

La configuración de la *inventio* narrativa: una propuesta metodológica para el análisis tematólogo de las ficciones audiovisuales

*Inventio narratiboaren konfigurazioa: ikus-entzunezko fikzioen
 analisi tematologikorako proposamen metodologikoa*

The narrative *inventio* configuration: A methodological proposal
 for the temathological study of audiovisual fiction

Ángel Carrión Domínguez*

Doctor por la Universidad Autónoma de Barcelona

RESUMEN: En este artículo vamos a hacer una propuesta teórica que detalla cómo se configura la *inventio* narrativa, con especial atención a las narraciones audiovisuales. La propuesta, que se realiza a causa de la disparidad de criterios entre especialistas y por la dificultad para encontrar definiciones concretas sobre los temas con los que trabajamos, señalará los diferentes aspectos que configuran la *inventio* narrativa. Tras esta propuesta teórica, realizaremos una propuesta metodológica, basada en la primera, que es una ficha que puede utilizarse para el análisis tematólogo de una ficción audiovisual. Por último, veremos cómo utilizar esta ficha con el análisis tematólogo del episodio piloto de *Breaking Bad*.

PALABRAS CLAVE: Tematología; *Inventio*; Ficción Audiovisual; Temas Literarios.

ABSTRACT: In this article we will make a theoretical proposal on narrative *inventio*'s configuration, especially focused on audio-visual fiction. The reason we make this proposal is because the lack of coherence amongst scholars and researchers and due to the difficulty to find correct and concrete definitions about the concepts we work with. Our proposal will point the different aspects that configure the narrative *inventio*. After this theoretical proposal we will make a straightforward methodological proposal, based on the first: an analysis sheet that can be used on audio-visual fiction analysis. Finally, we will show how this analysis sheet works analysing *Breaking Bad*'s pilot episode.

KEYWORDS: *Thematology*; *Inventio*; *Audio-visual Fiction*; *Themes*.

* **Correspondencia a / Corresponding author:** Ángel Carrión Domínguez. Calle Diagonal, 48-9.-3.º (08290 Cerdanyola del Vallès-Barcelona) – angelcarriondominguez@gmail.com – <https://orcid.org/0000-0003-2713-102X>

Cómo citar / How to cite: Carrión Domínguez, Ángel (2021). «La configuración de la *inventio* narrativa: una propuesta metodológica para el análisis tematólogo de las ficciones audiovisuales», *Zer*, 26(50), 185-206. (<https://doi.org/10.1387/zer.22050>).

Recibido: 21 setiembre, 2020; aceptado: 10 noviembre, 2020.

ISSN 1137-1102 - eISSN 1989-631X / © 2021 UPV/EHU



Esta obra está bajo una Licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Introducción

Una de las principales problemáticas a las que se ha enfrentado la tematología es la delimitación y definición de los elementos que configuran la *inventio* narrativa.

Los distintos puntos de vista entre los grandes especialistas —Frenzel (1980), Brunel (1988) o Seigneuret (1988)—, no solo por lo que hace a cómo se configura la *inventio*, sino respecto a la definición de los términos y la confusión entre estos, hace que plantear un análisis tematológico preciso y coherente resulte difícil.

Con este artículo pretendemos dos cosas: en primer lugar, realizar una propuesta teórica que señale los elementos que configuran la *inventio* narrativa. En segundo lugar, utilizar esta propuesta para realizar una ficha de análisis que pueda utilizarse para analizar una ficción seriada, demostrando así que la tematología es una disciplina que no debe restringirse únicamente a la literatura, tal como ya han demostrado otros autores que mencionaremos a continuación. A modo de ejemplo, haremos un análisis tematológico completo del episodio piloto de *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013).

1. El abordaje tematológico de las ficciones seriadas

En las dos últimas décadas, es indudable el auge de las ficciones seriadas, cuyo éxito de crítica y público las convierte en las narraciones más importantes de la cultura mediática contemporánea (Carrión Domínguez, 2019: 126). Esto se traslada también al ámbito académico, especialmente desde que se empieza a hablar de la *Quality TV* (Feuer, 1984) y de que Thompson desarrolle en un artículo de referencia que características tienen este tipo de ficciones (Thompson, 1996). Además de investigaciones en el campo de los estudios televisivos (Thompson, 2007), los estudios de género (Cristósono, 2015), las ciencias políticas (Iglesias, 2014) o, incluso, la filosofía (Greene; Verneze, 2010), la tematología es una disciplina que se utiliza para identificar los contenidos de la *inventio* narrativa de estas ficciones.

