idiosincrasia, tal es el caso de Estados Unidos, con la presencia del *American Dream* (sueño americano) y del *American Way of Life* (modo/estilo americano de vida).
- b) El mito-análisis de la historia de una famosa serie, *Breaking Bad*, que se convirtió en objeto de culto para sus fanáticos, y que versa sobre el ascenso y la perversión de un maestro de química moribundo por el cáncer, que se convierte en un exitoso narcotraficante.

El trabajo busca conectar lo trascendental de la serie con los conceptos *American Dream* y *American Way of Life*, mismos que se modifican y son representados a modo de una ironía justificada por el momento histórico en el que la serie se desarrolla: ese momento donde no importa el cómo, sino lograr acceder a ideales aspiracionales que justifican nuestra existencia y por ello buscan ser cumplidos a toda costa.

La hipótesis que sostiene la presente investigación es que el *American Dream* está de tal manera arraigado en el pensamiento tradicional de los estadounidenses y la capacidad de cumplirlo se ha reducido tanto que es necesario recurrir a otros esquemas para poder llevarlo a cabo.

La investigación se divide en tres capítulos:

El primero de ellos nos ayudará a entender el alcance que tienen los dos conceptos que determinan la identidad norteamericana: los ya citados *American Dream* y *American Way of Life*. Con esto se podrá explicar qué los que mantiene vigentes, cómo se han ido modificando a través de las épocas y de qué manera han participado en la conciencia colectiva de la cultura estadounidense y de la mentalidad occidental (y en muchas ocasiones, mundial).

El segundo capítulo estará dedicado a la estructura de la serie *Breaking Bad* y de revisar cómo a lo largo de ella el personaje de Walter White emprende un viaje en donde, dada su búsqueda fallida del *American Dream*, se ve envuelto en la transformación de sí mismo y de su gente cercana mediante acciones relacionadas directamente con actos ilícitos. Para realizar esto nos fundamentaremos en el texto de Joseph Campbell (1992) *El hombre de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, el cual nos indica la estructura de la cual partimos a la hora de desarrollar una historia. A partir de este texto se hará una comparación con el desarrollo de la serie, a la vez que haremos un breve repaso sobre la presencia de la mafia en los medios de entretenimiento, y cuál ha sido la fascinación del público con las figuras delictivas a lo largo de los años.

Por último, con base en lo establecido en los capítulos iniciales, pondremos en perspectiva cuál es la participación de un personaje con el fenotipo de Walter White en una sociedad que tiene como objetivo final realizar el sueño americano, y más aún, el costo que se está dispuesto a pagar con tal de conseguirlo; de qué manera los medios juegan un papel importante en la mentalidad de una sociedad, y cómo lo que se considera exitoso es, a su vez, un reflejo de lo que piensa la gente respecto de ciertas temáticas.

El presente trabajo expone dos premisas que son básicas en el estudio de las ciencias de la comunicación: en primer lugar, cómo una idea es fundamental para el pensamiento de un país, de una sociedad, y cómo esta idea se encuentra impregnada en los integrantes de esa sociedad, de tal manera que se convierte en un símbolo de identidad, una motivación, y en los casos de mucha gente, hasta en la razón principal de su pensamiento. En segundo lugar, los medios como imagen del inconsciente colectivo que afianzan la ideología dominante, pero a la vez producen elementos de crítica a la misma ante contextos complejos. No es casualidad el éxito de determinada película, serie o libro al yuxtaponer ambas posiciones. De aquí podemos partir y cuestionarnos lo que la sociedad nos está queriendo decir, por ejemplo, la cuestión del narcotráfico en nuestro país, que tuvo una fuerte tendencia en la industria del entretenimiento nacional, se ve reflejada en

el incremento de series y telenovelas con todos los estereotipos del narcotraficante que, ante la imposibilidad de crecer social y económicamente bajo formas lícitas, usa las ilícitas como opción para alcanzar sus aspiraciones.

Esto no es nuevo: recordemos que, entre muchos otros casos, la generación alemana que terminaría peleando la Segunda Guerra Mundial creció leyendo libros que enaltecían el nacionalismo, así que me gustaría terminar esta breve introducción del trabajo formulando la pregunta siguiente: ¿Qué nos está queriendo decir una sociedad que vuelve un total éxito una serie donde un hombre renuncia a todos sus principios éticos y morales con tal de conseguir sus objetivos?

Capítulo 1. América para los americanos

Antes de adentrarnos en qué es el *American Dream*, es necesario conocer en términos generales qué son en sí los Estados Unidos de América y la manera en la que este país operó en los aspectos político, social y económico a través de ciertas doctrinas; ello para poder entender por qué se ha convertido en un referente mundial inmediato cuando hablamos de crecimiento, desarrollo, riqueza y éxito, pero también de injusticia, violencia y enajenación.

Estados Unidos es una de las naciones que mejor han sabido propagar su ideología, ya sea en beneficio o perjuicio del resto del planeta, esto sucedió principalmente después de la Segunda Guerra Mundial y a lo largo de la llamada Guerra Fría, ese conflicto geopolítico, y sobre todo ideológico, en el que competía directamente por imponer una de las formas de entender el mundo en ese entonces: capitalismo contra comunismo, este último la visión ideológica de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), un sistema opuesto al capitalismo que pugnaba por la propiedad común, la distribución de la riqueza y la emergencia de las clases proletarias.

En términos históricos, Estados Unidos es un país que desde su fundación, el 4 de julio de 1776, ha tenido conflictos en los múltiples territorios donde tienen presencia como colonialistas (es el caso de Puerto Rico y otras islas como Guam, Islas Marianas del Norte y la Samoa Americana), los cuales no han sido del todo resueltos, y con otros países donde se marca tanto su apoyo militar como una propaganda ideológica de neocolonización del pensamiento capitalista.

Respecto de esto último, es necesario prestar atención a la denominada *doctrina Monroe*, la cual es la justificación ideológica de este comportamiento por parte de Estados Unidos. Dicha doctrina fue presentada en 1823 por el entonces presidente James Monroe. El artículo de Javier Muela Morillo “América para los americanos: la doctrina Monroe y la política de los Estados Unidos en Latinoamérica”, publicado en *The Social Science Post* (2015), nos dice lo siguiente:

La posición de neutralidad inicialmente adoptada por el gobierno (de Monroe) respecto al proceso de independencia de sus vecinos del sur, sería progresivamente dejado a un lado, en favor de una aptitud favorable al reconocimiento de las naciones emancipadas del Imperio Español. Esta línea de actuación tendiente a contrarrestar toda influencia europea en el continente continuaría evolucionando hasta que, en 1823, en su discurso ante el Congreso, el presidente Monroe sintetizará en los siguientes puntos lo que hoy se conoce como la “Doctrina Monroe”:

1º. Los continentes americanos [...] no deben ser considerados ya como objeto de futuras colonizaciones por parte de las potencias europeas.

2º. El sistema político de las potencias aliadas es esencialmente distinto [...] del de América [...]. Cualquier tentativa de ellas para extender su sistema a cualquier porción de nuestro hemisferio sería considerada por nosotros como peligrosa para nuestra paz y seguridad.

3º. No hemos intervenido, ni en adelante intervendremos en las colonias o independencias actuales de cualquier potencia europea [...] En las guerras entre potencias europeas por cuestiones propias de ellas no hemos tomado nunca parte alguna, ni interesa a nuestra política que la tomemos (Muela Morillo, s.p., 2015).

Estos estatutos marcaban una clara división entre lo que representaba Estados Unidos frente a Europa, al tiempo que reforzaban la emblemática frase “América para los americanos”: esta expresaba, sí, el derecho de ese país a la autodeterminación, pero también abría la puerta para justificar sus propios procesos de intervención en el continente. Baste recordar que en ese contexto Estados Unidos contaba ya con varias colonias, como Filipinas, Cuba, Guam y la Samoa Americana, lo que marcaba su debut como gran potencia continental. Asimismo, en años posteriores, protagonizaría muchos de los conflictos bélicos que existieron en diversos países, con excepción de los europeos, como lo indica la doctrina Monroe, la cual se vio en la necesidad de romper cuando intervino en la Segunda Guerra Mundial.

En el mismo artículo, Javier Muela Morillo nos explica el papel que asumió Estados Unidos después de la Segunda Guerra Mundial, en el que seguía existiendo una clara influencia de la doctrina Monroe.

Desde este momento, la política exterior estadounidense quedaría marcada no solo por el conocido “América para los americanos” respecto a la intervención europea en el nuevo continente, sino por la política de no intervención en las guerras de las naciones europeas, ejemplarizado en la resistencia a la entrada en las dos guerras mundiales en el siglo XX. A lo largo de los siglos XIX y XX, EE.UU. incrementaría su papel de potencia en América Latina, manifestándose [esto] en su papel en los conflictos que tuvieron Venezuela o la República Dominicana con países europeos, en la construcción del Canal de Panamá o la intervención en la Guerra de Cuba. Estas intervenciones, con el pretexto de abanderar la emancipación de los nuevos países, reportó a la administración estadounidense grandes beneficios, y dejó bien consolidada su presencia en la región.

El desarrollo de las relaciones internacionales de la potencia americana tras la Segunda Guerra Mundial, cambió el rol de su papel en Iberoamérica, pasando de valedor de la independencia de las naciones americanas frente a naciones exteriores a guardián del sistema capitalista frente a la expansión del comunismo desde el éxito de la Revolución Cubana. La solidaridad entre los países de América Latina y la búsqueda de autonomía como región frente a Estados Unidos ha sido la consecuencia inesperada de la agresividad hacia los gobiernos de izquierda. Los recientes acontecimientos en la Cumbre de Panamá son un indicador de un cambio del planteamiento de la política exterior americana (Muela Morillo, s.p., 2015).

La doctrina Monroe, además de las prácticas económicas estadounidenses al final del siglo XIX y a lo largo de todo el XX, lograron impulsar el desarrollo económico del país. En este tenor resaltaremos que Estados Unidos tiene la segunda mayor economía del planeta, con un Producto Interno Bruto de poco más de diecisiete billones (un millón de millones) de dólares en 2016, solo debajo de China; su economía está basada sobre todo en empresas tecnológicas y automotrices, aunque el aspecto petrolero también juega un papel importante dentro de esta.

Sin embargo, pese a su notoria y creciente economía, cuando hablamos de la distribución de la riqueza estadounidense nos encontramos con un panorama diferente. Al respecto, en un artículo del diario español *El País*, titulado “Las cifras de la desigualdad en los Estados Unidos”, se presenta la información siguiente:

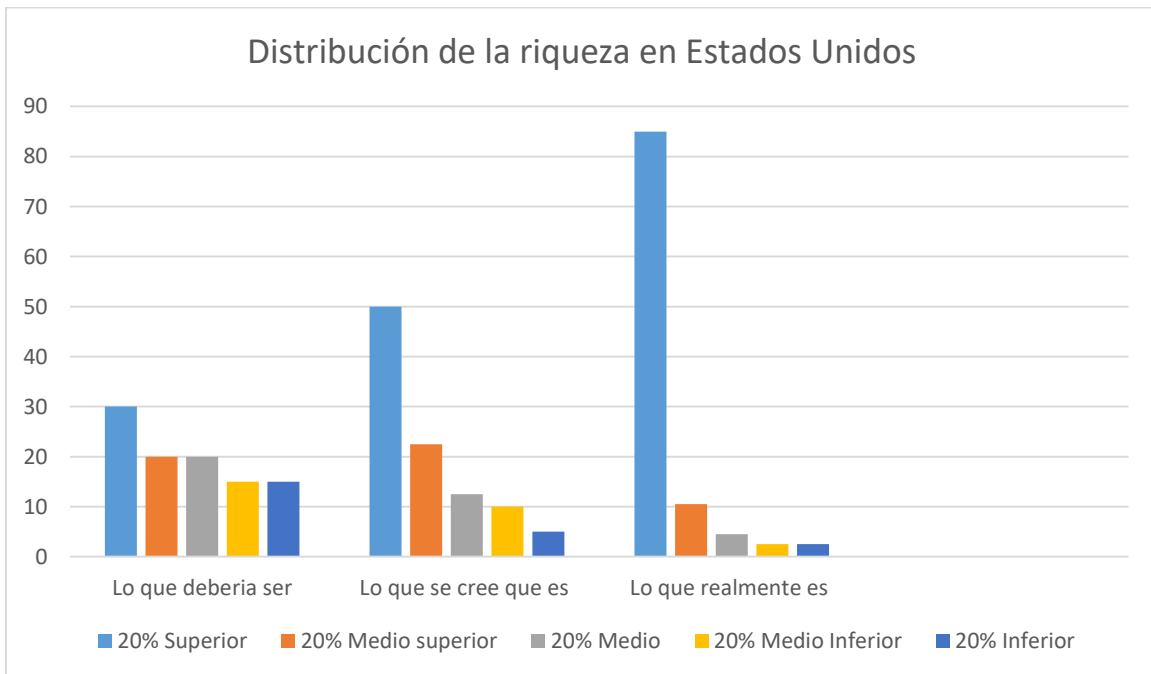
La Universidad de Yale y la californiana Berkeley se preguntaron qué había pasado para alcanzar ese nivel de desigualdad [en Estados Unidos]. Tras estudiar los ingresos medios de las familias estadounidenses entre 1979 y 2005, descubrieron que 90% de los hogares había obtenido de media menos

ingresos que al comienzo de ese periodo, mientras que 1% de las familias ingresaba más de medio millón de dólares más de promedio.

Una de esas disparidades ha sido denunciada por el Centro para la Política Responsable, una organización de Washington. En un informe reciente, revelaron que la riqueza media de las familias estadounidenses es de 120 mil dólares, mientras que la de los miembros del Congreso es de 912 mil dólares (Pereda, 28 de enero de 2014, *El País*).

El otro problema consiste en que no hay un conocimiento real de qué tan grande es esta brecha dentro de la gente de clase media o baja. De acuerdo con el artículo “It’s the Inequality, Stupid”, publicado en 2011 en el portal independiente estadounidense *Mother Jones*, basado en una investigación llevada a cabo por Michael I. Norton, de la Universidad de Negocios de Harvard, y Dan Ariely, de la Universidad de Duke, los resultados son sorprendentes, como se muestra a continuación en la tabla 1.1, elaborada a partir de los resultados de esa investigación.

Tabla 1.1 Distribución de la riqueza en Estados Unidos



Fuente: Norton y Ariely (2011). Elaboración propia.

Las tres gráficas de la tabla 1.1 nos dan una clara muestra de cómo, si bien los ciudadanos de los sectores de clase media o baja están conscientes de que en su país existe desigualdad económica y de que hay sectores donde la gente más favorecida obtiene mayores ganancias que ellos, la distribución real de la riqueza es completamente desproporcional en relación con lo que se considera al respecto en la creencia colectiva: esto es, mientras que más de 80% de la población se ve envuelta en problemas económicos y tiene que lidiar con la distribución de menos de 20% de las ganancias, el restante 80% de estas es repartido entre una élite de 20%, o menos, de la población del país.

Con el transcurrir de los años esta brecha se ha vuelto más grande, lo cual es un problema para la clase media estadounidense, que nota cómo las aspiraciones de tener más recursos y llegar a dar otro paso en el escalón social se vuelven cada vez más difíciles de materializarse; sin embargo, hay algo en el imaginario social de este país que los hace seguir intentándolo, aun cuando el panorama no luzca del todo alentador: cumplir el denominado *American Dream*, acerca del cual discutiremos a lo largo del presente capítulo.

A fin de cuentas, la promesa de “América para los americanos” que existe dentro de la doctrina Monroe no cumple con las expectativas que tienen los estadounidenses, desde los sectores más humildes hasta la clase media, sino que por el contrario, les incumple. Solamente una elite minoritaria ve cumplida por completo la promesa de éxito que viene a partir de la visión de Estados Unidos como una tierra divina y de oportunidades, desde el siglo XVII.

1.1 *American Dream* y *American Way of Life*. Los preceptos que comandan una nación

Cuando el mexicano o cualquier otro latinoamericano escucha acerca de alguien que se dispone a irse como “mojado” (cruzar de su país de origen a Estados Unidos

por la vía ilegal, usualmente a través del río Bravo o el desierto de Sonora), es muy común tener la idea de que esa persona se va para cumplir el *American Dream*. ¿A qué nos referimos con ese concepto?, ¿de dónde proviene? Adentrándonos en la cuestión cultural, habrá que preguntarse si representa lo mismo para todos los grupos étnicos de Estados Unidos. En este capítulo hablaremos al respecto, y además sobre otro concepto determinante para los estadounidenses y para quienes anhelan integrarse con ellos, el *American Way of Life*: ahondaremos sobre sus orígenes y de qué manera los medios de comunicación masiva lo han insertado en nuestro imaginario colectivo.

El propósito del presente capítulo es dar a conocer al lector a qué nos referimos cuando hablamos de *American Dream* y *American Way of Life*, de qué manera se enlazan estos conceptos con el punto clave de la hipótesis que sostiene la presente investigación: el *American Dream* se encuentra muy arraigado en el pensamiento tradicional de los estadounidenses y la capacidad de cumplirlo se ha reducido tanto que es necesario recurrir a otros esquemas para poder hacerlo, además de hermanar estos con la visión del imaginario colectivo, así como con la transformación que estas ideas han tenido al transcurrir el tiempo.

Es preciso remarcar que estos conceptos forman parte esencial de la cultura estadounidense, y por tanto de la cultura occidental: se encuentran asentados en un imaginario colectivo que continúa alimentando las aspiraciones de miles de personas que viven en países del Tercer mundo, quienes emigran a Estados Unidos con el propósito de alcanzarlos, y más aún las de aquellas que viviendo ahí, luchan diariamente con el afán de conseguir ambos propósitos.

Para ilustrar esto, presentaremos algunas cifras que sobre el fenómeno de la migración en Estados Unidos proporciona el portal ThoughtCo:

En la actualidad [2018], hay 44 millones de inmigrantes en Estados Unidos, lo que supone 13,5 por ciento del total de la población y que 1 de cada cinco migrantes en el mundo tiene como destino a los Estados Unidos. [...]

Actualmente los países con mayor número de inmigrantes son:

- México, con 26 por ciento, es decir, uno de cada cuatro migrantes en EE. UU. es nativo de ese país.
- India, con 6 por ciento.
- China, con 5 por ciento.
- Filipinas, con 4 por ciento.
- El Salvador, Vietnam y Cuba, cada uno con 3,5 por ciento.
- República Dominicana, Corea del Sur y Guatemala, cada uno con 2,5 por ciento.

Los nacionales de esos 10 países representan 58 por ciento del total de los migrantes en Estados Unidos.

Además, 19.6 millones de inmigrantes son hispanos, lo que representa 45 por ciento del total (Rodríguez, s.p., 2018).

Además de los abrumadores datos, consideremos que Estados Unidos siempre ha sido visto como una vía de escape en donde se puede comenzar una nueva vida, incluso cuando hablamos de Europa; recordemos las películas de la cultura popular donde se ve a los inmigrantes europeos llegando a Nueva York y viendo la estatua de la Libertad, referente simbólico sobre qué es Estados Unidos: la tierra de los libres.

1.2 *American Dream*

De acuerdo con el *Cambridge Dictionary Online* (2017) el *American Dream* es “The belief that everyone in the US has the chance to be successful and happy if they work hard” [“La creencia de que en Estados Unidos todos tienen la oportunidad de ser exitosos y felices si trabajan duro”. Traducción propia.].

Por consiguiente, este concepto acuña el ideal del país sobre cuál es el objetivo concreto que debe tener cada ciudadano; en pocas palabras, obtener dinero y reconocimiento con base en tu esfuerzo y trabajo constantes, en una actividad para la cual te profesionalizas.

Una parte fundamental de la construcción de este concepto recae en la cuestión religiosa: la ideología protestante, la cual es mayoría en el país, y era aún más fuerte cuando fue fundado por los británicos. Esta ideología religiosa de corte monoteísta consiste en ganarse el reino de los cielos con base en el trabajo y el esfuerzo en vida, a diferencia de la creencia del catolicismo, fundamentado en el perdón y el arrepentimiento, ideología que predomina en los países de América Latina.