Si bien surge de la literatura comparada, ya se ha utilizado con éxito para estudiar la ficción cinematográfica (Gubern, 1993, 2002; Bou, 2004), así como para estudiar las ficciones seriadas e identificar las conexiones con otras obras literarias o cinematográficas. Es más, antes incluso de que se hable de *Quality TV* aparece una obra que analiza *Dallas* (CBS, 1978-1991) una de las series de televisión más populares de la década de los ochenta (Ang, 1985). Cabe destacar aquí el trabajo de Tous, que propone un análisis multidisciplinar del texto audiovisual con una gran importancia para la tematología (Tous, 2008) y que señala algunos temas claves en ficciones seriadas (Tous, 2013). Además de Tous, en España existen otros autores que

han hecho estudios de este tipo, como pueden ser Rubio-Hernández (2015), Hernández-Santolalla (2013), Vargas-Iglesias (2013), Fernández Pichel (2013), Carrión (2011), Martínez Lucena (2015) o Veres-Cortés (2016).

2. Aproximación a la temología

La temología es una de las ramas más importantes de la literatura comparada (Chillón, 2000: 135). El término aparece por primera vez en un manual de literatura comparada el año 1931, por parte del francés Van Tieghem que, como la mayoría de los comparatistas de la época se mostraba escéptico con la disciplina, ya que creía que su función era únicamente catalogadora (Trocchi, 2002: 131-133). No será hasta la década de los sesenta cuando esta temología genealógica-documental se transforme en una histórico-crítica y hermenéutica (Trocchi, 2002: 135).

A partir de la definición de Trocchi¹ podemos definir la temología como una disciplina *intermediática* que se encarga del estudio de la configuración de la *inventio* narrativa. Más allá de que no debe restringirse a los estudios literarios, cabe modificarla por la problemática que anunciábamos al inicio, ya que no queda claro cuáles son los elementos que integran la *inventio* narrativa. Más allá de los temas, Trocchi señala al mito como el otro aspecto que forma parte de la *inventio*. El mito, tal y como señalan autores como Eliade (1963) o Brunel (1988) es una narración *per se* y, por tanto, no forma parte de la *inventio* narrativa.

3. La configuración de la *inventio* narrativa

La *inventio* es la primera de las cinco partes de la elaboración del discurso, que aparecen por primera vez en la obra *Rhetorica ad Herennium* (Spang, 2005: 114). En términos ciceronianos, enfocados a la persuasión como objetivo principal de la retórica, el narrador debe encontrar en la *inventio* «contenidos verdaderos o verosímiles que los hacen plausibles (Spang, 2005: 117).» Todos los narradores, de Homero a David Simon, han recurrido a un enorme y casi infinito acervo temático donde se hallan las representaciones que surgen de los distintos aspectos de la *inventio* narrativa: temas, motivos, argumentos, *loci* y personajes, figuras y personajes míticos.

¹ «La temología sería la disciplina que se encarga del estudio de los temas y los mitos literarios (Trocchi, 2002: 127).»

3.1. LOS TEMAS

Cualquier narración, con independencia del medio, tiene un tema principal y, posiblemente, otros secundarios. A partir del tema principal los narradores despliegan una serie de acciones encadenadas con una introducción, un nudo y un desenlace, el esqueleto de las cuales son los argumentos. Por ejemplo, Don Quijote y Madame Bovary parten del tema de la confusión entre realidad y ficción, pero el argumento de ambas obras es muy diferente. Uno de los principales argumentos a los que se han enfrentado los tematólogos es el de definir al tema, además de las confusiones con otros aspectos internos y externos de la *inventio*², especialmente con el motivo³. Pero si hay un término muy parecido y que puede ser confundido por todos los que no sean expertos es el de temática. La temática es una disciplina de carácter documentario-genealógico, que tiene como objetivo agrupar distintos temas. La temática del amor agruparía temas como el amor adúltero, el amor fraternal o el amor juvenil.

El tema es el núcleo central de la narración, formado a partir de la combinación de un hecho social y un proceso cultural (Guillén, 1985: 268). Cabe hacer aquí una distinción de gran importancia entre temas culturales, en un sentido tematológico, y los no culturales. Los primeros son aquellos que han «llegado a cristalizar y sedimentarse en el imaginario colectivo. No todos los temas o asuntos de la vida social acaban por cristalizar, sino aquellos que una colectividad acaba sancionando como memorables (Chillón, 2000: 139).» Los segundos son aquellos que no formarían parte de la *inventio per se*, a pesar de que puedan tener la misma importancia o más que los primeros. En este segundo grupo podemos hablar actualmente de temas como el poder de los medios de comunicación, el capitalismo salvaje o el feminismo.

El tema cultural no es más que una elaboración cultural, pero también psíquica, que hace remitirnos, en cierta manera, a la idea *jungiana* de los arquetipos universales y el inconsciente colectivo (Jung, 1991: 10). Por ejemplo, el tema de la dualidad interior es una constante de la experiencia humana sobre los diferentes comportamientos que una persona reconoce en sí misma. R. L. Stevenson cambió el enfoque sobre este tema, ya que fue el primero que mostró la metamorfosis interna, donde las personalidades convivían dentro del mismo cuerpo, alejándose del doble físico que se veía en Poe o Maupassant (Gubern, 2002: 251).

² Trousson cita un rosario impresionante de términos empleados de manera más o menos intercambiable (...): mito, tema, motivo, idea, elemento, figura, materia, argumento, imagen, idea, etc. (Chardin, 1994: 132).»

³ El tema y el motivo se retroalimentan entre sí y dependen, en muchas ocasiones, el uno del otro —la vida artificial y el desafío a Dios, por ejemplo—. Creemos muy apropiadas unas palabras de Guillén para ver dónde puede estar la diferencia: «Los motivos se dan, se hallan o se inventan (...). El tema es el destino ineludible del autor (Guillén, 1985: 297).»

Entre otros, hablamos de temas culturales como la venganza de sangre —*La Orestíada*—, el autoconocimiento —el mito de Edipo—, el retorno a la patria —*La Odisea*—, el descenso a los infiernos —*El corazón de las tinieblas*—, el amor prohibido —*Romeo y Julieta*—, la muerte del padre —*Six Feet Under* (HBO, 2001-2005)—, el destino inexorable —*Dexter* (Showtime, 2006-2013)— o la lucha entre el bien y el mal —la saga de *La Guerra de las Galaxias*—.

3.2. LOS MOTIVOS

Etimológicamente, el motivo tiene relación con «movimiento». Es el motivo el que «mueve» la narración. Si imaginamos una narración como un muro construido de miles de piedras, los motivos son todas y cada una de las piedras que construyen ese relato: «El concepto de motivo (...) designa al componente elemental de un argumento capaz de germinar y ser combinado; una cadena o un complejo de motivos forman un argumento (Frenzel, 1976: VII).» Obviamente, la importancia de los motivos no es la misma. Es aquí donde debemos clasificar los motivos audiovisuales, sin importar su tipología —que veremos a continuación—, en tres grupos.

1. Los motivos temáticos son aquellos que tienen sentido por sí mismos y que han sido resultado de un largo proceso histórico. Estos motivos tienen relación directa con el tema, e incluso pueden confundirse con este. Si el argumento es la síntesis de la historia, los motivos temáticos son los eslabones que forman la cadena del argumento: «La aparición de un argumento es consecuencia de un entretreído genial de motivos, como el que puede observarse en las obras de autores importantes» (Frenzel, 1976: XII). Al igual que pasa con los temas culturales, resulta casi imposible encontrar el origen de los motivos temáticos que han tenido una gran importancia a lo largo de la historia en distintas culturas. Son motivos memorables que aparecen en un momento concreto y que son (re)formulados por distintos autores hasta llegar a la actualidad.
2. Los motivos caracterizadores son aquellos que los narradores utilizan para dar coherencia a su historia. Eso sí, tienen una importancia menor y no llevan el peso de la narración. Tienen una fuerte conexión con el género y pueden servir para reformar el tema principal. Por ejemplo, un tema muy antiguo como es el del vampirismo se hizo memorable gracias a la obra de Bram Stoker, que supo utilizar una serie de motivos caracterizadores como la estaca de madera, la bala de plata o la luz solar para construir una de las narraciones más influyentes en los últimos dos siglos. Si bien estos motivos no son la base del relato, sí que son fundamentales para construir la historia. Si pensamos en historias propias del género negro, podemos ver como hay motivos caracterizadores que se repiten como la gabardina, el sombrero o el güisqui.

3. Los motivos residuales son propiamente audiovisuales y tienen una importancia nula en la narración. Son de los que hablan Balló y Bergala: «Toda película mezcla miles de motivos inertes, residuales, puros reflejos de realidad (...). La nube que cruza por azar el cielo un día de rodaje no es motivo si el cineasta no la trabaja y constituye como tal, y si no ejerce una atracción creativa visible del tratamiento que hace de ella» (2016: 13-14).