La religión es parte relevante de la vida de los Estados Unidos, tanto así que todos los presidentes de ese país han sido protestantes, con excepción de John Fitzgerald Kennedy (católico). La influencia religiosa se encuentra presente incluso en el lema del país, *God Bless America* (Dios bendiga a América); asimismo, muchos líderes de opinión y de movimientos sociales fueron a su vez figuras religiosas, como Martin Luther King y Jesse Jackson, entre otros.

Si empatamos la definición que nos da el diccionario con la mentalidad del protestante, nos encontraremos con una definición más completa de lo que esto representa para el ciudadano estadounidense: el *work harder everytime* (trabaja cada vez más duro), esforzarse sin reclamar, ya que dicho esfuerzo tendrá su recompensa tarde o temprano; si no en esta vida, en la siguiente.

De acuerdo con el libro *The American Dream: A Short Story of an idea that shaped a nation* de Jim Cullen (2003), la primera base para que Estados Unidos tomara forma en cuanto nación fueron los puritanos —este término es una crítica, pues no se les llama así porque sean más puros que otros hombres, sino porque se creen más puros—. Si bien esta palabra genera crítica y en muchas de las ocasiones repulsión, lo cierto es que los puritanos, con su ética de trabajo y un sentimiento de superioridad, contribuyeron en gran medida a edificar la nación. En cuanto a la crítica hacia ellos dice Cullen:

They had a dream. You don't have to love it, but you'll never really understand what it means to be an American of any creed, color, or gender if you don't try to imagine the shape of that dream and what happened when they tried to realize it. [Ellos tenían un sueño, no tienes que amarlo, pero nunca entenderás lo que significa ser un americano de cualquier creencia, color o

género si no tratas de imaginar el tamaño de ese sueño y que pasó cuando trataron de llevarlo a cabo] (Cullen, 2003, s.p. Traducción propia).

Más allá de esta distinción ideológica, es necesario aclarar el origen de esa expresión y cómo terminó tan impregnada en la mentalidad del estadounidense, al grado de que pertenece a un lenguaje que va más allá de los límites territoriales de Estados Unidos.

El sociólogo Max Weber, en su libro *La ética protestante y el espíritu del capitalismo* de 1905, hace un análisis sobre cómo la influencia de las religiones de corte protestante (en esa obra habla más específicamente sobre el luteranismo) ha sido la base para que las condiciones del capitalismo florezcan más en los países adeptos a estas religiones que en los católicos. Explica que debido a la lógica en la que se basa el capitalismo, el cristianismo protestante —en su mentalidad donde el trabajo duro es recompensado tanto en el mundo material a través de un constante progreso como en el mundo espiritual— se convierte en un terreno apto para que florezcan en conjunto esta ética y la manera en que opera el capitalismo. Lo cual no ocurre con la misma facilidad en el catolicismo, que no se maneja bajo esta lógica.

En 1931 el historiador James Truslow Adams acuñó el concepto *American Dream* con la frase: "La vida debería ser mejor y más rica y llena para todas las personas, con una oportunidad para todo el mundo según su habilidad o su trabajo, independientemente de su clase social o las circunstancias en las que nace". Esta ideología hace ver a América como una tierra de oportunidades que difícilmente se pueden dar en cualquier otro país.

Aunque el concepto existe como tal a partir de ese año, históricamente ya había una concepción de cumplir el sueño americano, desde que a los ingleses se les hacía la invitación de convertirse en colonos e ir a una nueva tierra donde las oportunidades de convertirse en dueños de esta se podían volver realidad. Ya desde entonces se presentaba lo que en un futuro se convertiría en la idealización de Estados Unidos como un lugar de oportunidades y de abundancia.

Existen detractores de la manera en que este término es utilizado, pues hay cuestionamientos acerca de qué se debe hacer para poder obtener este éxito o si la idea de éxito que es vendida a través de los medios es la más acertada. Es el caso de Jennifer Hoshild, académica de la Universidad de Harvard y presidenta de 2015 a 2016 del American Political Science Association, prestigioso organismo de los estudiosos de la ciencia política en los Estados Unidos, quien en su libro *Enfrentarse al sueño americano: raza, clase y alma de la nación* establece tres categorías relacionadas con el *American Dream*, las cuales tienen importantes consecuencias normativas y en el comportamiento:

- Éxito absoluto. Algún objetivo importante que supera con mucho la posición en la que uno empezó.
- Éxito competitivo. Requiere una victoria sobre alguien más. "Mi éxito conlleva tu fracaso".
- Éxito relativo. En términos comparativos: mejor que un vecino, que otra clase social, que un personaje ficticio, etcétera.

En cualesquiera de los tres rubros, la autora marca que el *American Dream* se encuentra establecido como una competencia entre individuos que tienen como finalidad su éxito a cualquier costo. Esta competencia interna creará conflictos en la misma clase media, que buscará dar un paso más en los escaños social y económico; cuando no se pueda conseguir el llamado éxito absoluto, se producirá una lucha por obtener pequeñas victorias sobre los demás, que van a servir como aliento para conseguir ese éxito anhelado.

El éxito competitivo y el éxito relativo serán las recompensas más asequibles en la lucha de aquel que quiera buscar el *American Dream*; por ejemplo, conseguir un ascenso en el trabajo que quizá no sea del todo redituable en términos económicos, pero sí en términos de aparente poder, donde el individuo se colocará en una posición superior a las de sus compañeros que antes nombraba colegas; o el éxito relativo que se irá marcando bajo las tendencias del consumo: la mejora del hogar donde se habita en términos cuantitativos, basados en un sistema donde lo más

importante es poseer aunque no se necesite, lo cual será usado como referencia ante los demás acerca del éxito que se presume basado en premisas, como conseguir un nuevo vehículo o la universidad a la que ingresarán los hijos; son cosas que llevarán a pensar que se están haciendo méritos en la consecución del éxito absoluto. Es decir, mejorar bastante en relación con el punto donde se comenzó, no únicamente con base en pequeños ascensos, sino encontrándose en una posición que marque claramente una diferencia dentro de las aspiraciones de la gente.

Muestra de lo anterior es que el becario que comenzó su carrera a la edad de 22 años aspire a convertirse en el CEO (Chief Executive Officer, referido a la persona con más alto cargo en una corporación) de la empresa a los 45, con base en sus méritos como trabajador, el esfuerzo invertido dentro de la empresa y su compromiso con esta. El problema radicará en que no es el único que pensará así: a su lado habrá decenas de empleados que tienen exactamente el mismo objetivo, por no hablar de las generaciones pasadas que también tenían esas metas, y que se encuentran en puestos superiores, así como de las venideras, las cuales también buscarán alcanzar sus propósitos.

Para que el *American Dream* pueda pasar de una aspiración a convertirse en una posibilidad para los individuos que habitan y que desean llegar a Estados Unidos, debe haber un precedente (ideas-mito) de qué es lo que se obtiene cuando se consigue este ideal (coherencia o un acoplamiento): no es solo tener, sino que lo que posees esté de acuerdo con lo que prescribe el modelo, una imagen mental que se origina en los preceptos del *American Way of Life*, del cual hablaremos a continuación.

Aunque lo que hemos abordado hasta el momento corresponde a lo que significa el *American Dream* para los ciudadanos estadounidenses, hay otros grupos con mentalidad diferente al respecto, la fuerza de la cual parte Estados Unidos desde su origen: los inmigrantes.

De acuerdo con un estudio del Center of Migration Studies (2014), se estimó que hay alrededor de 11.3 millones de indocumentados en Estados Unidos, con la mayor

concentración en California. Además, del total de inmigrantes ilegales, alrededor de 5.9 millones son mexicanos, marcando ampliamente la brecha sobre el segundo país con mayor número de inmigrantes indocumentados, El Salvador, que tiene alrededor de 631 000 habitantes en la potencia norteamericana (Center of Migration Studies, s.p., 2016).

Los inmigrantes, con concepciones culturales y religiosas diferentes de los nacidos en Estados Unidos, consideran que el *American Dream* representa sin duda la oportunidad de progresar; sin embargo, privilegian el beneficio propio sobre la retribución al país, e incluso sobre la legalidad.

1.3 *American Way of Life*

Basta con ver cualquier serie estadounidense para darse cuenta de que existen condiciones parecidas cuando el personaje pertenece a la clase media: todos tienen un empleo, un auto, un departamento o una casa, o bien de alguna manera están emparentados con alguien que cumple dichas condiciones. Esta es la base del *American Way of Life*, un estilo de vida cómodo y aspiracional, aunque basado en el esfuerzo incondicional.

Como se había mencionado, este concepto surge luego de que termina la Segunda Guerra Mundial, y al tiempo que empieza la llamada Guerra Fría. La generación estadounidense criada en la década de los cincuenta y parte de la de los sesenta creció con la ideología de que debía cumplir un ciclo de vida, el cual consistía en crecer en los suburbios y en el seno de una familia “convencional” (padre, madre, y a lo sumo dos hijos); salir de la casa familiar hacia la universidad; conseguir un empleo; casarse e irse a vivir a los suburbios, todo esto con un trabajo asegurado y en el supuesto de ser hombre: la mujer tenía la obligación de conseguir un marido y dedicarse a las tareas del hogar una vez casada.

La publicidad de esos años también nos mostraba como modelo ideal la población anglosajona, pues esto sucedió en la época en que los afroamericanos aún no

tenían derechos igualitarios, y la población latina no era tomada en cuenta siquiera como minoría. Sin embargo, a pesar de estar dirigido al sector mayoritario dentro de la clase media, protestante y blanca, el ideal del estilo de vida americano se convirtió en un estándar por conseguir para todas las razas, principalmente gracias a la industria del entretenimiento y de la publicidad, que lo presentaron como lo que se debía alcanzar.

Otro de los elementos que también marcaron la publicidad de esos años fue la competitividad con la URSS y el miedo a una amenaza nuclear, al grado de que encontramos en muchas de las casas modelo de los suburbios de la época, búnkeres para que las familias se pudieran aislar en caso de un ataque nuclear, y los simulacros de escuelas y oficinas incluían un curso de qué hacer si se presentaba este. Por lo que la paranoia social, característica de la población estadounidense, encuentra su origen estas prácticas, que en las décadas de los años cincuenta y sesenta eran muy comunes.

A los nacidos en este periodo se les denomina *Baby boomers*, definidos como aquellos que nacieron entre 1946 y 1964, entre cuyas características destaca el compromiso de tener una buena posición económica, lo cual hace que se encuentren plenamente comprometidos con sus empleos, por lo que una vez que logran ascender en sus respectivos campos laborales le dan mucha importancia a cómo sus subalternos también se comprometen a su vez. Asimismo esta generación se distingue por su compromiso con la salud y por conservar una apariencia juvenil; en la actualidad estos aspectos hacen que la gran mayoría de sus integrantes se encuentran en edad de jubilación y puedan disfrutarla. En Estados Unidos nadie demuestra tanto la obsesión de llegar al *American Way of Life* como esta generación, que en la actualidad aún son la mayoría en los altos cuerpos corporativos y políticos de ese país.

Sin embargo, la concepción del *American Way of Life* se transmuta cuando hablamos de la generación siguiente, es decir, los niños criados bajo el esquema de los *Baby Boomers* y que fueron bautizados en los medios como la *Generation X*: los estadounidenses nacidos entre 1964 y 1980. Esta generación tuvo un cambio de

paradigmas importante: mientras que a sus padres les tocaba el trabajo duro, el miedo a la “inminente” guerra nuclear y la idea de un trabajo estable con una familia, esta generación crece con cambios políticos, principalmente la desintegración de la URSS, el miedo al sida, y los despidos masivos y las crisis económicas de los años ochenta.

En el ámbito laboral, el énfasis de la *Generation X* comienza a recaer en el autodesarrollo: mientras los *Baby boomers* “viven para trabajar”, ellos “trabajan para vivir”. Al producirse este cambio de paradigma, el propio concepto de objetivos comienza a cambiar; aunque la idea de alcanzar una estabilidad permanece, a la vez persiste el anhelo de obtener algo más, fuera del campo de lo económico y más enfocado en lo moral. Mientras el mundo está cambiando, una generación más se hace presente y vuelve a cambiar los paradigmas de su realidad y a su vez su concepción del ideal *American Way of Life*; hablamos específicamente de los *Millenials*.

Los *Millenials* son una generación nacida entre 1981 y 1995, a la cual le correspondió una convivencia muy cercana con la tecnología, a tal punto que se les podría considerar *nativos digitales*, para quienes la tecnología es prioritaria y tienden a ser considerados críticos y volátiles, característica desarrollada por su acceso común a internet, y a la interacción que generan gracias a las redes sociales. Laboralmente inestables de acuerdo con los estándares establecidos por las generaciones precedentes, no les gustan los horarios ni adaptarse a un esquema en el cual se deben hacer las cosas con base en lo que llaman *sistema*. Están firmemente conectados con una nueva forma de ver la espiritualidad, un rasgo distintivo del posmodernismo: un retorno a un origen menos relacionado con lo material, sino con lo no palpable, el autoconocimiento y las experiencias, tomando esto como eje central de su vida.

Para estos jóvenes el punto clave en su visión del *American Way of Life* está basado en lo que consideran libertad, que al final los dejará actuar como ellos consideren más conveniente. A diferencia de las dos generaciones anteriores, no piensan tanto en el futuro como en el presente.

Si retomamos las cuestiones sociales en Estados Unidos, encontramos que las diferencias son altamente marcadas, pues en Estados Unidos las luchas sociales por los derechos igualitarios han marcado diferencias en varios sectores, así como también han denotado un atraso en otros. Desde la lucha por la igualdad racial hasta la disputa por el matrimonio igualitario, el país se muestra multicultural, pero con una presencia de racismo y homofobia muy marcada. Resulta difícil definir cuál es el ideal que en este sentido sigue la mayoría en el país, para esto basta con ver las diferencias en sus dos últimas elecciones presidenciales: pasaron de tener un presidente afroamericano por primera vez en su historia, a elegir un radical derechista.

Estos últimos rubros, en donde hemos contextualizado sobre las realidades y los contrastes de la sociedad americana, nos muestran los cambios ocurridos en las concepciones de bienestar y de sociedad para los ciudadanos comunes, es decir, la clase media, la cual también se ha visto modificada debido a la naturaleza multicultural de Estados Unidos, donde el anglosajón se encasilla cada vez más en el sitio de minoría y la presencia de sectores como el latino, el afroamericano y el asiático se empieza a volver notoria.

En lo económico, la clase media parece cada vez más apegada a la clase baja, y las clases altas parecen alejarse cada vez más en los ingresos. La duda que resulta de esto es: ¿qué queda del *American Way of Life* en el Estados Unidos de los *Millenials*?

A pesar de los múltiples problemas sociales y económicos que durante los últimos setenta años han aquejado al país, sigue habiendo un *statu quo* por mantener: puede que la mentalidad acerca del trabajo y de las aspiraciones dentro de este hayan cambiado, pero sigue siendo básico contar con los recursos óptimos para mantener una vida estable y esa es la esencia del *American Way of Life*: un estilo de vida que por un lado te mantiene con las aspiraciones suficientes para continuar dedicándote a lo que debas hacer, pero que por otro lado no satisface tus expectativas y te mantiene subsistiendo y anhelando dar el próximo paso hacia el estrato social siguiente.

Capítulo 2. El (anti)héroe de las mil caras

Para iniciar este capítulo, hablaremos sobre Joseph Campbell (1904–1987), escritor y profesor estadounidense que se dedicó al análisis del mito desde diversas perspectivas, entre ellas antropología, sociología, psicología y semiótica. En su obra *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*, Campbell nos habla sobre la relación que tienen los mitos (sin importar la parte del mundo de donde provengan) con la construcción de historias subsecuentes y, lo más importante, de las formas en las que el protagonista se convierte en héroe a través de diversas pruebas que se interponen en su camino.

Para efectos de este texto revisaremos esta tipología universal de Campbell y haremos un análisis de Walter White, el protagonista de la serie *Breaking Bad*, a fin de saber si los factores que generan al héroe se presentan en él y en su aventura iniciática hacia el “sueño americano”. Argumentaremos, luego, que los pasos de la transformación también se pueden equiparar con lo que suceda con alguien que realiza una transformación hacia el fin último, pero que lo lleva a cabo a través de medios revestidos de antivalores y que son reprobables para el sistema del que emerge un héroe. Estamos hablando, entonces, del antihéroe.

Para el mito-análisis no existen las historias nuevas: cualquier historia se ha repetido innumerables veces a lo largo de los años y la narración original deviene una figura arquetípica de orden. Podemos pensar en alguna que amemos, que consideremos entrañable o que en algún momento de nuestra vida haya significado algo para nosotros, y nos encontraremos con la misma historia que alguien más ya escribió, actuó o incluso vivió. Al ser las historias una especie de testimonio de nosotros mismos es por lo que las requerimos para reconocernos. Sin embargo, estos relatos también forman parte, al mismo tiempo, de una diferenciación, es decir, implican la posibilidad de observar a la distancia estas historias, sea en una novela, en una película, o en el caso de nuestro objeto de estudio, en una serie.

El hecho de que hayamos visto y recreado las mismas historias una y otra vez no nos importa, seguimos siendo atraídos por ellas, las cuales están destinadas a repetirse hasta que la humanidad deje de existir: una historia no puede ser totalmente nueva, pero sí la manera en que es contada. No obstante, también consideremos que la repetición anula el interés. Por ello la modificación de relatos se mantiene, mas solo en la superficie: las formas, los contextos, los personajes e incluso las situaciones son las que cambian, pero la esencia del relato continúa. Por ejemplo, el fondo trágico de *Romeo y Julieta* —que en sí mismo presenta ecos de la tragedia de Orfeo o Teseo— puede verse replicado en innumerables versiones que no sigan la trama de la obra de Shakespeare, pero que sí mantengan el trasfondo de un amor ideal, inacabado, y por ello resulten imperecederas. Un ejemplo de la conservación de esta esencia es la película *West Side Story* (*Amor sin barreras* en México), ambientada en el Nueva York de los años sesenta.

2.1 La edad de oro del entretenimiento televisivo

Antes de hablar de nuestro objeto de estudio tendremos que contextualizar un poco sobre qué está sucediendo en el mundo del entretenimiento y la manera en que se cuentan las historias, con especial énfasis en la televisión, y específicamente en las series de tipo dramático.

Brett Martin, en su libro *Hombres fuera de serie* (2014), llama “la tercera era dorada de la televisión” a una época donde encontramos personajes e historias más arriesgados, los cuales surgen de la creatividad de un equipo de guionistas que empezaron a innovar y a alejarse de la historia básica y predecible que existía en las series de los años setenta, ochenta e inicios de los noventa.

Esta era dorada explota con la llegada de series como *Oz*, *Sex and the City* y la de mayor importancia, *The Sopranos*, todas ellas bajo el sello de HBO, cuyo desarrollo ya no constaba de 22 capítulos por temporada —como era el formato acostumbrado—, sino que tenía una extensión de entre 10 y 15 capítulos. Extensión

que permite a los guionistas proponer un desarrollo más conciso tanto de los personajes como de la trama, pero también representa un riesgo si no se logra la fluidez deseada.

Por ejemplo, *The Sopranos* presentaba la vida de Tony Soprano, un líder mafioso estadounidense, en la época entonces actual (inicio del nuevo milenio) más allá de los estereotipos: cuáles eran sus miedos, cómo eran sus relaciones familiares y de qué forma mantenía el control de sus negocios. Es decir, el gángster idealizado de *El padrino*, *Los intocables* o *Scarface* daba paso a un Tony Soprano captado en su contexto cotidiano. Es con esta faceta realista con la que se identificaba el teleauditorio: todos podían ser ese personaje.

En el caso de *Sex and the City*, esta serie versa sobre cuatro neoyorquinas cuarentonas, y a lo que se dedican fuera de su papel de *socialités*: se habla del sexo, el mundo de la moda y las relaciones en general, rompiendo así los tabúes de la época. En la línea de las historias irreverentes, encontramos también *Six Feet Under*, que nos muestra a una familia dueña de una funeraria, y aunque la premisa por sí sola no suena en absoluto atractiva, a medida que las historias van desarrollándose nos vamos conectando con los personajes y sus emociones. Asimismo, la presencia de actores cinematográficos destacados, entre ellos Kevin Spacey (*House of Cards*), Mads Mikkelsen (*Hannibal*) o Matthew McConaughey (*True Detective*), nos habla de cómo la televisión va siendo percibida de distinta manera, esto aunado a la aparición de las plataformas digitales: por ejemplo Netflix, Hulu y Amazon.