En cuanto a la tipología de motivos, observando los diferentes manuales sobre los mismos, creemos que podemos hacer una distinción clara que ayude a diferenciarlos y a identificarlos.

1. Los motivos de acción son aquellos presentes en las obras de autores como Frenzel, Brunel o Seignuret —con confusiones, eso sí, con temas, figuras y argumentos— y que siempre serán temáticos. Las acciones pueden ser figuradas, como cruzar el Rubicón, el *deus ex machina* o el pacto con el diablo, y literales, como el duelo final, el ataque de ira o la persecución. Tal como decía Guillén, los motivos, a diferencia de los temas, pueden ser creados por los autores e identificados posteriormente por críticos o académicos.
2. Los motivos simbólicos o alegóricos pueden ser identificados por cualquiera, ya que son objetos, animales, colores, números, fenómenos meteorológicos, cuerpos celestes o partes del cuerpo. Hay una diferencia fundamental entre los motivos simbólicos y los alegóricos, y es que, en los segundos, menos complejos, encontramos un plano patente, que es el que el narrador muestra, y uno latente, lo que quiere decir. El ejemplo más claro es el de una paloma blanca, que simbolizaría la paz. Los motivos simbólicos, en cambio, son mucho más complejos, con significados que pueden ser inagotables⁴. A pesar de que podemos utilizar manuales de simbología de especialistas como Cirlot (1997) o Chevalier y Gheerbrant (1986), resultaría imposible encontrar un significado exacto como sí podemos hacer con los motivos alegóricos, y no podríamos más que contextualizar el motivo históricamente y en la narración. Motivos simbólicos son el cuervo, la sangre, el vino, el agua, la tierra, o el fuego.

Debemos hablar también del *leitmotiv* o motivo recurrente. Su origen es musical y fue Wagner uno de los primeros en utilizarlo cuando alguno de los personajes aparece en escena (Seigneuret, 1988: XX). Otro músico alemán, Hans von Wolzogen, analizando la ópera de Wagner *El anillo de los nibelungos*, identificó más de cien

⁴ «Un símbolo humano genuino no se caracteriza por su uniformidad sino por su variabilidad. No es rígido o inflexible sino móvil» (Cassirer, 1945: 36).

piezas musicales recurrentes, a las que llamó «*leitmotifs*», y dio una serie de claves para identificar conexiones temáticas entre distintas operas (Kalso, 2018). Un *leitmotiv* debe tener una fuerte carga simbólica, una función capital dentro de la historia, debe conmover al espectador y ser capaz de transmitir las sensaciones y/o emociones del personaje. Puede ser musical, simbólico, alegórico, cromático, o incluso una frase o palabra que se repita. Pese a que el origen del término se encuentra en el siglo XIX, los *leitmotifs* estaban presentes mucho antes en la literatura. Por ejemplo, la obsesión por limpiarse las manos de Lady Macbeth era un *leitmotiv* que simbolizaba el remordimiento del personaje.

3.3. LOS ARGUMENTOS

Los argumentos son uno de los aspectos más estudiados y complejos de la tematólogía y de la narratólogía, ya que es el esqueleto de la narración: la combinación del resto de los elementos de la *inventio* con una mayor importancia en la obra. El argumento es «una fábula tejida que llega al escritor en forma de experiencia, visión, informe, acontecimiento o tradición a través del mito y de la religión, o como acontecimiento histórico, ofreciéndole un estímulo para su adaptación literaria» (Frenzel, 1976: VII). El argumento y la trama están relacionados, pero no son lo mismo. La trama es el resumen de todas las acciones que suceden en la narración, el orden de aparición de los sucesos en la obra misma (Chatman, 1990: 20). El argumento, en cambio, condensa la trama al mínimo, destacando los elementos sin los cuales no se entiende nada. Por ejemplo, los argumentos de *Macbeth* y *House of Cards* (Netflix, 2013-2018) son muy parecidos, pero las tramas que surgen de los mismos tienen muchas más diferencias⁵.

Si bien señalar todos los temas, argumentos, *loci* o figuras que encontramos sería casi imposible, muchos críticos y académicos han analizado y reducido miles de narraciones para identificar un número reducido de argumentos universales —destacaríamos a Campbell (1959) y Propp (1974)—. En la propuesta teórica que aquí presentamos utilizaremos la obra de Balló y Pérez, que identifican veintiún argumentos universales relacionando algunas de las películas más importantes del siglo XX con narraciones universales como *La Odisea*, *Romeo y Julieta* o *La Cenicienta* (Balló y Pérez, 1995). Creemos que la obra de estos autores es la más adecuada porque identifica un número considerable de argumentos y no hace de la reducción una máxima; identifican también temas, motivos y figuras que relacionan con los argumentos; y, además, utilizan ficciones cinematográficas, lo cual, en una propuesta para analizar ficciones audiovisuales en clave tematólogica es muy pertinente. Vemos a continua-

⁵ Cada disposición produce una trama diferente y de la misma historia se pueden hacer muchas tramas (Chatman, 1990: 46).

ción los argumentos que los autores identifican, y remitimos a su obra a cualquiera que quiera profundizar en ellos.

1. La búsqueda del tesoro.
2. La vuelta al hogar.
3. La fundación de la nueva patria.
4. El intruso bienhechor.
5. El intruso destructor.
6. La venganza.
7. La mártir y el tirano.
8. Lo viejo y lo nuevo.
9. El amor volátil.
10. El amor redentor.
11. El amor prohibido.
12. La mujer adúltera.
13. El seductor incansable.
14. El ascenso por amor.
15. El ansia de poder.
16. El pacto con el diablo.
17. El ser desdoblado.
18. El autoconocimiento.
19. Dentro del laberinto.
20. La creación de vida artificial.
21. Descenso a los infiernos.

Cabe decir que los autores denominan estos argumentos con temas como el amor prohibido, figuras como la mujer adúltera o motivos como el pacto con el diablo. Para evitar cualquier confusión con los mismos proponemos que en la redacción de los análisis los argumentos aparezcan entrecomillados.

3.4. LOS *LOCI*⁶

Solo podemos hablar de *locus*, en un sentido tematólogoico, cuando hay un escenario simbólico por sí mismo. El mar, por ejemplo, uno de los más importantes, puede simbolizar la vida y la muerte. Los *loci* son muchísimos y no tienen que ser escenarios reales. De hecho, dos de los más importantes, presentes en muchas culturas y épocas, son el paraíso y el infierno⁷, ambas construcciones humanas.

⁶ Utilizamos el término latín. Otros autores hablan de los *topoi*, término griego.

⁷ También es cierto que en muchas obras el paraíso y el infierno se recrean en escenarios reales. El *locus amoenus*, de hecho, sería una recreación del paraíso, y obras como *Apocalypse Now* (Francis Ford

Si bien los *loci* son uno de los elementos que configuran la *inventio* menos analizados, una de las obras temáticas de referencia es el análisis de Curtius (1948) sobre los diferentes *loci* presentes en la literatura medieval europea y su influencia posterior, donde el autor hace un análisis del *locus amoenus* entre otros.

Los *loci* tienen una conexión evidente con una tipología de motivos, los simbólicos y los alegóricos y, por tanto, la división que aquí hacemos será la misma. Los alegóricos —más difíciles de encontrar y de identificar— son los que transmiten una idea simple mediante una representación icónica. Los simbólicos, en cambio, pueden ofrecer múltiples significados más allá de un plano patente: el mar, el bosque, el río, la montaña, la casa familiar, el castillo, el paraíso, el infierno o la distopía serían algunos de los *locus* con más presencia en las narraciones contemporáneas.

Aquí, la diferencia es que el *locus* puede ser también una figuración humana y, de hecho, es muy común encontrar algo así. Un ejemplo sería el laberinto. Tanto si se encuentra de manera literal —*El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1981), por ejemplo—, como figurada, el laberinto simboliza la confusión total del personaje, lo que está ligado con los problemas de identidad. La distopía no es más que una figuración que muestra el reverso de la utopía —otro *locus* figurado—, y que muestra una ciudad supuestamente ideal, mejor que la nuestra, pero que esconde un lado oculto basado en la deshumanización y el totalitarismo.

3.5. PERSONAJES, FIGURAS Y PERSONAJES MÍTICOS

No hay narración sin personaje, y no hay una narración de calidad sin un personaje bien trabajado. De Ulises a Hamlet o de Tony Soprano a Don Draper, los personajes son esenciales en una narración⁸, y es muy importante saber identificarlos en clave temática. Uno de los puntos clave en cualquier narración es la construcción de un personaje mediante unos atributos para que este forme parte de esta mimesis de la realidad que es la narración. Lo primero que deberíamos identificar es ante qué tipo de personaje nos hallamos con relación a cómo el personaje imita la realidad de manera más o menos realista. Respecto a la tipicidad del personaje identificamos tres categorías en lo que denominamos estatuto representativo del personaje.