Otra característica de esta nueva era de la televisión recae en la incertidumbre, pues en la televisión tradicional lo peor que les podía pasar a los personajes principales era encontrarse en una situación comprometedora, de la que siempre lograban salir avantes. Sin embargo, en esta nueva era todo puede ocurrirles a los personajes, razón por la cual series como *The Walking Dead* o *Game of Thrones* (también de HBO) han tenido tanto éxito.

Sin duda, lo más interesante de la era televisiva actual es la manera en la que están contruidos los personajes principales, cada vez más irreverentes y descarados,

alejados completamente de lo que se espera de un héroe. Así, encontramos personajes como Doctor House cuyo sarcasmo aflora contantemente por el carácter del personaje o Dexter, que muestra la alocada idea de convertir a un asesino serial en un personaje principal, sin olvidar lo presentado en años más recientes, con un renacido Hannibal Lecter, el brillante psiquiatra caníbal popularizado en los años noventa por la película *The silence of the lambs* (*El silencio de los inocentes*), protagonizada por Anthony Hopkins, y que en su versión televisiva es encarnado por el actor danés Mads Mikkelsen, quien le da un sesgo más complejo.

Este tipo de personajes seducen al espectador, que se vuelve crítico de lo que ve en televisión (tradicional o en plataforma), pues esta ya dejó de tener el lugar de la insulsa caja boba y hoy se está convirtiendo en el espacio que atrae a un público cuya exigencia principal parece ser la presentación de mejores historias. Los personajes se convierten así en los elementos para lograr transiciones en la percepción por parte del público. Primero, porque alrededor de ellos giran las acciones y estas no siguen una dirección marcada, sino que se hacen depender de las filias o fobias que generen aquellos que las realizan. De este modo, por ejemplo, Hannibal Lecter puede hacer transitar a la audiencia de la admiración al odio, al repudio, y hasta al respeto. El cine, la televisión tradicional y los relatos de formato clásico no permiten dichas modificaciones, porque en ellos las resoluciones siempre son trágicas, cómicas, tragicómicas o aterradoras. Como contraste, en las series actuales todo tiene cabida.

Los recorridos que son contados en las series, como se ha indicado anteriormente, no son nuevos: las aventuras y desventuras que los héroes deben atravesar para lograr sus objetivos y que se relatan en diversos pasajes donde las experiencias previas y la aparición de nuevos personajes y desafíos parecen desviar las aspiraciones del héroe, con el hilo subyacente de un fin último, las podemos encontrar en pasajes bíblicos y en las epopeyas griegas clásicas. En la mitología clásica antigua se encuentran pasajes donde los héroes crecen, fallan, y a fin de cuentas, cumplen su destino.

El paso de la mitología oral a la escrita, abordada en el teatro y posteriormente en el cine y la televisión, nos demuestra que el cumplimiento de un designio es algo con lo que nos podemos sentir identificados; la forma de contextualizar y cómo son presentados los personajes marcará la manera en que podemos apreciar las historias, sobre todo bajo las nuevas narrativas, que nos presentan personajes con varios matices –desde sus virtudes hasta sus defectos— y el crecimiento que estos tienen conforme se desarrolla la historia, lo cual se ha vuelto una constante sobre todo en el actual mundo de las series, el cual se ha vuelto el referente total de la cultura pop.

2.2. *Breaking Bad* y la nueva televisión

Es en este contexto donde se ubica *Breaking Bad* (2008-2013), una serie de la cadena AMC cuyo capítulo final captó la atención de más de 10 millones de espectadores, y cuya trama sobre el papel podría sonar tan simple como insulsa: la historia de Walter White, un maestro de química que se convierte en *lord* de las drogas. Así que para entender la serie e identificar qué elementos le dan la calidad que tiene, debemos empezar por revisar sus características narrativas y la manera en que estas se apegan a los cánones de una historia bien contada, para finalmente determinar cómo es que un maestro insignificante de Nuevo México terminó convirtiéndose en un icono de la cultura pop, que ha sido parodiado en otras series de culto, tal es el caso de *Los Simpson*.

La serie *Breaking Bad* se apega a la nueva narrativa televisiva que no es consistente con una estructura original, sino que va "desarrollándose" sobre la marcha, a modo de que los personajes pongan a prueba los deseos, las aspiraciones y las necesidades del auditorio. La serie le da mayor peso al crecimiento y desarrollo de los personajes, que es a final de cuentas lo que la vuelve atractiva para un público que ve reflejado un cambio propio en las percepciones de lo que le es presentado, factor que mantiene un interés constante, reflejado en sus éxitos de *rating*. Esta

serie cuenta con 62 episodios, distribuidos en cinco temporadas, donde lo más importante es la historia que se relata: tenemos un héroe que no embona en el contexto convencional de lo que se esperaría de un personaje principal.

En cuanto a la narrativa no encontramos grandes innovaciones: se maneja de una manera lineal, con pocos saltos temporales; los acontecimientos suceden en Albuquerque, Nuevo México (a pesar de que en un inicio se proyectaba que se desarrollara en California), lugar poco atractivo para desarrollar una historia en comparación de las tan utilizadas Nueva York y California, pero indispensable por la situación geográfica del estado fronterizo, donde se está más en contacto con la llamada *narcocultura* mexicana que en otros lugares de Estados Unidos.

En cuanto al guion, es ahí donde encontramos la parte clave del atractivo de *Breaking Bad*, a partir de la idea principal del creador Vince Gilligan, quien pretendía mostrar a la audiencia cómo el protagonista se transformaba en un antagonista durante el transcurso de los capítulos; esto último no es algo que se abordara directamente en las producciones audiovisuales estadounidenses, a pesar de que en ocasiones, si hablamos de producciones cinematográficas, el antagonista tuviera el mismo nivel de aceptación que el protagonista, o incluso uno mayor, como es el caso del Joker en *The Dark Knight* o de Darth Vader en la saga *Star Wars*.

A lo largo de este capítulo abordaremos la historia de Walter White en la serie y el prolongado camino que debe cruzar, desde la catarsis que lo hace convertirse en un productor de metanfetamina, pasando por los numerosos peligros que atraviesa con diversos narcotraficantes y el deber de ocultar sus actividades a su familia, hasta la inevitable caída que un personaje así debe tener. Este relato nos marca también el sentido de identidad de algunos sectores, entre ellos la clase media estadounidense, y los latinos con su *narcocultura*, que empieza a hacerse presente en ese país, cada vez más mezclada con la cultura anglosajona de Estados Unidos.

En la tabla 2.1 se presentan los personajes que aparecen en la historia y la manera como se relacionan con el protagonista. (Esta tabla y las subsiguientes son de elaboración propia.)

Tabla 2.1 Personajes de *Breaking Bad* y su relación con el protagonista

WALTER WHITE (<i>HEISENBERG</i>)	
Características	Protagonista. 50 años, caucásico. Maestro de química en una preparatoria y trabajador de medio tiempo en un servicio de lavado de autos. Casado y con dos hijos, vive en los suburbios de Albuquerque. De carácter tranquilo, callado e inteligente, se siente frustrado. Su vida cambia cuando le anuncian que tiene cáncer de pulmón: es entonces que decide incursionar en el narcotráfico, bajo el alias de <i>Heisenberg</i> .
Relación con el <i>American Dream</i>	Simboliza al aspirante a cumplir el sueño americano.
JESSY PINKMAN	
Características	Personaje secundario, coadyuvante y antagonista de Walter, con alta incidencia en el desarrollo de la historia. Veinteañero, caucásico. <i>Dealer</i> (traficante menudista) de baja monta, vive solo y tiene relaciones afectivas intermitentes. De carácter agresivo, es adicto a las drogas. Relacionado con el ámbito del tráfico de metanfetaminas, es quien guía a Walter en el mundo del narcotráfico.
Relación con Walter White	Acompañante de Walter, es quien lo introduce al mundo de la venta de drogas y termina siendo su socio principal. Es quien debe asumir gran parte de las consecuencias de las acciones del hombre.
Relación con el <i>American Dream</i>	Un rechazado del sistema estadounidense, pero aun así aspirante a cumplir el <i>American Dream</i> .
SKYLER WHITE	
Características	Personaje secundario. Esposa de Walter. Cuarentona, madre de dos hijos y ama de casa de tiempo completo, aparece embarazada al inicio de la serie. Su vida da un giro al enterarse del cáncer de su esposo y vuelve a tenerlo cuando se entera de

	que este vende metanfetamina para ganar más dinero. La relación entre ambos se vuelve difícil, aunque al final decide apoyar a su esposo.
Relación con Walter White	Al enterarse del negocio de su esposo, decide finalizar la relación conyugal. Luego ayuda a Walter a legalizar el dinero que ha ganado. Cuando la red de Walter es descubierta, termina sola y en una situación económica precaria.
Relación con el American Dream	Representa los valores aspiracionales de la clase media estadounidense.
HANK SCHREADER	
Características	Esposo de la hermana de Skyler. Cincuentón, caucásico. De carácter bullicioso y enérgico. En su calidad de agente de la división Antidrogas de la DEA (Drug Enforcement Administration, Administración para el Control de las Drogas) es quien le muestra a Walter el mundo del narcotráfico desde el punto de vista de la policía. Apoya a este en su enfermedad y siempre está detrás de un narcotraficante conocido como <i>Heisenberg</i> .
Relación con Walter White	Le muestra el mundo del narcotráfico a Walter y vive persiguiendo al alter ego de este, que es el principal traficante de la ciudad. Cuando descubre que Walter es Heisenberg y trata de atraparlo, termina siendo asesinado por otra banda de traficantes.
Relación con el American Dream	Personaje secundario. Representa los valores familiares y de justicia estadounidenses.
KRAZY 8	
Características	Jefe de Jesse Pinkman. De ascendencia latina, ronda los 30 años de edad. Es un traficante de bajo nivel y su carácter es agresivo. Cobra venganza luego de sentirse traicionado por

	Jesse, pero termina siendo secuestrado y asesinado por este y Walter.
Relación con Walter White	Primer capo, aunque de bajo nivel, que conoce Walter. Es secuestrado por este y trata de convencerlo de que lo deje con vida. Al intentar engañar a Walter, termina siendo asesinado por él.
Relación con el American Dream	Personaje incidental. Buscó alcanzar ese sueño de manera ilegal, pero no lo consiguió.
TUCO SALAMANCA	
Características	Primer gran capo, de edad mediana y ascendencia mexicana, con el que Walter hace negocios de mayor nivel. Secuestra a este y a Jesse con el plan de llevarlos a México para relanzar su negocio. Termina siendo asesinado por Hank cuando lleva a cabo este plan.
Relación con Walter White	Un representante del éxito relativo en el contexto de la mafia, que también se encuentra subyacente en las sociedades latinoamericanas.
Relación con el American Dream	Personaje secundario. Representante del éxito relativo en el mundo criminal.
GUSTAVO FRING	
Características	Antagonista. Empresario y jefe de un cártel. Cincuentón, afrolatino. Dueño de una cadena de restaurantes llamada Los Pollos Hermanos, también es el principal traficante de metanfetamina en toda la región sureste de Estados Unidos. Convince a Walter de trabajar para él por un alto salario. Luego de una serie de problemas termina siendo asesinado por Walter, junto con el tío del Tuco Salamanca.
Relación con Walter White	Se convierte en el jefe de Walter, posteriormente debido a conflictos en su relación laboral, este termina asesinándolo.
Relación con el American Dream	Simboliza la paradoja del éxito en los Estados Unidos.

MIKE EHRMANTRAUT	
Características	Personaje secundario. Jefe de vigilancia de Gustavo Fring. Sesentón, caucásico, de carácter extremadamente tranquilo, aun en las peores situaciones. Asesino experimentado, luego de la muerte de Gustavo Fring se asocia con Walter y Jesse para formar su propio cártel. Su intención es reunir la cantidad de dinero suficiente para asegurar el futuro de su nieta.
Relación con Walter White	Es una especie de consejero para Walter sobre cómo conducirse en el mundo del narcotráfico, pero también es una amenaza para él y Jesse al ser el pistolero principal de Gustavo Fring. Posteriormente decide colaborar con Walter en la creación de un cártel con el fin de conseguir más dinero. Termina siendo asesinado por este.
Relación con el <i>American Dream</i>	Pese a que su trabajo es ilegal, mantiene la ética laboral correspondiente a los <i>Baby boomers</i> .
MARIE SCHREADER	
Características	Esposa de Hank y hermana menor de Skyler. Cuarentona, caucásica, de carácter obsesivo e impaciente, trabaja como técnica en una clínica. Es el apoyo de Skyler y Walter durante la enfermedad de este.
Relación con Walter White	Apoya a Walter y a la familia de este durante su enfermedad. Ella y Hank tratan de persuadir al hombre de que se entregue a la autoridad cuando descubren a qué se dedica.
Relación con el <i>American Dream</i>	Personaje incidental. Por el modo de vida que tiene es una representante del <i>American Dream</i> en un contexto de éxito moderado.
GALE BOETTICHER	
Características	Químico brillante, soltero, caucásico, treintañero. Es contratado por Gustavo para trabajar junto con Walter en el laboratorio

	secreto. Destinado a ser el químico principal, es asesinado por Jesse Pinkman.
Relación con Walter White	Aprendiz de Walter en la manufactura de metanfetamina, aprende sus métodos con la finalidad de ser el empleado principal de Gustavo Fring. Al saber esto y para garantizar su propia seguridad, Walter ordena a Jesse que lo asesine.
Relación con el American Dream	Simboliza el <i>stablishment</i> corporativo de Estados Unidos y la forma en que los negocios se imponen a la ética y a la moral.
LYDIA RODARTE-QUAYLE	
Características	Personaje secundario. Caucásica, cuarentona. Empresaria que proporciona la metilamina en el negocio que emprende por último Walter, y que posteriormente se une a otros traficantes para seguir distribuyendo la droga en Europa. Es asesinada por Walter White.
Relación con Walter White	Es quien consigue el material de fabricación para Walter cuando decide emprender el negocio por su cuenta; también distribuye en Europa la metanfetamina que produce el hombre. Cuando este es traicionado por unos traficantes aliados con Gale, la mujer forma una alianza con ellos. Es asesinada por Walter de manera discreta.
Relación con el American Dream	Simboliza la competencia y el corporativismo estadounidenses.

Una vez que hemos revisado la relación de Walter White con los demás personajes de *Breaking Bad*, en las tablas que aparecen a continuación presentaremos la cronología de la historia.

Tabla 2.2 Datos y sinopsis de los capítulos de la temporada 1

Número	Título	Dirección	Guion
1	<i>Pilot</i>	Vince Gilligan	Vince Gilligan
<p>Walter White, un profesor de química de 50 años de edad, descubre que tiene cáncer de pulmón, por lo que atraído por las explicaciones del esposo de su cuñada, Hank, un agente de la DEA, decide conseguir dinero de manera más fácil a través de la fabricación de metantefamina. Busca a Jesse Pinkman, un traficante de poca monta que logró huir en una redada de la DEA. Con el último dinero de Walter, Jesse compra una casa rodante para montar un laboratorio móvil donde fabrican (<i>cocinan</i>) la droga, teniendo como resultado, gracias a los conocimientos de Walter, un producto de muy alta calidad. Cuando Jesse acude con su jefe, Krazy 8, para mostrarle el nuevo producto de mayor calidad, este cree que Jesse traicionó a su primo en la redada y piensa que existe una trampa, por lo que obliga a Jesse a llevarlo al laboratorio instalado en la casa rodante. Ahí, al mostrarles a Krazy 8 y a su primo Emilio, bajo amenaza, cómo fabrica su producto, Walter los envenena con fósforo rojo.</p>			
2	<i>The Cat's in the Bag...</i>	Adam Bernstein	Vince Gilligan
<p>Walter y Jesse se dan cuenta de que Krazy 8 no está muerto, así que van a la casa de Jesse y lanzan una moneda al aire para decidir quién lo va a matar y quién va a disolver el cuerpo de Emilio en ácido. Jesse gana y Walter tiene que matar a Krazy 8. Skyler comienza a sospechar que algo está pasando cuando Jesse llama a la casa buscando a Walter: rastrea la llamada y descubre su página de internet. Ella le pregunta a Walter sobre Jesse y él le miente diciéndole que Jesse le vende marihuana porque le gusta fumarla. Después de esto, Skyler va a la casa de Jesse y le dice que deje de venderle droga a su marido porque de otra manera lo va a acusar con su cuñado, que es agente de la DEA. Jesse saca el cuerpo de Emilio del camión y lo sube a la bañera de su casa; una vez ahí, disuelve su cuerpo en ácido fluorhídrico. Walter se rehúsa a matar a Krazy 8 y promete hacerlo después; cuando Jesse le dice que puso el cuerpo de Emilio en</p>			

su bañera, Walter lo lleva justo debajo de ella. La bañera traspasa el piso, dejando un gran agujero en el techo del pasillo debido al ácido.

3	<i>... and the Bag's in the River</i>	Adam Bernstein	Vince Gilligan
---	---------------------------------------	----------------	----------------

Walter no puede decidirse a matar a Krazy 8. Mientras tanto, Skyler le pregunta a Marie si alguna vez fumó marihuana, lo cual levanta sospechas en esta. Skyler le dice a Hank que se lleve a Walter Jr. a algún lugar, para asustarlo y hacerle ver que fumar marihuana no es bueno. En la casa de Jesse, Walter le lleva de comer a Krazy 8, pero cuando lo hace, se desmaya, y el plato donde llevaba la comida se rompe. Cuando se despierta, regresa a la cocina para prepararle algo de comer. Regresa al sótano y platica largamente con Krazy 8, a quien confiesa que tiene cáncer de pulmón. Krazy 8 convence a Walter de que no lo mate y este va por las llaves para liberarlo, pero cuando va a tirar la basura de la comida, se da cuenta de que los pedazos del plato roto no están completos y que Krazy 8 lo va a matar en cuanto lo suelte, así que se ve forzado a asesinarlo. Cuando regresa a su casa, le dice a Skyler que tiene que decirle algo. El equipo de la DEA descubre los restos de un laboratorio de metanfetaminas en el desierto, entre los que se encuentra una mascarilla de oxígeno.

4	<i>Cancer Man</i>	Jim McKay	Vince Gilligan
---	-------------------	-----------	----------------

Hank comienza a buscar al nuevo productor de drogas de la ciudad por todos lados. Walter les revela a sus familiares que tiene cáncer. Jesse va a visitar a su familia, y después de pasar un tiempo ahí, descubre que su hermano menor está fumando marihuana. Jesse lo ayuda diciendo que la marihuana era suya, y se ve obligado a dejar la casa de sus padres.

5	<i>Gray Matter</i>	Tricia Brock	Patty Lin
---	--------------------	--------------	-----------

Walter y Skyler van al cumpleaños de Elliott Schwartz, un excompañero de trabajo de Walter. Tras contarle a Elliott que tiene cáncer, este se ofrece a pagar el costoso tratamiento de Walter. Walter tiene una discusión con Skyler, ya que no está dispuesto a recibir dinero del hombre. Tras una reunión familiar sobre el asunto, Walter decide llevar a cabo el tratamiento. Mientras tanto, Jesse produce metanfetamina en el desierto con su amigo Badger, pero terminan peleando por la droga. Cuando Gretchen, la esposa de Elliott, llama a Walter, él le dice que no aceptará el dinero. Walter decide pagar el tratamiento con el dinero que recibe de las drogas.