1. El arquetipo es la representación más básica y arcaica. Son personajes épicos como Aquiles, de relatos bíblicos como Abraham, o de tragedias clásicas como Medea. Con Aquiles se utilizan un par de características básicas —la valentía y el honor— y se construye un personaje con una fuerte carga mo-

Coppola, 1979) muestran el infierno en la guerra de Vietnam.

⁸ Carrión habla del personaje como una droga para el espectador (Carrión, 2011: 15).

ralizante sin profundidad psicológica alguna: son personajes blancos o negros, un ideal a partir del cual surgen otros. En Aquiles encontramos el origen de los héroes valientes y en Ulises el de los héroes astutos. En la actualidad, más allá de en narraciones infantiles que busquen arquetipos para moralizar, resulta muy difícil encontrar arquetipos puros.

2. El estereotipo también se encontraba en la antigüedad, aunque a diferencia del arquetipo, estos se continúan creando y tienen una gran presencia en la actualidad, ya que no son más que una imagen generalizada que la sociedad tiene sobre un tercero que se transmite y se asimila socialmente (Rojas-Lamorena, Alcántara-Pilar, Rodríguez-López, 2018: 22). Como el arquetipo, también funciona a partir de la reducción, pero sin ninguna intención moralizante, al contrario, se intenta reducir a un par de características —negativas, generalmente— a un género, una etnia, una clase social o un grupo, y también sin mayor profundidad psicológica. En *The Big Bang Theory* (CBS, 2007-2019), vemos como se hace esto con un grupo social como los *nerds* (Tous, 2013: 20), personas intelectualmente brillantes, pero con graves problemas para socializar. Esto hace que los estereotipos estén presentes en las comedias, donde la situación básica se basa en esta reducción humorística que hace que el espectador vea al personaje como un igual o un inferior, a diferencia del arquetipo.
3. El personaje tipo es aquel muy bien trabajado, que surge a partir de la aparición de la novela realista —a pesar de que hay personajes anteriores a ella, como Don Quijote— y que es el más común en las grandes narraciones contemporáneas. Es un personaje que busca hacer una mimesis precisa, mostrando las complejidades del ser humano al detalle, lo cual nos hace reflexionar sobre nosotros mismos. En la actualidad, los grandes personajes tipo se encuentran en la *Quality TV*. Estos personajes son una de las claves del éxito de estas ficciones, y son los que forman parte del imaginario colectivo contemporáneo. Resultaría difícil encontrar algún personaje tipo en una película de los últimos veinte años que cualquiera pudiera nombrar sin dudar. En cambio, por lo que hace a la *Quality TV*, reconocemos el nombre de Tony Soprano, Walter White o Don Draper. La relación entre las novelas realistas —muchas de las cuales se publicaban por entregas, por cierto— y las ficciones seriadas es evidente si nos fijamos en el personaje tipo.

Más allá del estatuto representativo del personaje, debemos valorar también la relación que el personaje tiene con el espectador, lo que en ocasiones va conectado con el punto anterior. Para ello nos basamos en Frye, que hizo una propuesta de géneros literarios basándose en la relación entre el lector y el héroe (Frye, 1988: 53-55).

1. El héroe divino es superior al ser humano, al entorno y a la naturaleza. Este héroe sería un Dios, propio de los mitos, como los que encontramos en los relatos bíblicos o en los mitos grecolatinos.

2. El héroe maravilloso es superior al hombre y al entorno, pero se identifica con el ser humano, a pesar de que sus acciones son maravillosas. Los superhéroes de *Marvel* o personajes fantásticos como Luke Skywalker serían ejemplos.
3. El héroe líder es un ser humano como el resto, pero que destaca por alguna característica particular, especialmente su valentía o su inteligencia. Estos héroes son muy comunes en el género de aventuras y de acción, como Indiana Jones.
4. El antihéroe es el personaje que actúa como un espejo con el espectador y con el cual se puede reconocer. Está relacionado directamente con el personaje tipo de la novela realista, donde nace, y es muy propio del drama. Don Draper de *Mad Men* (AMC, 2007-2015) sería el más representativo de la ficción seriada contemporánea.
5. El héroe paradójico es aquel que se sitúa por debajo del espectador, que lo percibe como inferior. A pesar de ello, el patetismo que provoca su ineptitud y el hecho de que nada le salga a derechas hace que el espectador empaticé con él. Es propio de las comedias y generalmente son estereotipos. El gran héroe paradójico contemporáneo es Homer Simpson.