6	<i>Crazy Handful of Nothin'</i>	Bronwnem Hughes	George Mastras
<p>Walter decide expandir la distribución de droga y hace que Jesse se contacte con un poderoso distribuidor local llamado el Tuco. En la negociación con este el asunto se le va de las manos a Jesse y el Tuco le da una paliza, quedándose con el dinero del trato, además del producto. Luego de visitar a Jesse en el hospital, Walter le hace una visita al Tuco, presentándose como Heisenberg, volando su guarida con fulminato de mercurio (parecido a la metanfetamina cristalizada, lo cual hizo posible el engaño). Walter hace un trato con el Tuco y se marcha con el dinero y la promesa de seguir siendo socios.</p>			
7	<i>A No-Rough-Stuff-Type Deal</i>	Tim Hunter	Peter Gould
<p>A Walter y Jesse se les presentan dificultades para producir la gran cantidad de anfetamina prometida al Tuco. Skyler se enfrenta a Marie después de haber sido detenida esta en la joyería donde robó una tiara costosa que le dio a su hermana en su <i>baby shower</i>. Walter y Jesse usan termita (un químico) para entrar en un almacén, donde roban un barril grande de metilamina, la cual necesitan para una nueva receta que puede producir mucho más metanfetamina en un periodo más corto. Le entregan la cantidad prometida al Tuco, pero durante la transacción, uno de los asociados de este hace un comentario aparentemente inoportuno, el cual provoca que el Tuco comience a golpearlo, ante el asombro de Jesse y Walter.</p>			

Tabla 2.3 Datos y sinopsis de los capítulos de la temporada 2

Número	Título	Dirección	Guion
1	<i>Seven Thirty-Seven</i>	Bryan Cranston	J. Roberts
<p>Después de haber terminado su trato con el Tuco en el depósito de chatarra, Walter y Jesse se dan cuenta de su conducta impulsiva y violenta. Jesse está convencido de que ha visto la camioneta del Tuco pasar por la calle de su casa.</p>			

Walter no cae en paranoia hasta que ve una camioneta negra estacionada en la misma cuadra de su casa. La solución de Jesse es matar al Tuco a tiros antes de que él los asesine, pero Walter tiene un plan más discreto: utilizar ricina, un químico que prácticamente no deja rastros, y que le provocará al Tuco un ataque cardíaco en cuestión de días. El pánico se apodera de ambos cuando piensan que el Tuco mató a sus asociados debido a una noticia que apareció en el telediario. Hank revisa las grabaciones de vigilancia del almacén de rodaje, sin darse cuenta de que se trata de Walter y Jesse. Skyler le cuenta a Hank acerca del hurto de Marie, y se entera de que está recibiendo tratamiento para la cleptomanía. El Tuco secuestra a Walter y Jesse.

2	<i>Grilled</i>	Charles Haid	George Mastras
---	----------------	--------------	----------------

Después de haber sido secuestrados por un Tuco desenfundado, Walter y Jesse se convierten en sus prisioneros y se encuentran en una choza en el desierto donde el Tuco se hace cargo de Héctor, su tío enfermo. Hank y la DEA despliegan un operativo contra la organización del Tuco y este cree que unos de sus compañeros lo delataron. Walter intenta, sin éxito, envenenar al Tuco con la ricina que fabricó. Mientras tanto, Hank toma un tiempo para buscar a Walter, quien está reportado como desaparecido. Skyler comienza a repartir volantes con la foto de su esposo. Hank recuerda que Jesse Pinkman era el proveedor de marihuana de Walter y trata de encontrarlo. El tío Héctor, en silla de ruedas, alerta al Tuco sobre el plan que traman sus prisioneros. Entonces el Tuco los lleva afuera y planea matar a Jesse, pero este y Walter logran herir al Tuco y escapan. Hank llega al lugar en busca de Jesse, y se enfrenta al Tuco, que está herido. Sobreviene un breve tiroteo y Hank dispara al Tuco, matándolo al instante, mientras Walter y Jesse continúan escondidos.

3	<i>Bit by a dead bee</i>	Terry McDonough	Peter Gould
---	--------------------------	-----------------	-------------

Después de liberarse del Tuco, Walter y Jesse tienen que volver a sus casas y explicar dónde han estado. Walter idea un plan para justificarse: va a un supermercado y se quita la ropa mientras camina por los pasillos. Cuando se encuentra hospitalizado, por el agotamiento del desierto, dice no recordar dónde ha estado durante los últimos días. Jesse regresa a su casa para limpiar el sótano y deshacerse de la casa rodante. Cuando la DEA lo localiza, afirma que ha estado con una prostituta el fin de semana. La policía no le cree y trae al tío del Tuco para que lo identifique, pero el hombre se niega a cooperar con las autoridades.

4	<i>Down</i>	John Dahl	Sam Catlin
<p>Walter y Jesse parecen estar fuera de peligro, pero Jesse no tiene dinero y Walter no puede salir de la habitación sin que Skyler le pregunte dónde está. Los padres de Jesse, hartos de sus actitudes y su consumo de drogas, le piden que abandone la casa (de la cual ellos son los dueños). Él se queda sin un lugar donde estar y ningún amigo con el cual poder pasar una noche, rastrea la localización de la casa rodante y logra pasar la noche en ella. Skyler comienza a fumar cigarros debido al estrés, sin importarle su embarazo.</p>			
5	<i>Breakage</i>	Johan Renck	Moira Walley-Beckett
<p>Walter continúa su tratamiento y comienza a sentirse mejor, pero está preocupado por los crecientes gastos médicos. Jesse empieza a restablecerse, paga sus deudas y renta un nuevo lugar para vivir. Se interesa en Jane Margolis, su vecina de al lado, quien es hija de su casero, Donald, un controlador de tránsito aéreo. Walter y Jesse regresan a <i>cocinar</i> en la casa rodante. Jesse no está interesado en la venta de la mercancía en la calle y sugiere que él y Walter se hagan cargo de la función del Tuco como distribuidor. Hank y la DEA empiezan a encontrar la pista de un tal Heisenberg que comercia metanfetamina de color azul y alta pureza, y no están seguros de si es alguien real o solo una leyenda urbana. Hank es promovido y pronto es nombrado a un destacamento antidroga que abarca tres estados fronterizos con México, lo cual es un enorme ascenso en su carrera; sin embargo, comienza a presentar problemas de salud. Skinny Pete (uno de los distribuidores de Jesse) ha sido estafado por una pareja de drogadictos, y Walter dice a Jesse que si no hace algo al respecto mostrarán debilidad, por lo que lo incita a que haga algo acerca de eso.</p>			
6	<i>Peekaboo</i>	Peter Medak	J. Roberts & Vince Gilligan
<p>Jesse decide enfrentarse a la pareja que le robó a Skinny Pete, pero pronto se da cuenta de que no sirve para eso. Walter regresa al trabajo en la escuela, pero no todo va bien: su historia empieza a desmoronarse cuando Skyler recibe una llamada de Gretchen Schwartz y agradece a esta por el pago del tratamiento de Walter. Gretchen no revela la verdad. Jesse es tomado como rehén por la pareja drogadicta y descubre que con ellos vive un niño mal cuidado. La mujer, ante los comentarios ofensivos de su esposo hacia ella, lo mata golpeándolo con un cajero</p>			

<p>automático que habían robado. Jesse llama a la policía para que se encarguen del niño.</p>			
7	<i>Negro y azul</i>	Felix Alcala	John Shiban
<p>Walter tiene problemas para ponerse en contacto con Jesse, quien lo ha estado evitando desde su encuentro con la pareja de drogadictos. Jesse tampoco está entregando el producto a sus distribuidores, por lo que Walter se encarga de hacerlo. Se entera de los rumores de que Jesse mató a Spooge, el drogadicto que fue asesinado por su mujer en el capítulo 6 y, debido a esta nueva reputación del socio de Walter como asesino a sangre fría, no tienen ningún problema con la recolección del dinero. Walter decide que ha llegado el momento de ampliar su territorio y para ello se sirve de la nueva reputación de Jesse. Skyler decide conseguir un trabajo y vuelve con su antiguo jefe. Hank comienza su nuevo cargo en el grupo de trabajo, el cual es bastante peligroso por la cantidad de narcotraficantes que debe investigar, lo cual desemboca con un atentado contra el agente en la frontera con Ciudad Juárez.</p>			
8	<i>Better call Saul</i>	Terry McDonough	Peter Gould
<p>Walter y Jesse tienen otro problema cuando uno de sus distribuidores, el amigo de Jesse, Badger, es arrestado por la policía de Albuquerque. Contratan a un abogado sombrío, Saul Goodman, que puede garantizar que Badger salga con una sentencia leve, sin tener que revelar la identidad de Jesse o de Walter; sin embargo, eso conlleva un gran precio. Tras el atentado en Ciudad Juárez, Hank regresa a su antiguo trabajo como agente de la DEA y comienza a sufrir estrés postraumático. A pesar de decir que está bien, tiene problemas incluso para levantarse de la cama. Walter lo anima y le dice que siga adelante. Un día Saul se reúne con Walter en la escuela y le ofrece sus servicios como asesor financiero para poder lavar el dinero que está comenzando a producir.</p>			
9	<i>4 days out</i>	Michelle MacLaren	Sam Catlin
<p>Walter está convencido de que su estado de salud se está deteriorando: empieza a toser sangre. Después de que Saul le rinde cuenta de las ganancias, Walter se da cuenta de que no hay mucho dinero para su familia. Con la excusa de visitar a</p>			

<p>su madre, él y Jesse se dirigen hacia el desierto para una sesión de <i>cocina</i> durante un accidentado fin de semana. Jesse sigue causando problemas, esta vez dejando las llaves en el carro, lo cual agota la batería de la casa rodante y los hace quedar atrapados en medio del desierto, con frío, y sin comida ni agua. El conocimiento de Walter sobre la química logra que puedan salir de ahí.</p>			
10	<i>Over</i>	Phil Abraham	Moira Walley-Beckett
<p>A pesar de las buenas noticias sobre su estado de salud, Walter se siente de mal humor y en general es infeliz. Skyler decide hacer una fiesta para celebrar la noticia y agradecer a todos su apoyo, pero Walter se emborracha y discute con Hank. Se avergüenzas de su comportamiento y trata de reparar el daño. Intenta canalizar sus energías, pero finalmente se da cuenta de cuál es el problema: se siente insignificante. Walter también le dice a Jesse la buena noticia y le comenta que da por terminada su pequeña empresa. La relación de Jesse con Jane sigue creciendo, pero él se sorprende cuando su padre llega a verla y ella no lo presenta como su novio.</p>			
11	<i>Mandala</i>	Adam Bernstein	George Mastras
<p>Después de que uno de los distribuidores de Jesse y Walter es asesinado por una banda rival, Saul propone un nuevo método de distribución para su producto. Bajo tensión, Jesse revela a Jane a qué se dedica. Saul pone a Walter en contacto con un distribuidor de metanfetamina llamado Gustavo Fring, que se compromete a adquirir productos de aquel. Sin embargo, Gustavo expresa su preocupación por el problema de drogas de Jesse, que ha escalado hasta el consumo de heroína por inducción de Jane. Skyler se entera de que su jefe, Ted, ha estado evadiendo impuestos, pero debido a su relación en el pasado, decide no revelarlo. Walter recibe una gran oferta por la venta del resto de su inventario, pero al mismo tiempo recibe una llamada de Skyler notificándole su parto inminente.</p>			
12	<i>Phoenix</i>	Colin Bucksey	John Shiban
<p>Walter entrega el producto en el tiempo acordado con su contacto, pero no alcanza a estar presente en el nacimiento de su hija. Jesse se enfrenta a Walter debido a su parte del pago, pero este se niega a dárselo hasta que pueda probar su sobriedad. El padre de Jane descubre la adicción de Jesse y Jane. Esta se compromete a volver a rehabilitación. En un esfuerzo por reducir al mínimo el costo de la próxima cirugía de Walter, Walter Jr. crea un sitio web a fin de reunir donaciones para los gastos médicos. Con la asesoría de Saul, Walter manda el</p>			

dinero en forma de donación a la página de Walter Jr., para no levantar sospechas. Después de descubrir que Jesse tiene derecho a la mitad de las ganancias por los productos, Jane chantajea a Walter para que les dé su parte. Por casualidad, Walter va a un bar y se encuentra con el padre de Jane. Más tarde, Walter regresa con Jesse para tratar de solucionar los problemas y ayudarlo a superar su adicción. Walter encuentra a Jesse y a Jane desmayados en la cama después de inyectarse heroína, ambos acostados de lado. Trata de despertar a Jesse, pero accidentalmente mueve a Jane, quien queda boca arriba. Jane empieza a vomitar y a asfixiarse. Walter no la ayuda y permite que muera.

13	ABQ	Adam Bernstein	Vince Gilligan
----	-----	----------------	----------------

Jesse despierta y descubre que Jane ha muerto; contacta a Walter. Este llama a Saul, quien envía a su investigador privado y "limpiador" Mike para mitigar la participación de Jesse en la muerte de Jane. Creyendo que la muerte de Jane es su culpa, el joven se deprime y escapa. Después de encontrar la heroína en casa de Jesse, Walter lo manda a rehabilitación. La página web de Walter Jr. recibe gran cantidad de dinero, atrayendo a los medios de comunicación, que desean saber más de la historia de Walter. El comportamiento reservado de este se vuelve cada vez más habitual. El hombre comete un error cuando accidentalmente habla acerca de un segundo teléfono celular suyo mientras está bajo los efectos iniciales de la anestesia, antes de su cirugía. Esto lleva a Skyler a investigar más a fondo, descubriendo muchas de las mentiras de Walter, lo que hace que ella lo abandone. El padre de Jane, consternado por la muerte de su hija, provoca una colisión en el aire, dando lugar a que caigan restos humanos y escombros en la residencia de los White, así como en el resto de Albuquerque.

Tabla 2.4 Datos y sinopsis de los capítulos de la temporada 3

Número	Título original	Dirección	Guion
1	<i>No more</i>	Bryan Cranston	Vince Gilligan
<p>Todo Alburquerque queda paralizado después del accidente aéreo. Walter White está viviendo solo en su casa. Su esposa se ha mudado con su hijo y Holly, su hija recién nacida, a la casa de Marie para darle oportunidad a Walter de que se</p>			

vaya de ahí. Skyler habla con su abogada, pero no le dice acerca del dinero y las actividades ilícitas de Walter. El antiguo socio de Walter, Jesse Pinkman, está en rehabilitación. Siente remordimiento por los acontecimientos que llevaron a la colisión en el aire y la muerte de su pareja. Luego de esta situación, Walter decide dejar de fabricar metanfetamina y le dice a su contacto principal, Gustavo Fring, que va a dejar el negocio. Sin embargo, este le hace una oferta tentadora. Mientras tanto, dos hombres de aspecto peligroso, quienes resultan ser los primos del Tuco, cruzan a los Estados Unidos desde México.

2	<i>Horse with no name</i>	Adam Bernstein	Peter Gould
---	---------------------------	----------------	-------------

Walter tiene problemas para adaptarse a su nueva vida, en la cual vive en una nueva casa, alejado de su familia. Se niega a seguir manufacturando el producto. Tiene problemas con un policía local, pero Hank interviene para evitar cargos en su contra. Skyler no deja a Walter poner un pie en la casa y Walter Jr. tiene problemas para entender cómo su madre lo puede tratar así. Saul Goodman quiere que su cliente inicie la producción de metanfetamina de nuevo y toma medidas para animarlo. Los primos del Tuco Salamanca ubican el domicilio de Walter. Jesse se entera de que sus padres han puesto en venta su casa.

3	<i>I.F.T.</i>	Michelle Maclaren	George Mastras
---	---------------	-------------------	----------------

Walter regresa a la casa familiar y le dice a Skyler que no tiene intención de irse, Walter Jr. se alegra de saber que su padre está de vuelta. Sin embargo, Skyler llama a la policía, pero se niega a dar un argumento para que su esposo sea detenido. Jesse sigue teniendo problemas para poder superar la muerte de su novia, lo cual lo atormenta constantemente, pero ha vuelto a su casa y parece listo para ponerse a trabajar. Sin saberlo Walter, Gustavo ha organizado una reunión con sus homólogos del cartel mexicano, la familia Salamanca, y deja en claro que él quiere que lo dejen en paz, al menos por ahora. Hank sigue estresado y crea problemas en un bar en una supuesta redada policial. Skyler tiene relaciones con Ted y alegremente se lo confiesa a Walter.

4	<i>Green light</i>	Scott Winant	Sam Catlin
---	--------------------	--------------	------------

Jesse intercambia metanfetamina con una cajera a cambio de gasolina. Mientras tanto, Walter se dirige a hablar con Ted al lugar de trabajo de Skyler, pero Mike se lo lleva antes de que la policía llegue. Saul trata de convencer a Walter de que siga produciendo metanfetamina, pero este se niega y pierde la ayuda de Saul para el lavado del dinero. Walter pierde su trabajo en la escuela y se reúne con Jesse, quien ha fabricado un lote del producto. Walter rechaza la metanfetamina por considerarla deficiente, y Jesse tiene que vender el producto a Gustavo él mismo. Jesse recibe solo la mitad del pago para que Walter reciba la otra mitad. Mientras tanto, Skyler continúa su romance con Ted, y Hank renuncia a su

traslado a El Paso con el fin de seguir una nueva pista sobre la metanfetamina supuestamente producida por Heisenberg que apareció en una estación de gas.			
5	<i>Mas</i>	Johan Renck	Moira Walley-Beckett
Gustavo trata de convencer a Walter de regresar al negocio presentándole un "superlaboratorio" de alta tecnología para que trabaje en él. Skyler duda de su nueva relación. Marie se preocupa por el bienestar de Hank, este descubre la conexión entre Jesse y la casa rodante.			
6	<i>Sunset</i>	John Shibam	John Shibam
Walter se acomoda en su nuevo entorno; su hijo quiere respuestas sobre la relación de sus padres. Walter se da cuenta de que Hank ha descubierto dónde ha mantenido Jesse la casa rodante y se reúne con este. Sin embargo, Hank encuentra la caravana con Walter y Jesse encerrados en ella, y los dos llevan a cabo un plan para mantenerlo lejos de la entrada e impedir que encuentre a Walter adentro. Hank recibe una llamada donde le dicen que su esposa se encuentra herida; Walter y Jesse logran escapar. Cuando Hank se da cuenta del engaño, busca a Jesse Pinkman para agredirlo.			
7	<i>One Minute</i>	Michelle MasLaren	Thomas Schnauz
Skyler presiona a Walter para hacer un trato. El hombre convence a Jesse de que vuelva a trabajar con él en el laboratorio. Gustavo, al darse cuenta de que dos primos del Tuco quieren matar a Walter, los distrae, ya que Walter trabaja para él, y asimismo les dice dónde está Hank. La pistola de Hank es confiscada por el ataque a Jesse y el agente es suspendido momentáneamente; recibe una llamada anónima diciéndole que tiene un minuto antes de que alguien venga a atacarlo. Los primos del Tuco Salamanca atacan a Hank, quien, a pesar de quedar malherido, asesina a uno de ellos y deja inmovilizado al otro.			
8	<i>I See You</i>	Colin Bucksey	Gennifer Hutchison
Cuando Jesse es dado de alta después del ataque de Hank hacia él, Hank es admitido en estado crítico, con cuatro heridas de bala después del ataque de los primos Salamanca. Su esposa Marie arremete contra el jefe y socio de Hank cuando escucha que le habían confiscado su arma, dejándolo indefenso. Marie se disgusta cuando Walter culpa a Hank por estar tras Jesse Pinkman. De vuelta al superlaboratorio subterráneo, Walter le informa a Gustavo que ya no necesita a Gale. Con Walter pasando su tiempo libre en el hospital, Jesse queda por su cuenta en el laboratorio y se preocupa por no llevar la cuota necesaria a tiempo. En el hospital, Walter ve a uno de los primos Salamanca que se recupera de sus			

heridas. Gustavo hace una visita al hospital y Mike asesina al primo Salamanca sobreviviente.			
9	<i>Kafkaesque</i>	Michael Slovis	Peter Gould y George Mastras
Walter y Jesse están ahora en plena producción en el nuevo laboratorio y producen fácilmente las 200 libras por semana de metanfetamina, según lo acordado con Gustavo. De hecho, se están produciendo unas cuantas libras más de lo necesario y Jesse no puede entender por qué Walter "las regala". Entonces Jesse decide sacar ventaja de la situación. Marie se altera al saber que su plan médico no cuenta con la calidad que requiere el tratamiento de Hank. Mediante una historia inventada, Skyler y Walter le proponen a Marie pagar el tratamiento de Hank. Walter se da cuenta de que no fue asesinado por los primos Salamanca gracias a la intervención de Gustavo.			
10	<i>Fly</i>	Rian Johnson	Sam Catlin & Moira Walley-Beckett
Walter sufre de insomnio, preocupado por las decisiones que ha tomado y la dirección que su vida ha asumido. Sin saber que Jesse ha robado un poco de su producto, él también está preocupado de que los números en sus fórmulas no cuadran, pues siempre termina por producir menos producto del que debería. El meticuloso Walter se preocupa también –hasta el punto de la paranoia— cuando descubre una mosca en el laboratorio. Preocupado por la contaminación, toma medidas extremas con el fin de eliminarla. Cerca del delirio de insomnio y habiendo ingerido los somníferos que Jesse puso en su café, Walter se refiere repetidamente a Jane y la noche en que murió, pero no llega a decirle a Jesse que fue testigo de su muerte y no trató de salvarla.			
11	<i>Abiquiu</i>	Michelle Maclaren	John Shiban y Thomas Schnauz
Skyler obtiene la primera factura del hospital de Hank y decide que es hora de conseguir mayor participación en los negocios de Walter. Está preocupada por el lavado correcto del dinero y por evitar que este pueda rastrearse de nuevo y conducir a que sean descubiertas las actividades ilegales de Walter. Este le presenta a Saul, quien presenta su plan de lavado de dinero, pero ella piensa que la idea que presenta el abogado es ridícula y tiene una mejor. Por su parte, Jesse todavía está tratando de vender la metanfetamina que ha estado robando en el laboratorio y, harto de la lentitud con que se vende, decide mostrar a sus amigos cómo deben hacerlo. En el hospital, Marie está encantada ante la perspectiva de			

Hank de regresar a casa, pero él no parece estar contento. Gustavo invita a cenar a Walter.			
12	<i>Half Measures</i>	Adam Bernstein	Sam Catlin y Peter Gould
<p>Jesse se prepara para vengarse cuando descubre que los traficantes de drogas que mataron a su amigo Combo usaron a un niño de 10 años para hacer el trabajo. Pide a Walter que lo ayude. Él se niega, pero consciente del peligro en que Jesse se ha puesto, toma medidas para protegerlo. Jesse demanda a Gustavo Fring y su grupo de distribuidores que no utilicen niños para ese tipo de operaciones. En casa, Walter intenta restablecer su papel en la familia, pero Skyler se mantiene firme en sus decisiones y se niega a darle lo que quiere. Mientras tanto, Hank sigue renuente a abandonar el hospital, a pesar de que sus médicos le han dicho que puede irse. Jesse se entera de que los traficantes asesinaron al niño y decide ir a matarlos. Al saber la noticia, Walter sabe que Jesse hará algo al respecto. Este se dirige hacia el lugar habitual de reunión de los traficantes; sin embargo, Walter aparece primero y los atropella. Jesse queda sorprendido. Walter, viendo que uno de ellos está posiblemente muerto debajo del automóvil, toma su pistola y le dispara al otro en la cabeza. Le pide a Jesse que corra.</p>			
13	<i>Full Measures</i>	Vince Gilligan	Vince Gilligan
<p>Tras matar a los traficantes de drogas, Walter tiene una tensa reunión con Gustavo, que deja muy en claro que su paciencia ha llegado a su límite. Walter dice no saber el paradero de Jesse, quien, según él, ha huido del estado. Gustavo designa al nuevo ayudante de Walter, quien resulta ser Gale. Walter sabe que mientras él sea el único cocinero disponible, Gustavo tendrá que mantenerlo vivo. Al creer que Gale está listo para cocinar por él mismo, ordena matar a Walter. Walter llama a Jesse para decirle que mate a Gale. Jesse llega a la casa de Gale y entre lágrimas le dispara.</p>			

Tabla 2.5 Datos y sinopsis de los capítulos de la temporada 4

Número	Título original	Dirección	Guion
1	<i>Box Cutter</i>	Adam Bernstein	Vince Gilligan
<p>Walter y Jesse son secuestrados en el laboratorio por Mike y Víctor, hombre de confianza de Gustavo, quienes esperan la reacción de su jefe. Skyler teme cuando descubre que no puede contactarse con Walter. Saul, paranoico acerca de los errores cometidos por Jesse y Walter, las intervenciones telefónicas y la</p>			

vigilancia de la que son presa Mike y él debido a su situación con Gustavo, contrata a un guardaespaldas personal. Hank tiene dificultades con Marie cuando él empieza a coleccionar minerales en casa. Gustavo llega al laboratorio, cambia su traje usual por uno de laboratorio y le corta la garganta a Víctor, se vuelve a cambiar de ropa y pide a Walter y a Jesse que regresen a trabajar.			
2	<i>Thirty-Eight Snub</i>	Michelle MacLaren	George Mastras
Walter compra ilegalmente un arma y comienza a portarla, como medida determinante para asesinar a Gustavo pero a pesar de esta precaución y de la determinación de matar a Gustavo, Mike le dice que Walter nunca volverá a ver a Gustavo. Jesse, en un intento por distraerse de haber asesinado a Gale, comienza una prolongada fiesta con Badger y Skinny Pete, sus viejos amigos y socios. Hank comienza a distanciarse de Marie. Skyler intenta comprar el servicio de lavado de automóviles (autolavado) donde trabajaba Walter, pero el dueño se niega. Walter sigue a Mike a un bar. Ahí Walter le dice que está en peligro con Gustavo, luego le pide que lo ponga a solas con él en un cuarto y Walter hará el resto; Mike lo golpea.			
3	<i>Open House</i>	David Slade	Sam Catlin
Walter está furioso por una cámara de vigilancia de detección de movimiento instalada en el laboratorio. En una reunión con Saul, Skyler convence a Walter de comprar el autolavado. Gracias a una artimaña de Skyler, el propietario se lo vende rápidamente, a un precio más bajo que su oferta original. Jesse convierte su casa en un lugar de fiestas para drogadictos y vagabundos. Hank obtiene el cuaderno encontrado en el apartamento de Gale, que le da pistas sobre el paradero de Heisenberg.			
4	<i>Bullet Points</i>	Colin Bucksey	Moira Walley-Beckett
Walter y Skyler planean decirle a Hank que pagaron el autolavado con las ganancias ilícitas de juegos de azar. Hank le revela a Walter que Gale era el cocinero de la metanfetamina de alta calidad. Durante la fiesta continua de Jesse, los drogadictos le roban más de 70 000 dólares. Mike informa a Gustavo que Jesse se ha convertido en "imprudente" y sugiere emprender acciones para remediarlo.			
5	<i>Shotgun</i>	Michelle MacLaren	Thomas Schnauz
Mike lleva a Jesse a diversos puntos para recibir el pago de las deudas pendientes. Tras comprar el autolavado, Skyler pide a Walter que regrese a la casa para seguir manteniendo las apariencias. Cuando Hank le comenta a un Walter ebrio que Gale era un genio, Walter le dice que cree que Gale era solo un			

ayudante y no el creador de todo eso. Tras ese comentario, Hank decide reanudar el caso y se encuentra con una servilleta de Los Pollos Hermanos en las pertenencias de Gale, quien era vegetariano. Jesse le salva la vida a Mike en el último lugar que visitan, al atropellar a un sujeto que iba armado en dirección a Mike.			
6	<i>Cornered</i>	Michael Slovis	Gennifer Hutchison
Skyler está preocupada por la situación de Walter en el negocio. Este compra un coche caro para Walter Jr. contra la voluntad de Skyler, quien desea ocultar su historia, y obliga a Walter a regresarlo a la agencia. Walter le dice a Jesse que Gustavo está distanciándolos. Gustavo se entera de que el cártel mexicano atacó uno de sus camiones y le dejó un mensaje.			
7	<i>Problem Dog</i>	Peter Gould	Peter Gould
Skyler está insegura de cómo va a lavar con éxito las ganancias de la metanfetamina de Walter a través del autolavado. Walter convence a Jesse para matar a Gustavo y elabora un veneno de ricina en el laboratorio, que Jesse esconde en uno de sus cigarrillos. Jesse vacila y no se atreve a envenenar a Gustavo. El cártel ofrece a este un trato final que él rechaza. Jesse vuelve al grupo de rehabilitación. Hank visita, junto con Walter Jr., el restaurante de Gustavo: ahí logra obtener sus huellas dactilares.			
8	<i>Hermanos</i>	Johan Renck	Sam Catlin y George Mastras
En un flashback, Gustavo visita a Héctor Salamanca y le informa de la muerte de sus sobrinos después de su intento de matar a Hank. Gustavo es interrogado por Hank y la DEA, aunque la agencia no lo considera un sospechoso potencial. Hank intenta poner, a través de Walter, un dispositivo de rastreo en el coche de Gustavo, pero el hombre avisa previamente a Gustavo y éste quita el dispositivo. Walter le pide a Jesse que envenene a Gustavo lo más pronto posible. En otro flashback, Gustavo y su socio Max se encuentran con un joven Héctor Salamanca cuando se acercan al narcotraficante don Eladio, y le solicitan participar en la producción de metanfetamina con él. A una orden de Eladio, Héctor mata a Max como advertencia para Gustavo.			
9	<i>Bug</i>	Terry McDonough	Moira Walley-Beckett y Thomas Schnauz
Ted le dice a Skyler que el IRS, la parte de Hacienda que se encarga de las cuentas de las empresas, lo está auditando. La investigación de Hank descubre el depósito de Gustavo, por lo que Jesse es contratado por este para ayudar a limpiar y mover todo el producto. Gustavo llama al cártel de traficantes mexicanos, cediendo a sus demandas, y le pide a Jesse que cocine la fórmula de Walter.			

10	<i>Salud</i>	Michelle MacLaren	Peter Gould y Gennifer Hutchison
<p>Skyler le pide a Saul que invente una historia sobre un familiar distanciado de Ted que muere y le deja herencia, de esta manera ella le da dinero a Ted para que pague sus deudas pendientes. Sin embargo, Ted no lo hace, y compra un carro de lujo. Jesse, Mike y Gustavo viajan al laboratorio de metanfetaminas del cártel en México. Después de cocinar, Jesse es informado de que ahora pertenece al cártel. Cuando Jesse, Mike y Gustavo van a la finca de don Eladio para celebrar su alianza, Gustavo envenena a este. Skyler enfrenta a Ted y le revela que el dinero proviene de ella, este se empeña en regresar el dinero a Skyler, pero ella insiste en que debe pagar la deuda que tiene con Hacienda.</p>			
11	<i>Crawl Space</i>	Scott Winant	George Mastras y Sam Catlin
<p>Gustavo se recupera después de haber ingerido veneno. Le pide a Jesse que maneje el laboratorio él solo, Jesse le solicita que no mate a Walter. Ted se niega a tomar el dinero de Skyler, hasta que los secuaces de Saul lo intimidan para que realice el pago y al intentar huir, se golpea la cabeza y queda herido. Walter lleva a Hank a la lavandería industrial, pero causa un "accidente" en el camino. Después de haber sido amenazado de muerte por Gustavo, Walter va a su casa a buscar dinero, a fin de pagar una nueva identidad para su familia y que se puedan mudar a otra ciudad; sin embargo, se da cuenta de que Skyler le dio el dinero oculto a Ted. Marie llama a Skyler después de que Hank fuera amenazado por el cártel.</p>			
12	<i>End Times</i>	Vince Gilligan	Thomas Schnauz y Moira Walley-Beckett
<p>Skyler, Walter Jr. y Holly, bajo la protección de la DEA, se instalan en la casa de Hank y Marie. Andrea, la nueva pareja de Jesse, le llama desde el hospital porque su hijo Brock está en estado crítico por una especie de gripe misteriosa. Jesse encuentra el frasco de ricina faltante. Walter dice a este que Gustavo debe estar detrás del envenenamiento de Brock. Walter intenta matar a Gustavo con un coche bomba, pero este evade su vehículo.</p>			
13	<i>Face off</i>	Vince Gilligan	Vince Gilligan
<p>Unos detectives cuestionan a Jesse sobre Brock. Walter, Jesse y Saul se dan cuenta de que Gustavo será vulnerable si visita a Héctor en el asilo de ancianos donde se encuentra. Walter visita a Héctor y le ofrece una oportunidad para vengarse de Fring. Cuando este lo visita, Héctor detona una bomba, hiriendo mortalmente a ambos, mientras Walter y Jesse destruyen el laboratorio.</p>			

Tabla 2.6 Datos y sinopsis de los capítulos de la temporada 5

Número	Título original	Dirección	Guion
1	<i>Live Free or Die</i>	Michael Slovis	Vince Gilligan
<p>Un flashforward muestra a Walter con barba y pelo largos, para disfrazar su apariencia, desayunando en un restaurante de comida rápida del norte de Estados Unidos, en su cumpleaños número 52. En el plano temporal real, la noticia de las tres muertes en el asilo de ancianos donde murió Gustavo Fring se extiende cuando Walter se dirige a ver a su familia. Este destruye la evidencia de las actividades en el superlaboratorio, almacenadas en la computadora portátil de Gustavo Fring, gracias a un ingenioso plan en el que están involucrados Jesse y Mike.</p>			
2	<i>Madrigal</i>	Michelle MacLaren	Vince Gilligan
<p>Un hombre de negocios alemán se suicida para evadir las preguntas de sus lazos con Gustavo Fring. Después de una larga búsqueda, Walter y Jesse encuentran el cigarrillo faltante, que contenía el veneno para matar a Gustavo. La DEA comienza la investigación del imperio de Gustavo buscando pistas en la empresa alemana Madrigal, la cual surtió el equipamiento del superlaboratorio de metanfetamina. Con el fin de reconstruir sus vidas y formar otra vez un negocio de la droga que sea rentable, Walter y Jesse deciden buscar a Mike como nuevo socio. Una ejecutiva de Madrigal llamada Lydia se convierte en proveedora de metilamina de este.</p>			
3	<i>Hazard Pay</i>	Adam Bernstein	Peter Gould
<p>Walter regresa de nuevo a la casa familiar de manera definitiva, ante la consternación de Skyler. Walter, Mike y Jesse se reúnen con Saul para discutir la búsqueda de un nuevo lugar para cocinar. Utilizan un negocio de control de plagas como fachada, cocinando en las casas donde colocan tiendas de campaña para la fumigación. Cuando llega la hora de dividir las ganancias, Walter está molesto por la cantidad de dinero para los antiguos hombres de Mike, a los cuales paga por no decir nada.</p>			
4	<i>Fifty-One</i>	Rian Johnson	Sam Catlin
<p>Lydia ofrece hasta su propio empleado a la DEA para salvarse a ella misma y Mike le ofrece un reemplazo: Jesse. Ella y Jesse detectan un dispositivo de rastreo en un barril de metilamina. Mike cree que fue ella quien colocó el aparato. Walter vende</p>			

su Pontiac Aztek por 50 dólares y se compra un Chrysler 300C. Walter admite ante Skyler que cocina de nuevo. Ambos discuten sobre la seguridad de los niños.			
5	<i>Dead Freight</i>	George Mastras	George Mastras
Mike y Lydia trabajan para obtener la metilamina destinada a la operación. Walter y Jesse trabajan de varias maneras, que les permiten mantenerse encubiertos. Mike, Todd (un nuevo ayudante), Walter y Jesse logran robar metilamina de un tren. Un niño es testigo del robo, por lo que Todd lo mata.			
6	<i>Buyout</i>	Colin Bucksey	Geenifer Hutchison
Walter, Mike y Jesse discuten sobre qué hacer con Todd después del asesinato del niño. Mike experimenta una fuerte presión porque está bajo la vigilancia constante de la DEA; llega a un acuerdo de compraventa de metanfetamina con unos nuevos distribuidores, Jesse discute este trato comercial con Walter. Este lo invita a su casa para hablar y le confiesa su pesar por haber vendido su participación en la venta de Gray Matter en solo 5 000 dólares, y también sus planes para construir otro imperio. Cuando llega Skyler, Walter insiste en que Jesse se quede a cenar. En la cena, Skyler revela que sabe que Walter le dijo a Marie sobre su romance con Ted. Después de la cena, Walter dice a Jesse que Skyler envió a sus hijos a vivir a otra parte y está esperando que "su cáncer regrese", y que él tiene la intención de continuar cocinando metanfetamina a toda costa, porque "el negocio" es todo lo que le queda.			
7	<i>Say My Name</i>	Thomas Schnauz	Thomas Schnauz
Walter, Jesse y Mike se reúnen con Declan, uno de los líderes traficantes de la región, para que Walter pueda negociar un trato para cocinar, y Jesse y Mike reciban su pago. Hank sigue al abogado de Mike, quien se encarga de lavar el dinero de Dan Wachsberger, exabogado de Gustavo Fring. Dan se entrega a la DEA, Walter se entera y advierte a Mike sobre los riesgos que esto podría implicar en su negocio, si el hombre los delata. Cuando se reúnen con Declan, Walter exige que Mike le diga los nombres de las nueve personas en prisión cuyo silencio ha estado pagando. Este se niega y Walter lo mata. El hombre se da cuenta de que Lydia puede darle los nombres que necesita.			
8	<i>Gliding Over All</i>	Michelle Maclare	Moirá Walley-Becket
Walter se reúne con Lydia y obtiene los nombres de los implicados. Ella le propone exportar su mercancía a la República Checa. El hombre hace un trato con el tío de Todd, quien tiene conexión con la hermandad Aria para asesinar a los nueve hombres que trabajaban para Gustavo. Walter comienza a cocinar provechosamente y sin temor. Skyler hace otro esfuerzo para convencerlo de renunciar a la producción de metanfetamina, luego de enterarse de la nueva manera en que está operando y este acepta en primera instancia. Walter devuelve a Jesse			

<p>su parte de la venta planeada de la metilamina y cesa su producción y distribución de metanfetamina. Los hijos de Walter regresan a su casa y la familia parece volver a la normalidad. Mientras desayuna en casa de los White, Hank va al baño y por casualidad hojea el libro Hojas de hierba que se encuentra ahí y observa que tiene una dedicatoria: "Para W.W. de G.B.". Hank se da cuenta de que Walter es Heisenberg.</p>			
9	<i>Blood Money</i>	Bryan Cranston	Peter Gould
<p>En un flashforward Walter llega a su antigua casa para sacar la ricina que guardó ahí. En la actualidad, Hank pide todos los archivos del caso Fring y coteja la escritura a mano con la copia que tomó de la casa de Walter, la cual coincide. Mientras tanto, Jesse tira su dinero en las calles de un barrio residencial. El cáncer de Walter regresa. Después de una quimioterapia se da cuenta que su ejemplar de Hojas de hierba no está en la casa. Walter lo busca inmediatamente y encuentra un rastreador GPS en su coche. Se enfrenta a Hank, quien le revela que sabe que él es Heisenberg.</p>			
10	<i>Buried</i>	Michelle MacLaren	Thomas Schnauz
<p>Hank llega con Skyler antes que Walter. Trata de obtener una declaración de Skyler, pero ella se niega. Walter guarda su dinero en barriles y lo entierra en el desierto. Lydia intenta convencer a Declan de utilizar a Todd como su químico, pero cuando él se niega, los hombres del tío Jack, líder de la familia de Todd, matan a Declan y a sus asociados, apoderándose del equipo. Hank no puede obtener la información de Skyler ni de Walter, regresa a su despacho de la DEA y se entera de que Jesse se encuentra detenido y está siendo interrogado.</p>			
11	<i>Confessions</i>	Michael Slovis	Gennifer Hutchison
<p>Jesse se niega a hacer un trato con Hank. En una reunión en un lugar público, Walter, Skyler, Hank y Marie tratan de negociar. Cuando los intentos de Walter para negociar con Hank fracasan, deja con Hank y Marie un dvd donde implica a Hank como autor intelectual de los negocios de metanfetamina. Walter ofrece a Jesse dinero para salir de la ciudad y obtener una nueva identidad. Jesse está de acuerdo, hasta que se da cuenta de que Saul tomó el cigarrillo de ricina de él para que Walter pudiera envenenar a Brock. Entonces, muy enfadado, llega a la casa de Walter y comienza a rociarla de gasolina.</p>			
12	<i>Rabid dog</i>	Sam Catlin	Sam Catlin
<p>Walter llega a su casa y descubre que el coche de Jesse está en la entrada: ya en el interior se da cuenta de que está rociada de gasolina. Le deja un mensaje telefónico a Jesse, pidiéndole reunirse y hablar con calma. Skyler presiona a Walter para matar a Jesse. En un flashforward se ve a Hank deteniendo a Jesse para que no quemara la casa de Walter. Jesse acuerda una reunión con Hank y va a su</p>			