Respecto a estas dos categorías cabe decir que, si un personaje está bien trabajado y evoluciona, su clasificación puede variar también. En el primer punto, si bien es muy difícil encontrar arquetipos, sí que podemos encontrar personajes a caballo entre el arquetipo y el personaje tipo —como Ned Stark—. Del segundo, se puede decir que la construcción completa de un personaje juega con el tipo de héroe que representa en distintos aspectos de su vida. Cuando Walter White es una persona decente a la que no le sale nada bien es un héroe paradójico y cuando decide abrazar el mal y se transforma en Heisenberg es un héroe líder.

Las figuras son también uno de los aspectos más estudiados en la *inventio*. Podemos definir las como una categoría que agrupa personajes muy similares, que bien han aparecido en algún momento concreto de la historia —muchas de las cuales pueden ser más o menos contemporáneas, como el *nerd*, el detective alcohólico, el superhéroe o el nihilista—, o bien tienen un origen que resulta casi imposible de trazar, las cuales guardan relación directa con temas, motivos e incluso géneros, y encarnan virtudes, defectos, pasiones y temores del ser humano. Hablamos aquí de la *femme fatale*, el doble, la mujer adúltera, el adversario desconocido, el traidor o el hombre artificial. En muchas ocasiones las figuras guardan relación con el tema: el doble y la dualidad interior; los enamorados y el amor imposible; el traidor y la traición; o el androide y la creación de vida artificial.

De estas figuras surgirán representaciones innumerables a lo largo de la historia, a pesar de que solo alguna de ellas será memorable. Lo que denominamos «per-

sonaje mítico» no es más que un personaje que es una de las múltiples encarnaciones de una figura, que aparece en un momento concreto y deviene tan reconocido e imitado que, *per se*, pasa a formar parte del imaginario colectivo. Si tomamos como ejemplo a Lady Macbeth, una de las figuras míticas más importantes de la cultura mediática contemporánea, vemos como es una encarnación de la figura de la *femme fatale*, pero la sombra de la cual está detrás de muchos personajes posteriores —Claire Underwood sería el ejemplo más claro—. Entre muchos otros, podríamos hablar de Aquiles, Ulises, Edipo, Antígona, Adán y Eva, Caín y Abel, Romeo y Julieta, Don Quijote, Hamlet, Fausto o Drácula. Es decir, personajes creados por autores conocedores al detalle del acervo temático previo y que son capaces de crear un personaje que, a partir de ellos, pasará a formar parte de dicho acervo.

4. Ficha de análisis

A partir de esta propuesta teórica donde hemos desgarnado los diferentes aspectos que configuran la *inventio* narrativa podemos plantear una propuesta metodológica para analizar una ficción audiovisual desde una perspectiva temático. Cabe tener en cuenta que una investigación como esta es interpretativa y de carácter hermenéutico, y pese a que el investigador puede recurrir a investigaciones previas o a obras y manuales de consulta, algunos de los cuales hemos citado en este artículo, es fundamental su conocimiento y su formación cultural para poder identificar los múltiples elementos que aparecen en una narración. Se debe tener en cuenta, pues, la subjetividad del investigador, decisiva en el análisis final. Una subjetividad, por otro lado, que no debemos temer ni esconder, sino que debe ser reivindicada en investigaciones propias de las humanidades para fomentar el debate intelectual.

A continuación, mostramos las categorías de la ficha de análisis. El investigador podrá señalar todos los elementos que haya encontrado en la narración audiovisual y realizar, posteriormente, la redacción final.

CUADRO 1

<p>Temas</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tema principal2. Tema secundario <p>Motivos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Motivos temáticos<ul style="list-style-type: none">—Motivos de acción—Motivos simbólicos—Motivos alegóricos2. Motivos caracterizadores3. <i>Leitmotifs</i> <p>Argumentos</p> <p>Loci</p> <ol style="list-style-type: none">1. Simbólicos2. Alegóricos <p>Personajes, figuras y personajes míticos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Estatuto representativo del personaje2. Estatuto heroico del personaje3. Figuras4. Personajes míticos

Fuente: elaboración propia.