<p>encuentro con Walter llevando puesto un micrófono, aunque finalmente no se lleva a cabo la reunión. En lugar de hablar con Hank, llama a Walter, negándose a reunirse y amenazándolo. Walter llama a Todd, diciéndole que tiene trabajo para su tío.</p>			
13	<i>To'hajilee</i>	Michelle MacLaren	George Mastras
<p>Walter llama a Todd para negociar el asesinato de Jesse. El tío de Todd está de acuerdo, con la condición de que Walter cocine de nuevo y Todd pueda observarlo. Hank intenta saber el paradero del dinero de Walter a través de Huell, antiguo guardaespaldas de Heisenberg. Walter intenta sacar a Jesse de su escondite haciendo una llamada a través de Andrea, pero Hank intercepta el mensaje. Consciente de que Walter ha enterrado su dinero en alguna parte, Hank toma una foto para convencer a este de que Jesse encontró el dinero, por lo cual el hombre se dirige frenéticamente hacia el lugar donde lo enterró. Walter recibe una llamada de Jesse diciendo que quemará el dinero. Walter llama a Jack y ordena que él y sus otros asociados vayan al lugar para matar a Jesse. Al ver que Hank y su compañero Gomez llegan con Jesse, Walter llama a Jack para cancelar. Walter se rinde. Hank, contento, llama a Marie diciéndole que ya tiene a Walter, lo esposa y lo mete en una camioneta. Sin embargo, Jack y sus hombres llegan y amenazan con disparar, Walter les pide que no abran fuego, y aun así lo hacen.</p>			
14	<i>Ozymandias</i>	Rian Johnson	Moira Walley-Becket
<p>Después del tiroteo Gomez muere. Hank, quien recibió una bala, es tomado por Jack. Walter ruega que no lo maten, confesándoles que es su cuñado y ofreciendo revelar la ubicación de su dinero. Después de que los hombres de Jack desentierran el dinero, matan a Hank y se llevan todos los barriles, dejando uno para Walter. Walter pide que maten a Jesse, pero Todd sugiere que lo mantengan vivo para que le enseñe a producir el producto. Mientras se llevan a Jesse, Walter le confiesa a este que vio morir a Jane, y aunque pudo haberla salvado, no lo hizo. Marie va al lavado de automóviles y le dice a Skyler que Hank ya detuvo a Walter y pide que le cuente la verdad sobre su padre a Walter Jr.; cuando lo hace, el muchacho se enfada con sus padres. Al llegar a casa, Skyler ve a su esposo empacando sus cosas. Le pide explicaciones, deduciendo que asesinó a Hank. Skyler toma un cuchillo y comienza a pelear con Walter. Su hijo logra separarlos y llama a la policía. Walter escapa y pide a Saul que lo contacte con el hombre que le dará una nueva identidad y ubicación. Se marcha de Albuquerque.</p>			
15	<i>Granite State</i>	Peter Gould	Peter Gould
<p>Walter se muda a una cabaña en New Hampshire. Después de ser interrogada por la DEA, Skyler se ve amenazada por Todd para que no hable acerca de Lydia. Jesse trata de escapar de la casa de Todd, donde está prisionero, pero es descubierto por</p>			

este; es torturado y como castigo lo llevan a la casa de Andrea para que vea cómo la asesina Todd. Walter llama a su hijo pero él le contesta enfadado por lo que hizo y deseándole que muera. Walter decide llamar a la DEA para entregarse, sin embargo, ve una entrevista donde Elliot y Gretchen son reconocidos por su labor altruista, lo cual desata su furia al recordarle el éxito del que gozan a sus expensas. Entonces escapa antes de que la policía llegue.

16	<i>Felina</i>	Vince Gilligan	Vince Gilligan
<p>Walter regresa a Albuquerque y con ayuda de Skinny Pete y Badger logra amenazar a Elliot y Gretchen. Walter los presiona para que entreguen el dinero que le resta a sus hijos, a manera de una "generosa donación". El hombre se entera de que su producto aún se vende en las calles, por lo que deduce que Jesse está vivo. Walter crea un arma que se dispara automáticamente, va por última vez con Skyler, y le entrega un boleto de lotería donde aparece la ubicación de los cuerpos de Hank y Gómez. Se despide de Skyler y Holly, y ve a lo lejos cómo llega al departamento su hijo. Luego se reúne con Lydia y Todd, proponiéndole a esta un contrato. Ella dice estar interesada, pero solo lo aparenta para que Walter se marche. Más tarde, este llega a la casa de Jack, proponiéndole el mismo trato que a Lydia y Todd, Jack no acepta. Walter lo acusa de tener a Jesse como socio, mientras que él pidió que lo mataran. Jack lleva a Jesse hasta él para mostrarle que es su esclavo y no su socio. Walter tira a Jesse al piso y activa el arma, disparando automáticamente a todos. Todd sobrevive y es estrangulado por Jesse. Luego, Lydia llama al celular de Todd, pero es Walter quien contesta y le dice que la envenenó con ricina (poniéndola en un sobre de Stevia). Jesse se escapa del laboratorio donde se encuentra esclavizado, después de despedirse de Walter. Este camina en el laboratorio por última vez, pues recibió una bala. Los policías llegan momentos después y encuentran a Walter muerto.</p>			

Al abordar la saga conviene destacar los cambios de linealidad, los *plot twist* (giros de tuerca en español, que es cuando una trama aparentemente predecible lleva a la historia por nuevos caminos) y la forma en la que los personajes (y en especial el protagonista) afectan el curso de la trama. Esto para que el lector se dé cuenta de por qué la serie evolucionó más por los personajes que por la trama.

Al final resalta la forma en la que los dos ámbitos, el de la moral y el de la contramoral, convergen al hacer del protagonista (un verdadero genio del mal) un sujeto alabado, que devino en leyenda tanto fuera como dentro de la pantalla, convirtiéndose en un referente de la cultura popular.

2.3 Joseph Campbell y el héroe de las mil caras

Una vez que hemos hecho un acercamiento general a los personajes y la historia de *Breaking Bad*, tomaremos como fundamento teórico el libro de Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, para entender de qué manera se construye la historia y cómo se plantea esta para darle forma y fondo a un antihéroe.

En las páginas siguientes presentaremos las historias de los portadores simbólicos y mundiales del destino de todos los hombres, es decir, los héroes de las historias a las que somos aficionados, y que Campbell divide de esta manera:

La primera gran etapa, que es la de la “separación” o partida, será mostrada en la primera parte, capítulo primero, en cinco subdivisiones: 1) “La llamada de la aventura”, o las señales de la vocación del héroe; 2) “La negativa al llamado”, o la locura de la huida del dios; 3) “La ayuda sobrenatural”, la inesperada asistencia que recibe quien ha emprendido la aventura adecuada; 4) “El cruce del primer umbral”, y 5) “El vientre de la ballena”, o sea el paso al reino de la noche. La etapa de las “Pruebas y victorias de la iniciación” aparecerá en el capítulo segundo en seis subdivisiones: 1) “El camino de las pruebas”, o del aspecto peligroso de los dioses; 2) “El encuentro con la diosa” (Magna Mater), o la felicidad de la infancia recobrada; 3) “La mujer como tentación”, el pecado y la agonía de Edipo; 4) “La reconciliación con el padre”; 5) “Apoteosis”, y 6) “La gracia última”[...]

[...] El tercero de los siguientes capítulos concluirá el estudio de estas posibilidades bajo seis subdivisiones: 1) “La negativa al regreso” o el mundo negado; 2) “La huida mágica”, o la fuga de Prometeo; 3) “El rescate del mundo exterior”; 4) “El cruce del umbral del regreso”, o la vuelta al mundo normal; 5) “La posesión de los dos mundos”; y 6) “Libertad para vivir”, la naturaleza y función de la gracia última” (Campbell, 1992, p. 28. Las citas subsiguientes serán tomadas de la misma edición.).

A partir de estos fundamentos, mostraremos cómo las etapas en el desarrollo de un mito que propone Campbell pueden ser aplicadas a la historia del profesor de Química que decidió transformarse en un *lord* de la droga.

2.3.1 La llamada de la aventura

Todo héroe comienza su aventura cuando aparece una circunstancia irregular en su vida. Esta irregularidad la podemos encontrar tanto en los factores internos como en los externos, ya sea porque ocurre una situación donde un ser fantástico lo invite a formar parte de una aventura o se produzca un encaprichamiento por parte del personaje que termina llevándolo a situaciones novedosas. Es entonces cuando se ve envuelto por primera vez en la situación que será el detonante para que comience la historia. Respecto de esto nos dice Campbell:

Este primer estadio de la jornada mitológica, que hemos designado con el nombre de “la llamada de la aventura”, significa que el destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de su sociedad a una zona desconocida. Esta fatal región de tesoro y peligro puede ser representada en varias formas: como una tierra distante, un bosque, un reino subterráneo, o bajo las aguas, en el cielo, una isla secreta, la áspera cresta de una montaña; o un profundo estado de sueño; pero siempre es un lugar de fluidos extraños y seres polimorfos, tormentos inimaginables, hechos sobrehumanos y deleites imposibles. El héroe puede obedecer su propia voluntad para llevar al cabo la aventura, como hizo Teseo cuando llegó a la ciudad de su padre, Atenas, y escuchó la horrible historia del Minotauro; o bien puede ser empujado o llevado al extranjero por un agente benigno o maligno, como Odiseo, que fue transportado por el Mediterráneo en los vientos del encolerizado dios Poseidón. La aventura puede comenzar como un mero accidente, como la de la princesa del cuento de hadas; o simplemente, en un paseo algún fenómeno llama al ojo ocioso y aparta al paseante de los frecuentados caminos de los hombres. Los ejemplos se multiplican, ad infinitum, desde cualquier rincón del mundo (p. 40).

En el caso de nuestro personaje principal, Walter White, primero se presentará una semblanza general acerca de sus características, con el propósito de ofrecer un contexto que permita su análisis desde la propuesta de Campbell. En primer lugar, nos encontramos con que tiene un estilo de vida que parece común a simple vista, pues cuenta con una casa y dos automóviles, al tiempo que enfrenta el hecho de tener una esposa embarazada y un hijo con discapacidad mental. En la serie se muestra constantemente que Walter tiene una situación económica bastante

precaria, por lo cual se ve obligado a tener dos empleos para subsistir en el esquema social al cual pertenece.

Posteriormente podremos apreciar que el protagonista se encuentra sobrecalificado para su trabajo principal como maestro de Química en una escuela preparatoria, y que en su segundo trabajo –como cajero en un autolavado— es obligado a lavar automóviles cuando hace falta personal, lo que provoca la burla de algunos de sus alumnos. También su descontento generalizado de la vida tiene que ver con el hecho de que en algún momento Walter pudo haberse convertido en millonario, pero una mala decisión lo apartó de esto, mientras que sus mejores amigos –y socios iniciales— sí consiguieron el tan anhelado bienestar económico.

Es entonces cuando el llamado se hace presente: a través de su cuñado Hank, agente de la división Antidrogas de la DEA, Walter se entera de otro estilo de vida más redituable, el del mundo del narcotráfico. A pesar de que es una vía ilegal de obtener dinero, la atracción por este se hace latente en el hombre, al vivir de cerca los operativos contra los narcotraficantes y conocer las ganancias que genera esta forma de vida.

El empuje final hacia tomar o no el llamado se produce cuando Walter White descubre que tiene cáncer de pulmón y que su situación económica precaria, desde la hipoteca y su bajo salario hasta la llegada de un nuevo hijo en el seno familiar, es insuficiente para atenderse: es ahí cuando el llamado a la aventura se vuelve más poderoso para nuestro héroe.

2.3.2 La negativa al llamado

A pesar de que no es el caso de Walter White, Joseph Campbell nos explica que en ocasiones en las historias el prospecto a héroe hace caso omiso del llamado como una negativa al sacrificio. En palabras de este autor:

A menudo en la vida actual y no poco frecuentemente en los mitos y cuentos populares, encontramos el triste caso de la llamada que no se responde; porque siempre es posible volver el oído a otros intereses. La llamada no atendida convierte la aventura en una negativa. Encerrado en el fastidio, en el trabajo duro, o en la “cultura”, el individuo pierde el poder de la significativa acción afirmativa y se convierte en una víctima que debe ser salvada (p. 42).

Al analizar esta cita es posible vislumbrar que en ciertos casos la negativa al llamado trajo consigo consecuencias cruciales: por ejemplo, Jesucristo se negó al llamado a la aventura al decidir no caer en las tentaciones y sacrificarse por los pecados de la humanidad, transformándose así en la base de la fe cristiana; asimismo un elegido puede acceder a ese llamado negativo con consecuencias terribles. Por ejemplo, en la saga *Star Wars* Anakin Skywalker decide hacer caso omiso del llamado del destino que lo señalaba como el elegido para equilibrar el universo y acepta el llamado del lado oscuro que supuestamente debía combatir. Esto trae consecuencias catastróficas, pero al mismo tiempo es la base de todo lo que sucede en esa saga.

A diferencia de los ejemplos mencionados, si Walter se hubiera negado a seguir el llamado de la aventura, nuestro héroe no sería tal, y estaríamos contando una historia acerca de cómo un maestro que da clases de Química en una preparatoria fallece a causa del cáncer, y tal vez la serie se centraría en el sistema de salud de Estados Unidos y lo costoso que es, mas no se hablaría de un narcotraficante exitoso.

2.3.3 La ayuda sobrenatural

De acuerdo con Joseph Campbell: “Para aquellos que no han rechazado la llamada, el primer encuentro de la jornada del héroe es con una figura protectora (a menudo una viejecita o un anciano), que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas del dragón que debe aniquilar” (p. 47).

La ayuda sobrenatural en el camino del héroe es aquella que le da alguien y que está relacionada con lo que necesita de cara al cumplimiento de su destino, es decir, le provee de las herramientas necesarias con las cuales podrá cumplir sus objetivos.

En el caso de Walter White, dicha ayuda proviene del conocimiento, un conocimiento del negocio adonde planea entrar, tanto desde la percepción legal, gracias a su cuñado Hank, como desde la ilegal, donde su mentor es Jesse Pinkman. Desde los dos ámbitos, la ayuda sobrenatural se manifiesta, dándole los elementos necesarios para que pueda cumplir con su cometido.

2.3.4 El cruce del primer umbral

Cuando el héroe responde a su llamado, está destinado a cruzar el primer umbral camino a su aventura. Es en este primer umbral donde se separan los límites de lo que usualmente está establecido; detrás de él es donde el héroe se encuentra con la aventura. Al respecto, señala Campbell:

Tales custodios protegen al mundo en las cuatro direcciones, también de arriba a abajo, irguiéndose en los límites de la esfera, actual del héroe, u horizonte vital. Detrás de ellos está la oscuridad, lo desconocido y el peligro; así como detrás de la vigilancia paternal está el peligro para el niño, y detrás de la protección de su sociedad está el peligro para el miembro de la tribu. La persona común está no sólo contenta sino orgullosa de permanecer dentro de los límites indicados y las creencias populares constituyen la razón de temer tanto el primer paso dentro de lo inexplorado (p. 51).

Como puede advertirse, se hace hincapié en que en este umbral se encuentra un guardián, encargado de determinar quién puede entrar y quién queda fuera.

En el caso de nuestro objeto de estudio, Walter cruza el primer umbral cuando, luego de obtener conocimiento sobre la actividad a la que se quiere dedicar, decide llevarla a cabo.

El guardián de este umbral es su cuñado Hank; como agente de la DEA, él es quien sabe lo que sucede una vez que se cruza dicho umbral y las consecuencias que puede tener el hecho de cometer ese delito.

Al aliarse con Jesse Pinkman, conocedor de cómo se puede traficar con la metanfetamina, hacer un plan para *cocinar* su mercancía y finalmente empezar a comerciar con ella, es cuando Walter cruza ese primer umbral en su aventura.

2.3.5 El vientre de la ballena

Al hallarse el héroe en una situación de peligro, en la cual se supone debió haber triunfado, es cuando se encuentra en el vientre de la ballena. Sobre esto Joseph Campbell remarca que: “La idea de que el paso por el umbral mágico es un tránsito a una esfera de renacimiento queda simbolizada en la imagen mundial del vientre, el vientre de la ballena. El héroe, en vez de conquistar o conciliar la fuerza del umbral, es tragado por lo desconocido y parecería que hubiera muerto” (p. 57).

El héroe muere para renacer de las adversidades, vuelve más fuerte y cauteloso ante los futuros obstáculos que se le puedan presentar. En el caso de Walter White encontramos varios puntos donde se encuentra en el vientre de la ballena, luego de haber cruzado el primer umbral.

Al inicio de la serie, en la parte final del capítulo piloto, en el capítulo dos (*The cat's in the bag...*) y en el tercero (*...And the bag is in the river*), Walter y su compañero Jesse casi son asesinados por dos traficantes: Krazy 8 y su primo Emilio, quien fue traicionado por Jesse; Walter casi logra acabar con ellos. El problema principal es cuando Krazy 8, el capo líder de la región, sigue vivo, y es el deber de Walter asesinarlo. En esta situación, Krazy 8 casi logra convencer a nuestro héroe de que no lo asesine, con la finalidad de matarlo él mismo cuando Walter lo libere. Es así como el protagonista de nuestra historia se encuentra en una situación donde la única opción es matar. Una vez que lo hace, se da cuenta realmente de los peligros que acarrea el mundo del narcotráfico y de lo que implica desenvolverse en este.

El vientre de la ballena se presenta cuando nuestro héroe se encuentra en una situación desesperada de la que difícilmente podrá salir adelante; a lo largo de la serie Walter se verá atrapado en esa imagen simbólica, pero gracias al ingenio y la astucia que va adquiriendo conforme la marcha logra superar esas situaciones problemáticas. Algunos de los puntos más críticos que enfrenta en el transcurso de la serie son los siguientes:

- *Crazy Handful or Nothin'* (temporada 1, episodio 6). Desafía a un traficante apodado Tuco, luego de que este golpeará a Jesse y les robara su mercancía.
- *Grilled* (temporada 2, episodio 2). Luego de que Walter y Jesse fueran secuestrados por el Tuco y de que este planea llevarlos a México a seguir *cocinando* metanfetamina, Hank asesina al Tuco mientras estaba buscando a Walter, quien se encuentra en status de desaparecido; este y Jesse logran pasar desapercibidos ante Hank, aunque luego Walter debe justificar su ausencia ante su familia.
- *One Minute* (temporada 3, episodio 7). Hank sigue la pista de la caravana donde Walter y Jesse *cocinan*; aquel tiene miedo de ser encontrado por su cuñado y a través de un elaborado plan, ambos logran destruir la caravana y deshacerse de Hank.
- *Full Measures* (temporada 3, episodio 13). Walter asesina a dos traficantes que trabajaban para su jefe Gustavo Fring, a fin de salvar a Jesse Pinkman, luego de que Gustavo intentara asesinarlo junto con Jesse para darle paso a Gale (tutorado de Walter) como el principal *cocinero* de metanfetamina; Walter hace que Jesse asesine a Gale para que ambos se salven.

Las situaciones que colocan a Walter en el “vientre de la ballena” son las que van marcando la pauta de cómo se desarrollará la historia, pero en este caso también son indicadores de los cambios en su personalidad, mismo que se producirá en el transcurso de la serie.

2.3.6 El camino de las pruebas

Las pruebas representan la parte decisiva en el camino del héroe, son aquellas que van acercándolo a su objetivo final y las que determinan si es digno de la gloria que busca. En este sentido, señala Joseph Campbell:

La prueba es una profundización del problema del primer umbral y la pregunta está todavía en tela de juicio: ¿Puede el ego exponerse a la muerte? Porque muchas cabezas tiene esta Hidra que nos rodea; si se corta una, aparecen dos más, a menos que un cáustico adecuado se aplique a la parte mutilada. La partida original a la tierra de las pruebas representa solamente el principio del sendero largo y verdaderamente peligroso de las conquistas iniciadoras y los momentos de iluminación. Habrá que matar los dragones y que traspasar sorprendentes barreras, una, otra y otra vez. Mientras tanto, se registrará una multitud de victorias preliminares, de éxtasis pasajeros y reflejos momentáneos de la tierra maravillosa (p. 68).

Si recordamos el primer umbral de Walter, notaremos que se trataba de poner en marcha su negocio de manufactura de metanfetamina. Después de ese cruce, todas las aventuras que atraviesa nuestro héroe se desarrollan alrededor de la custodia de su negocio en muchos aspectos: desde el emocional —acerca de si aquello que hace es lo correcto, y si son válidos los motivos por los cuales está empeñado en realizar su objetivo— hasta el social, pues está combatiendo en una doble vida: una como jefe de familia vulnerable que lucha contra el cáncer, y otra como traficante y jefe del mundo de las drogas.

En el aspecto público, su lucha se enfoca en no ser descubierto como traficante, especialmente por parte de su familia, y aun cuando su esposa se entera de su ocupación ilícita, Walter logra hacer que su imagen de hombre de hogar siga intacta, con el fin de protegerse a sí mismo y a su negocio. En su faceta de traficante exitoso, debe ser cuidadoso en que no se descubra su vida pública y legal de profesor de Química; así, debe comportarse de acuerdo con su entorno y enfrentarse a situaciones en las cuales incluso se implican cuestiones de vida o muerte: desde no dejar que su cuñado, agente de la DEA, sepa de su alter ego, hasta mantener la apariencia de hombre de familia que está pasando por una situación de salud difícil,

aun cuando tenga traficantes peligrosos acechándolo. Es en este juego de doble personalidad donde Walter puede alcanzar, a un precio muy alto, el éxito que le faltaba en la vida.

Las aventuras son las que vuelven al héroe de las historias un personaje enmarcado en esa categoría. Cada una de ellas aporta una enseñanza y una consecuencia, lo cual marcará la pauta sobre lo que sucederá en el futuro con nuestro personaje.

2.3.7 El encuentro con la diosa

El encuentro con la diosa es una de las partes claves en el camino de nuestro héroe. La diosa, la mujer, lo femenino, tienen un significado más simbólico que físico en el desarrollo de la historia que nos ocupa. Acerca de esto refiere Campbell:

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. Los ojos deficientes la reducen a estados inferiores; el ojo malvado de la ignorancia la empuja a la banalidad y a la fealdad. Pero es redimida por los ojos del entendimiento. 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 (p. 71).

En el episodio 2 de la quinta temporada se produce un encuentro clave del héroe con la diosa, representado a través de la victoria de Walter, al quedar como único traficante de la zona y hacer que funcione perfectamente su negocio, conservando al mismo tiempo una excelente fachada de su vida pública como hombre de familia y un considerable éxito en su actividad oculta.

2.3.8 La mujer como tentación

“El inocente deleite de Edipo después de haber poseído a la reina por primera vez, se convierte en agonía de espíritu cuando descubre quién es ella” (p. 74). Con esta cita, el autor se refiere al sufrimiento que se tiene al asumir las consecuencias del encuentro con la diosa, pues luego de la victoria, al encontrarse con ella, se tiene un desencanto cuando se revela una verdad oculta. En el caso de Edipo, luego de su encuentro con la diosa, es decir, poseer al reino y a la reina de este, todo se vuelve una pesadilla al darse cuenta de que la diosa en cuestión es su madre, lo que lo llena de vergüenza y horror, al grado de que decide sacarse los ojos.

Para Walter, el desencanto sobreviene cuando es descubierto por su cuñado Hank, y el grupo que trabaja con él en su labor de traficante decide ponerse en su contra. Es en este momento donde Walter pierde todo: sus ganancias, su imagen pública, su familia e incluso su identidad; es despojado de sus posesiones luego de haber conocido a la diosa, y las consecuencias de ese encuentro repercuten sobre él de manera estrepitosa.

2.3.9 La reconciliación con el padre

Cuando se habla de la reconciliación con el padre, estamos en presencia de uno de los momentos de mayor reflexión e introspección por los que el héroe debe atravesar en camino al cumplimiento de su destino. Joseph Campbell explica así el papel que tiene el padre:

Es en esta prueba donde se abre la posibilidad de que el héroe derive esperanza y seguridad de la figura femenina protectora, por cuya magia (los encantos del polen o su fuerza de intercesión) es protegido a través de todas las aterradoras experiencias de la iniciación en el padre que hace desfallecer al ego. Porque ya que es imposible confiar en el rostro aterrador del padre, la fe del individuo debe centrarse en otra parte (la Mujer Araña, la Madre Bendita), y con la seguridad de esa ayuda, el individuo soporta la crisis, sólo

para descubrir, al final, que el padre y la madre se reflejan el uno al otro y que son en esencia los mismos (p. 79).

Es en la reconciliación con el padre donde el héroe se da cuenta de que la figura temida es a su vez parte y reflejo de la figura protectora y materna; el hecho de estar en paz con el padre representa para el héroe dar un paso hacia adelante después del encuentro con la diosa, y de haber enfrentado las destructivas consecuencias derivadas de esto.

Al hablar de Walter tenemos que ubicarnos en su situación después de su destructivo encuentro con la diosa; se ha convertido en un héroe que desde el exterior atestigua cómo su legado, que construyó con tanto ahínco, se ha derrumbado. Cuando el cáncer comienza a presentarse y a transmutarse de manera clara en la muerte próxima, es cuando nuestro héroe se reconcilia con el padre: este padre es el destino inevitable que le estaba deparando, pasara lo que pasara, la muerte. Pero al mismo tiempo, esta aceptación de la muerte lo lleva a reflexionar sobre cómo puede construir un legado para sus seres queridos, y más aún, cómo quedar en paz consigo mismo.

2.3.10 La apoteosis

De acuerdo con el *Diccionario de la lengua española* de la Real Academia Española (RAE, 2018), el término apoteosis se define como:

1. f. Enalzamiento de una persona con grandes honores o alabanzas.
2. f. Manifestación de gran entusiasmo en algún momento de una celebración o acto colectivo.
3. f. En el mundo clásico, concesión de la dignidad de dioses a los héroes.

Para enlazar la tercera definición con la historia que nos ocupa, analizaremos lo que refiere Joseph Campbell cuando nos habla de la Apoteosis. Este autor alude a la aparición de dioses que pertenecen tanto a lo masculino como a lo femenino, es decir, son representantes de la dualidad y del equilibrio.

Esta dualidad se produce en nuestra historia cuando Walter finalmente acepta su destino, esto es, se reconcilia con el padre (la muerte) y aún debe obtener los favores de la madre (la victoria, la protección), para poder terminar tomado de la mano de ambos. No bastaba con que el héroe se recluyera bajo un alias en un lugar lejano, tenía que darles fin a sus asuntos. Recordemos brevemente la situación de las personas a las que terminó afectando su desafortunado encuentro con la diosa Victoria: en el caso de su familia, dejó a su esposa e hijos en una situación altamente desfavorable, y su cuñada quedó viuda; en lo referente a Jesse Pinkman, este terminó en una situación de esclavitud con los delincuentes que lo explotaban para mantener su producción. Así, antes de que Walter pueda encontrar su Apoteosis, primero debe resolver lo pendiente.

2.3.11 La gracia última

La gracia última significa la satisfacción del héroe tras haber conseguido su objetivo a través de diversas artimañas, las cuales van desde el engaño hasta la pelea por conseguir sus objetivos. Esta satisfacción depende en gran medida de la cultura y los contextos de los héroes. Al respecto dice Campbell:

Ésta es la milagrosa energía de los rayos de Zeus, de Yavé y del Supremo Buddha, la fertilidad de la lluvia de Viracocha, la virtud anunciada por la campana que se hace sonar en la Misa en el momento de la consagración y la luz de la iluminación última del santo y del sabio. Sus guardianes se atreven a entregarla solamente a aquellos que han sido debidamente probados (p. 107).

En muchas ocasiones, el fin último del héroe trae consigo la desdicha para él mismo, a costa de la felicidad de quienes lo rodean. En este caso Walter, luego de las desventuras con múltiples capos del mundo de las drogas, finalmente logra cimentarse como el máximo traficante de la zona, junto con Jesse y Mike, exguardaespaldas de Gustavo Fring. La ambición de Walter, que degenera en una soberbia exacerbada por haber conseguido dicho puesto, que lo ubica como el líder

de las operaciones de tráfico de drogas, conduce a que para él desaparezca el límite sobre qué debe hacer o no.

2.3.12 El regreso (la negativa al regreso)

De acuerdo con lo referido por Joseph Campbell en la parte final que dedica al psicoanálisis del mito, específicamente la que categoriza las transformaciones del héroe, este debe regresar al punto de origen para compartir su gracia. El autor lo explica así:

Cuando la misión del héroe se ha llevado a cabo, por penetración en la fuente o por medio de la gracia de alguna personificación masculina o femenina, humana o animal, el aventurero debe regresar con su trofeo trasmutador de la vida. El ciclo completo, la norma del monomito, requiere que el héroe empiece ahora la labor de traer los misterios de la sabiduría, el Vello de Oro, o su princesa dormida al reino de la humanidad, donde la dádiva habrá de significar la renovación de la comunidad, de la nación, del planeta o de los diez mil mundos. Pero esta responsabilidad ha sido frecuentemente rechazada. Aun el Buddha después de su triunfo dudó de si el mensaje de realización podía ser comunicado, y se dice que varios santos han muerto mientras se encontraban sumidos en un éxtasis sobrenatural. Son numerosos los héroes que, según la fábula, han permanecido para siempre en la isla bendita, en compañía de la eterna Diosa del Ser Inmortal (p. 113).

Esta ambición por permanecer en el estado de gracia origina que los héroes no quieran regresar a la normalidad a la que se encuentran acostumbrados, o no sepan qué hacer exactamente con la consecución de esa gracia última.

Walter, al estar en el punto de poder más alto y con una autoridad intocable, en vez de retirarse del negocio y disfrutar los frutos de su trabajo, trata de ir más lejos, buscando cómo expandir aún más sus actividades, sin saber siquiera si llevando su negocio a ese nivel será posible sostenerlo, con las consecuencias que esto pueda traer para quienes lo rodean; en este caso, el hombre pretende mantener el *statu quo* de una familia sin problemas con la ley y la tranquilidad que se obtiene con esto,

pero dicha tranquilidad nunca estará al alcance ni de su familia ni de las personas cercanas a él.

2.3.13 La huida mágica

En el mito siempre hay una circunstancia de excepción que rompe la tranquilidad alcanzada por el héroe y que lo obliga a realizar una huida. Joseph Campbell la explica de la manera siguiente:

Si el héroe en su triunfo gana la bendición de la diosa o del dios y luego es explícitamente comisionado a regresar al mundo con algún elixir para la restauración de la sociedad, el último estadio de su aventura está apoyado por todas las fuerzas de su patrono sobrenatural. Por otra parte, si el trofeo ha sido obtenido a pesar de la oposición de su guardián, o si el deseo del héroe de regresar al mundo ha sido resentido por los dioses o los demonios, el último estadio del círculo mitológico se convierte en una persecución agitada y a menudo cómica. Esta fuga puede complicarse con milagrosos obstáculos y evasiones mágicas (p. 115).

En relación con *Breaking Bad* y lo que sucede con Walter, la huida se produce de una forma cruel y desafortunada para él, luego de que su cuñado Hank descubriera que era el capo de la droga que había estado buscando todo ese tiempo. Es entonces que comienza una persecución que desemboca con Hank asesinado, Jesse apresado, la familia de Walter perdiéndolo todo, y este huyendo y cambiando su identidad, luego de que su plan de huida terminara en desgracia.

2.3.14 El rescate del mundo exterior

A pesar de que el exilio mantenga al héroe fuera de la sociedad, y en general de lo que pudiera ser considerado como el mundo exterior, y que en esa huida el propósito sea meramente el de alejarse de ese espacio que dejó hecho un desastre

o para el que no cumplió las expectativas, tarde o temprano retorna a este. Como puntualiza Campbell (p.120): “La sociedad se encela de aquellos que permanecen fuera de ella y ha de venir a tocar a su puerta.” Por un motivo u otro, el héroe se verá obligado a regresar a la sociedad que le necesita.

En este sentido, abunda el autor:

Esto nos trae a la crisis final de todo, ante la cual la excursión milagrosa no ha sido sino un preludio, la crisis de la suprema y paradójica dificultad del cruce del umbral al regreso del héroe del reino místico a la tierra de la vida diaria. 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. Todavía debe enfrentarse a la sociedad con su elíxir que destroza el ego y redime la vida y soportar el golpe de respuesta de las dudas razonables de los duros resentimientos y de la incapacidad de las buenas gentes para comprender (p. 127).

En la serie que nos ocupa, nuestro héroe se ve obligado a regresar a la sociedad después de su reclusión, y luego de darse cuenta de que la única persona que pudo hacer que la crisis desapareciera es él mismo. La sociedad como condenadora de los hechos sucedidos es quien lo obliga a percatarse de la situación de desorden en la cual envolvió a todos sus allegados, por lo que debe volver al lugar que abandonó y resolver el desorden a fin de alcanzar una reconciliación: primero con los afectados, para posteriormente reconciliarse consigo mismo. Es entonces cuando Walter se ve obligado a tener ese retorno.

2.3.15 El cruce del umbral del regreso

¿Cómo enseñar de nuevo, sin embargo, lo que ha sido enseñado correctamente y aprendido incorrectamente mil y mil veces a través de varios milenios de tontería prudente en la especie humana? Ésa es la última y difícil labor del héroe. ¿Cómo dar en el lenguaje del mundo de la luz, los mensajes que vienen de las profundidades y que desafían la palabra? ¿Cómo representar en una superficie de dos dimensiones una forma tridimensional, o en una imagen tridimensional un significado multidimensional? ¿Cómo transcribir en términos de “sí” y “no” revelaciones que convierten en contrasentido cualquier intento de definir las parejas de contrarios? ¿Cómo

comunicarse con personas que insisten en encontrar en la exclusiva evidencia de sus sentidos el mensaje del vacío omnigenerador? (p. 128).

Con esas palabras Joseph Campbell se refiere al umbral del regreso del héroe; este, como portador de una singularidad que lo convierte en el elegido, puede atravesar ese umbral para restablecer un orden.

En el caso de *Breaking Bad*, Walter, en su calidad de héroe, se ve obligado a cruzar dicho umbral para restablecer el orden dentro de la vida de sus seres queridos, además de alcanzar así una redención por el daño que causó y afrontar las consecuencias de este.

2.3.16 La posesión de los dos mundos

El héroe es el único personaje que puede crear una conciliación entre el mundo de lo divino y lo terrenal, pues de alguna manera se encuentra destinado a esto; Campbell explica así dicha conciliación en *El héroe de las mil caras*:

El individuo, por medio de prolongadas disciplinas psicológicas, renuncia completamente a todo su apego a sus limitaciones personales, idiosincrasias, esperanzas y temores, ya no resiste a la aniquilación de sí mismo que es el prerrequisito al renacimiento en la realización de la verdad y así madura, al final, para la gran reconciliación (unificación). Después de disolver totalmente todas sus ambiciones personales, ya no trata de vivir, sino que se entrega voluntariamente a lo que haya de pasarle; o sea que se convierte en anónimo. La Ley vive en él con su consentimiento sin reservas (p. 137).

En *Breaking Bad*, la conciliación de los dos mundos parte de la campaña final de Walter White en su camino de redención, después de que su mundo se colapsara, y luego de su negativa al retorno a su mundo real. Debía encargarse de dejar resueltos sus asuntos, así como asegurarse de que quienes salieron perdiendo en el camino que decidieron emprender con él y terminaron en pésimas condiciones,

encuentren la oportunidad de recomponerse; de esa manera Walter tendrá la posibilidad de conciliarse con su destino y con los demás.

2.3.17 La libertad para vivir

Una vez que hemos hablado del pasaje milagroso y del regreso, es momento de revisar cuál es el resultado de esto. Al respecto señala Campbell:

El campo de batalla es simbólico del campo de la vida, donde cada criatura vive de la muerte de otra. El caer en la cuenta de la inevitable culpa de vivir puede enfermar el corazón de tal modo que, como Hamlet o como Arjuna, el individuo puede rehusarse a seguir. Por otra parte, como casi todos nosotros, 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. Esa rectitud del yo lleva al mal entendimiento, no sólo de uno mismo, sino de la naturaleza del hombre y del cosmos. 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. Y esto se efectúa a través de una valoración de la verdadera relación entre los fenómenos pasajeros del tiempo con la vida imperecedera que vive y muere en todos (p. 128).

Con esas palabras el autor determina cuál es el fin último del mito: la reconciliación de la conciencia del individuo con la voluntad universal. A partir de ese precepto, en el capítulo final de *Breaking Bad (Felina)* encontramos la base de lo anteriormente mencionado en la categorización de Campbell, donde comienza una reconciliación de Walter consigo mismo y con el destino que se le depara. En el transcurso de ese capítulo Walter empieza a atar los cabos sueltos que dejó: logra que su dinero llegue a manos de su familia, intimida a sus exsocios de Grey Matter, asesina a quienes lo traicionaron para poder liberar a Jesse Pinkman; todo esto bajo una anunciada sentencia de muerte que deberá sufrir nuestro personaje principal. En cualquier mito, el héroe –sea cual fuere su camino emprendido—, al final encuentra su reconciliación de diversas maneras. Así, era necesario el largo camino para que

un héroe (o antihéroe) como Walter encontrara su redención, y más importante aún, su reconciliación tanto consigo mismo como con los demás.

2.4 El antihéroe

Luego del análisis que hemos realizado sobre la historia de Walter White, hemos comprobado que este personaje cumple con todos los paradigmas de la estructura mítica por la que el héroe debe atravesar. Sin embargo, el contexto en el que se desenvuelve este personaje y la manera que tiene de llevar a cabo las cosas, entre otras características, son las que nos darán la pauta para calificarlo de héroe no tradicional y con fines distintos, es decir, un *antihéroe*, lo cual se explicará más ampliamente en el capítulo final de la presente tesina.

Capítulo 3. Walter White: el antihéroe que consiguió el *American Dream*

En los dos capítulos anteriores revisamos cómo una ideología sienta las bases de una nación, a la vez que conocimos la historia de un maestro de Química que termina convirtiéndose en un impresionante traficante de drogas: dos estilos de vida que a primera vista lucen muy alejados entre sí. El presente capítulo servirá para entender qué enlaza a estos dos agentes —el pensamiento colectivo de Estados Unidos estadounidense y la historia del profesor—, y de qué manera un concepto como el *American Dream* se encuentra tan arraigado en el subconsciente del ciudadano estadounidense, quien a pesar de las difíciles condiciones tanto sociales como económicas que se han venido configurando desde finales de la década de los noventa hasta la actualidad, está dispuesto a todo con tal de conseguir el sueño americano.

La historia de Walter White, que va del fracaso público (un genio de la química trabajando como maestro en una preparatoria y en un lavado de autos, con un segundo hijo en camino, y al que le detectan cáncer) al éxito anónimo (en cuanto traficante de metanfetamina debe mantener esa faceta en la clandestinidad) es un ejemplo del actuar de un hombre que bajo circunstancias específicas vio cómo el mundo de la ilegalidad le daba la oportunidad de llegar a una altura que las circunstancias de la legalidad no le permitían, no únicamente en lo monetario, sino en la satisfacción personal dada por el reconocimiento de sus pares del narcotráfico, que también vivían en la misma situación de ilegalidad, pero que, a diferencia de Walter, ese era el entorno usual para ellos.

¿Qué es lo que vuelve a Walter White un antihéroe? A pesar de que, como se dijo en el capítulo 1, los antihéroes, figuras ficcionales del cine o la televisión, que van desde la rivalidad con el héroe hasta el antagonismo total, han terminado por crear una empatía total en buena parte de los espectadores —tal es el caso de Deadpool; V en el cómic y la película *V de Vendetta* o algunos de los personajes de Clint Eastwood, como Harry el Sucio y el hombre sin nombre en *El Bueno, el Malo y el Feo*, entre muchos otros—, nos es difícil etiquetar a Walter White en esta categoría.

Este personaje no tiene un propósito oscuro, por ejemplo dominar la galaxia o el planeta, ni busca hacerle mal a alguien directamente; pero también ubicarlo en calidad de héroe supondría un error, aunque cumpla con las condiciones estructurales de este concepto, promover lo correcto no se encuentra entre sus prioridades, y en muchas de las situaciones que atraviesa, su conducta es mal vista social y moralmente: es un ser humano sin escrúpulos, pero de alguna manera logra una conexión con los espectadores, aún más que los héroes tradicionales, quienes se empeñan en hacer el bien.

De acuerdo con la Real Academia Española, el antihéroe se define así: “Personaje destacado o protagonista de una obra de ficción cuyas características y comportamientos no corresponden a los del héroe tradicional” (RAE, 2018).

A partir de esta explicación podemos inferir que existe un desapego a lo perfecto y virtuoso, lo cual termina por volver a este personaje interesante y empático para nosotros; en el caso que nos ocupa, para los espectadores de *Breaking Bad*.

Walter White, a pesar de su destacada inteligencia, sensibilidad e ingenio, es un personaje que encierra muchas características que podrían sacarlo de la etiqueta de héroe para ubicarlo en un papel más humano, con el cual el espectador común se puede sentir conectado: la insatisfacción con la vida, la soberbia que desarrolla a lo largo de la serie y que desemboca en terribles consecuencias para quienes lo rodean, así como el egoísmo, que es el motor principal para que lleve a cabo sus acciones. La característica principal que hace de Walter un antihéroe es que, mientras el héroe común se encuentra dispuesto a sacrificar todo por el bien de los demás, el antihéroe está dispuesto a sacrificar todo, incluyendo el bienestar común, para poder cumplir sus propósitos.

No olvidemos que el impulso de Walter para alcanzar a cualquier costo un cambio de vida satisfactorio no proviene de un simple capricho, sino de una exigencia social y personal de lograr la lógica del éxito instalada en el imaginario estadounidense con base en el *American Dream* y el *American Way of Life*, preceptos en los que, como se vio en el capítulo 1, el éxito se basa en obtener una remuneración bastante considerable por un trabajo duro y constante, que a la vez dará un reconocimiento

social de lo que se vea reflejado en las posesiones del individuo: desde tener una casa grande en un buen vecindario, hasta la manera de vestir y los lujos que se pueda permitir.

Entre los componentes para el éxito de cualquier serie debe haber un grado de empatía por parte del espectador. *Breaking Bad* tuvo una duración de cinco temporadas (años al aire), con 62 episodios, cifras que en apariencia no son tan impresionantes si las comparamos con algunas de las series de mayor tiempo de emisión, pero sí para el género dramático de alto nivel de producción que la serie maneja: tan solo el capítulo final, emitido el 29 de septiembre de 2013, es un testimonio de esto, con 10.3 millones de espectadores únicamente en los Estados Unidos, y solo superado por el final de *The Sopranos*, con 11.9 millones, y de *Lost*, con 13.5. Como punto de comparación mencionaremos que ese mismo año la popular serie *Dexter* llegó a su fin y su capítulo de cierre tuvo 6.1 millones de espectadores, muy por debajo de su principal competidor, *Breaking Bad*.

Por parte de la crítica, la apreciación de la serie también fue muy positiva: obtuvo 87 premios en 230 nominaciones en diversas premiaciones, incluyendo el Emmy a mejor serie dramática en 2013.

Es entonces cuando, basados en la historia y la buena respuesta por parte de los televidentes, que nos vemos en la necesidad de cuestionar por qué una historia así resultó tan atractiva en Estados Unidos. Más allá de su acertada estructura debe haber un trasfondo que establece una conexión entre la serie y el televidente; en este caso, la identificación entre el fracaso del *American Dream* que sufre Walter White y su obtención de este con métodos no tradicionales es lo que hace que, desde una distancia segura (la televisión y la ficción), el espectador pueda sentirse identificado ante su desencanto propio.

El *American Dream*, uno de los conceptos que más arraigados se encuentran en el imaginario estadounidense, donde se tiene el pensamiento de que se puede nacer pobre y, a partir del trabajo duro, volverse rico, ha sido criticado fuertemente por la incapacidad de ser llevado a cabo por los ciudadanos comunes de Estados Unidos, esto debido a una serie de factores que se han vuelto más severos en años

recientes, como lo señala el notable académico Noam Chomsky en el documental *Requiem for the American Dream* (Nicks Kelly, 2015), en el cual, a través de 10 puntos, explica el pobre funcionamiento de la nación norteamericana, que ha llevado al posible colapso del sistema americano. Entre los puntos que más afectan a la clase media de Estados Unidos encontramos los siguientes:

- *La restricción de la democracia.* Cualquiera que sea el resultado de las elecciones de Estados Unidos, las medidas económicas que se toman permiten que siga habiendo una acumulación de riqueza en el país, con lo cual se forma un círculo vicioso al ser apoyadas las campañas electorales con el dinero de los más ricos, permitiendo que siga esa acumulación. Se plantea que Estados Unidos vive en una oligarquía.
- *Moldear la ideología.* Esto se produjo en los años setenta, luego de que en la década anterior comenzara a peligrar el pensamiento capitalista gracias a los movimientos marxistas que se estaban volviendo cada vez más populares en el país. Este moldeamiento se produjo a través del Manifiesto Powell, el cual es una invitación a las compañías para invertir en propaganda y publicidad, con miras a normalizar las prácticas neoliberales entre la sociedad.
- *Rediseñar la economía.* Esto se llevó a cabo dándole fuerza a dos rubros: el primero, aumentar el rol de las instituciones financieras –financiarización de la economía—; es decir, que esta se vea apoyada por empresas privadas, quienes de esta manera mantendrán el control sobre las instituciones financieras gubernamentales y la externalización de la producción. El segundo se refiere a la difamación hacia los críticos del sistema estadounidense, llamándoles antiestadunidenses. Esta práctica generalmente es usada solo en los Estados totalitarios, donde no se puede criticar al sistema, con base en la ideología de que si estás contra él, también lo estás contra la gente.
- *Desplazar la carga.* En este punto se habla sobre el caso Ford, el cual es un ejemplo por excelencia del *American Dream*: en esa empresa el salario de los empleados en los años cincuenta y sesenta era tal, que podían adquirir

vehículos de la empresa. En el documental referido se remarca que es una de las prácticas que más se ha ido perdiendo en el país: las empresas se manejan para mejorar las ganancias, no las condiciones de los empleados, y es a través de esta ideología cuando se decide mandar el trabajo al extranjero, donde la mano de obra calificada es más barata. Otro ejemplo de estas nuevas medidas es la implementación de un régimen fiscal del cual surge un desequilibrio en la carga fiscal de las empresas y la población más adinerada, quienes comienzan a pagar menos impuestos, mientras que los ciudadanos comunes deben pagar más.

- *Dirigir las instituciones reguladoras.* Las empresas sometidas a regulación son las que dominan a las reguladoras; entre muchas otras cosas, este hecho genera fenómenos como el rescate de empresas privadas por parte del gobierno, rescates que son pagados por la población proletaria.
- *Manipulación de elecciones.* La concentración de riqueza crea concentración de poder político. Las elecciones se vuelven más costosas y por eso se busca el apoyo de las grandes empresas. Para poder contrarrestar lo que dice la enmienda 14 de la Constitución estadounidense: “No se infringirán los derechos de una persona sin el debido proceso legal”, se modificó la ley de tal manera que las empresas terminaron siendo personas ante la ley. El dinero es declarado discurso en los años setenta y las cortes declaran que las empresas tienen libertad de derecho, o sea, que pueden destinar tanto dinero como ellas consideren a la causa que ellos apoyen.
- *Mantener la clase obrera bajo control.* Históricamente hablando, los sindicatos fungen como fuerza democratizadora de los obreros, quienes eran apoyados por figuras de gran peso en la historia y la política del país, como Franklin Roosevelt. Fue hasta la era de McCarthy, a partir de 1950, que empezó el ataque a los sindicatos, el cual aumentó con la presidencia de Ronald Reagan (1981-1989), al hacerlos lucir como criminales. Esto es, se implementaron políticas antisindicalistas en Estados Unidos. Menos de 7% de las empresas con sede en Estados Unidos tienen sindicatos; así se disuelve la resistencia a las políticas empresariales.

- *Fabricar el consentimiento.* Esto se logra con políticas públicas que tienen como fin último controlar las creencias y actitudes de la población civil, y de acuerdo con Thorstein Veblen, “fabricar consumidores”, para hacerlos quedar atrapados en este rol: guiarlos hacia las cosas superficiales y darle un peso importante al consumo como ideal de vida, aún más, como la medida de una vida decente. Se busca así la creación de consumidores desinformados, a quienes se les vende un estilo de vida, no un producto: así se venden incluso las elecciones, basadas en un electorado desinformado.
- *Marginar a la población.* 70% de la población estadounidense no posee ningún poder sobre las políticas públicas, es una población frustrada que odia las instituciones, pero que maneja este odio de manera autodestructiva: los grupos vulnerables se atacan entre sí, y de este modo se mantiene el miedo entre ellos.

El panorama de Estados Unidos que analiza Noam Chomsky nos permite percibir por qué cada vez es más difícil alcanzar el llamado *American Dream* para los ciudadanos comunes de ese país, por no decir para los inmigrantes indocumentados.

En *Breaking Bad* atestiguamos cómo uno de los muchos perdedores de este sistema decide tomar un nuevo giro a partir de una situación límite, como es la incapacidad de poder pagar su tratamiento del cáncer con su salario de docente y de cajero, y la forma en que encuentra, en un negocio ilícito, la manera de generar ingresos que le era imposible lograr por la vía legal.

Asimismo, el *American Dream* también garantiza un reconocimiento social al cual Walter no podía acceder en su vida de ciudadano común. Ese reconocimiento se pone de manifiesto cuando la mención de su apodo —Heisenberg— en el bajo mundo causa temor y respeto entre sus integrantes. En la vida legal Walter White era un profesor con cáncer y lleno de problemas tanto monetarios como familiares, pero debajo de eso, Heisenberg era un misterioso *lord* de la droga que operaba de manera efectiva y cruel, sin importar las consecuencias.

Es por esto que podemos inferir la empatía existente entre la audiencia de Estados Unidos con la historia de Walter White: el desarrollo de la serie les permitió a los espectadores observar cómo la idea del éxito a cualquier costo era llevada a cabo por alguien como ellos, aunque fuera dentro de la ficción. Esto les ofrecía un escape de una realidad difícil donde el *American Dream* parece limitarse a eso: un sueño cada vez más lejano, cuando no imposible, de cumplir.

Los espectadores estadounidenses encontraron en Walter a un héroe revestido en un antihéroe, alguien que no le importaban las consecuencias con tal de cumplir su propósito personal. La empatía con el personaje y el hecho de poder disfrutar de una historia donde la ambición no aparece como tal, sino en calidad de reclamo para que Walter tomara lo que debió ser suyo desde un inicio, fuera cual fuera el camino; el uso de la rabia acumulada por la falta de oportunidades y que una vez habiendo conseguido sus propósitos, la explotó lo más que pudo desde su estrato de poder; todo esto, aunado a lo ya instalado en el imaginario colectivo de la audiencia estadounidense, hizo que la serie tuviera un éxito rotundo.

3.1 El recobramiento del *American Dream*

El año 2017 marcó un antes y un después dentro de la política de Estados Unidos, cuando un empresario llegó a ser la máxima figura del poder ejecutivo gracias a la promesa de retornar al *American Dream*, y a los votantes de la clase media y media baja que llevaron a la presidencia de ese país a Donald Trump.

Desde la perspectiva del desencanto que se ha vivido en los últimos años en Estados Unidos, la victoria del republicano representa, para la población de clase media y media baja, la esperanza que una vez más se logre realizar el tan ansiado sueño.

En el artículo “¿Por qué ganó Donald Trump la presidencia de los Estados Unidos?” (*Expansión*, 9 de noviembre de 2016), Maeve Reston y Stephen Collinson remarcan en varias ocasiones que el triunfo de Trump se originó en puntos como el miedo a

perder las condiciones de vida para que fueran entregadas a alguien más y el olvido por parte de las anteriores administraciones de Washington. Señalan los autores:

Trump canalizó la furia de los estadounidenses promedio contra Washington. Supo explotar su ansiedad sobre el presente y sus miedos sobre el futuro. Le habló al dolor que sentían por trabajar muy duro y haber sido olvidados.

Y al hacerlo, destrozó todas las convenciones que existían en la política.

Los expertos pensaron que las payasadas de *reality show* de Trump, su retórica vulgar, sus discursos llenos de falsedades e insultos hacia casi todos los sectores de la sociedad estadounidense —latinos, afroamericanos, veteranos de guerra, mujeres y musulmanes— lo descalificarían para llegar a la presidencia.

En cambio, Trump dirigió un movimiento, una especie de levantamiento de los estadounidenses olvidados, que evocó la “mayoría silente de Richard Nixon” a finales de la década de 1960.

Argumentó que los americanos estaban hambrientos de cambio y que solo él podría “limpiar el pantano”, al barrer con la corrupción en Washington (Reston y Collinson, s.p., 2016).

Es paradójico, por decir lo menos, cómo en la época del posmodernismo que se está viviendo en Estados Unidos y en el resto del mundo, donde los medios y los públicos que consumen las nuevas tecnologías (internet, microblogging) les prestan tanta atención a los espacios de tolerancia y rectitud moral, el presidente de este país, famoso por sus comentarios racistas y misóginos y la falta total de respeto a sectores sensibles para la sociedad americana, representa el mismo posmodernismo, entendiendo este como una búsqueda del retorno a los orígenes de nuestra sociedad e implementándolo de una nueva manera, lo cual ha hecho que ese mismo recobramiento haya puesto al inverosímil político en la cúspide del poder estadounidense, con la promesa de recuperar el esplendor pasado.

Esta misma tónica de recuperación ha enaltecido a un personaje como Walter White, quien a pesar de que al final de la serie “paga” de alguna manera sus pecados, encuentra el enaltecimiento por haber logrado su *American Dream*. Una buena parte de los millones de espectadores estadounidenses de la serie hallaron en

ese personaje un recobramiento de un ideal aspiracional que se creía perdido, aunque en esta ocasión los métodos para lograrlo fueran distintos de los tradicionales, más oscuros, más egoístas, finalmente lo llevaron a conseguir su objetivo.

Conclusiones

En la presente tesina se ha podido vislumbrar cómo, a pesar de los diversos cambios por los que ha pasado la idiosincrasia de Estados Unidos, por factores generacionales principalmente, la ideología de mostrar una superioridad individual ante la sociedad sigue subsistiendo. El reconocimiento social y la ganancia económica siguen siendo los dos aspectos sobre los cuales está fundado Estados Unidos y marcan el estándar del pensamiento capitalista, del cual el país norteamericano es el principal portavoz.

Sin embargo, también existe una gran diferencia entre lo que el *American Dream* debería ser y lo que es realmente. La brecha de ingresos económicos entre los distintos estratos sociales se ha vuelto un problema para las familias estadounidenses de la clase media hacia abajo. Es en este contexto actual donde encontramos las raíces del éxito de la historia de *Breaking Bad*, debido no solo a que se atiene a los nuevos cánones de la narrativa televisiva, sino porque la historia de Walter White nos muestra dos aspectos principalmente: hay una necesidad de cumplir el *American Dream*, aunque la situación del país se encuentre muy distante de las promesas que se habían hecho en los medios desde los años cincuenta; y en caso de que no se pueda lograr dicho proyecto por la vía del trabajo duro y ser recompensado como se espera, la opción siguiente es alcanzarlo por otros medios. Esta transgresión de la vía tradicional fue lo que volvió a Walter White un personaje tan popular y lo llevó a convertirse en un referente de la cultura pop, ya que cumplió una fantasía que subsiste dentro del imaginario social estadounidense; esto es, hacer realidad la promesa que empezó desde la llegada de los primeros peregrinos, y que en pleno siglo XXI sigue siendo latente: conseguir el éxito tanto económico como social.

Hoy en día, las circunstancias en los Estados Unidos son turbulentas en el panorama político y en el social, mientras que en lo económico hay una mejora substancial para los diversos grupos sociales que conforman el crisol estadounidense; eso ha hecho que la ilusión del sueño americano vuelva a ser el

principal motor en la ideología de los votantes. Walter White logró de manera turbulenta el *American Dream*; sin embargo, faltó una parte sustancial, y es que para alcanzarlo debió hacerlo conforme a las reglas del sistema americano donde se encontraba envuelto desde un principio. El haberlo hecho a través de la ilegalidad únicamente colocó a Walter en un lugar mítico dentro del submundo de la mafia, pero fuera de ahí siguió siendo un perdedor para la sociedad legal, por lo que el *American Dream* a final de cuentas no se cumplió, puesto que debido también a las bases morales del trabajo honesto y bien remunerado, Walter no consiguió el reconocimiento de la sociedad legal, aquella que valida el cumplimiento del ideal de oro a través de su reconocimiento.

El aferramiento a los preceptos promovidos por el *American Dream* hace que la sociedad estadounidense siga buscándolo mediante la forma convencional, aunque por las circunstancias sociales y políticas parece difícil; la oportunidad de avanzar, de ganar más dinero y de poder mostrarlo en público sigue siendo la promesa en la que un país completo está fundado. Sin embargo, la opción de Walter, su atrevimiento de intentar cumplir esa promesa al costo que fuera, sigue siendo atractiva en el subconsciente estadounidense; y es a partir de dicha premisa que la serie adquiere la profundidad que tiene, y los televidentes se sienten seducidos ante una posibilidad que se encuentra ahí, aunque solamente sea en un programa de televisión.

Bibliografía

Campbell, J. (1992). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.

Collinson, S. y Reston, M. (2016, 9 de noviembre). “¿Por qué ganó Donald Trump la presidencia de los Estados Unidos?”. *Expansion.mx*. Consultado el 12 de octubre de 2018 en <https://expansion.mx/mundo/2016/11/09/por-que-donald-trump-gano-la-presidencia-de-estados-unidos>

Cullen, J. (2003). *The American Dream: A Short Story of an idea that shaped a nation*. London: Oxford University Press.

Gilligan, V. [Productor] (2008 a 2013). *Breaking Bad* [Serie de televisión]. Estados Unidos: AMC.

Gilson, D. y Perot, C. (2011, marzo/abril) “It’s the Inequality, Stupid”. *Motherjones.com*. Consultado el 13 de febrero de 2018 en <https://www.motherjones.com/politics/2011/02/income-inequality-in-america-chart-graph/>

Hochschild, L. (1996). *Facing up the American Dream. Race, Class and the Soul of a Nation*. Nueva Jersey: Princeton University Press.

Martin, B. (2014) *Hombres fuera de serie*. México: Ariel.

Muela Morillo, J. (2015, 17 de abril). “América para los americanos: la doctrina Monroe y la política de EE.UU. en Latinoamérica”. *The Social Science Post*. Consultado el 12 de febrero de 2018 en <http://thesocialsciencepost.com/es/2015/04/america-para-los-americanos-la-doctrina-monroe-y-la-politica-de-ee-uu-en-latinoamerica/>

Nicks, K. [Director] (2015). *Requiem for the American Dream* [documental]. Estados Unidos: PF Pictures.

- Pereda, C. (2014, 28 de enero) "Las cifras de la desigualdad en EE. UU.". *Elpais.com*. Consultado el 13 de febrero de 2018 en https://elpais.com/internacional/2014/01/28/actualidad/1390932443_019703.html
- Real Academia Española (2018). *Diccionario de la lengua española* (23ª edición). Consultado el 15 de abril de 2018 en <https://dle.rae.es/?id=3HiWDPy>.
- Rodríguez, M. (2018, 23 de febrero). "Estadísticas fundamentales de inmigración en Estados Unidos". *www.thoughtco.com*. Consultado el 5 de junio de 2018 en <https://www.thoughtco.com/datos-basicos-sobre-inmigracion-en-eeuu-1965082>
- Warren, R. (2016). "US undocumented population drops below 11 million in 2014, with continued declines in the Mexican undocumented population". *Journal on Migration and Human Security*. Consultado el 17 de febrero de 2018 en <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/233150241600400101>
- Weber, M. (1991) *La ética protestante y el espíritu del protestantismo*. Puebla: Premio.