5. Análisis tematólogo del episodio piloto de *Breaking bad*

Para demostrar cómo se puede utilizar esta ficha y el tipo de análisis que surge de ella vamos a hacer un análisis tematólogo completo del primer episodio de *Breaking Bad*, señalando todos los elementos de los aspectos de la *inventio* narrativa que hemos visto en la propuesta teórica anterior. Si bien en este ejemplo el análisis se centra únicamente en un episodio, si se decidiera analizar una serie completa sería decisión del analista si hacer esto con todos los episodios o realizar una muestra lo suficientemente representativa de la serie. Como es lógico, si se ha de analizar una serie, a mayor número de episodios más efectivo será el análisis, ya que se pueden observar recurrencias, la evolución del argumento de principio a fin y el desarrollo de los personajes.

CUADRO 2

Serie: *Breaking Bad*

Episodio: *Pilot* (1x01)

Fecha de estreno: 21/08/2008

Temas

1. Tema principal: La ambición desmesurada de poder
2. Tema secundario: El sueño americano

Motivos

1. Motivos temáticos
 - Motivos de acción: Cruzar el Rubicón; El pacto con el diablo
 - Motivos simbólicos: La pistola
 - Motivos alegóricos: La mancha
2. Motivos caracterizadores: La química; Metanfetamina; Agentes de policía; Narcotraficantes; Armas
3. *Leitmotifs*

Argumentos

- El pacto con el diablo: Argumento principal
- El ansia de poder: Argumento secundario

Loci

- Simbólicos: La casa familiar; El desierto
- Alegóricos
- Caracterizadores: El autolavado; El instituto; El laboratorio

Personajes, figuras y personajes míticos

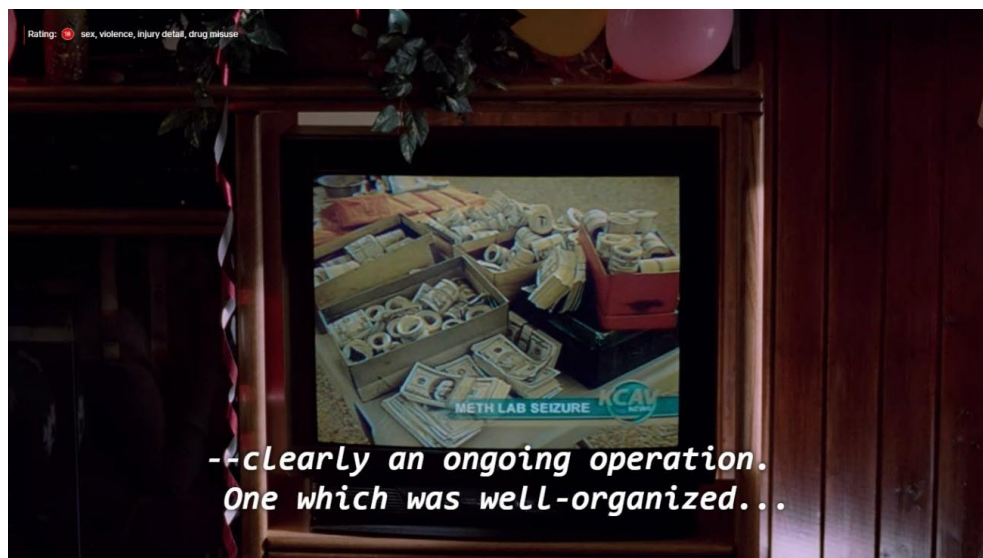
1. Estatuto representativo del personaje
 - Walter: Personaje singular
2. Estatuto heroico del personaje
 - Walter: Héroe irónico / Héroe líder
3. Figuras
 - Walter: El científico loco / El alquimista / El alter ego
4. Personajes míticos
 - Walter y Jesse: Don Quijote y Sancho Panza

Fuente: elaboración propia.

El primer episodio de la serie nos muestra un protagonista que, al cumplir cincuenta años, debe pluriemplearse para mantener a su familia⁹ y que es el hazmerreír de su cuñado, un agente de la DEA. Esas circunstancias hacen que su hombría se vea en entredicho y que su orgullo esté muy tocado. Cuando le detectan un tumor incurable decide utilizar su conocimiento como químico para conseguir todo el dinero posible antes de su muerte para dejárselo a su familia. Esa avidez de dinero esconde una ambición desmesurada de poder que, más allá de lo económico, se manifiesta en su relación con Jesse y en dos escenas concretas que empiezan a mostrar la metamorfosis en el que será su *alter ego*, Heisenberg¹⁰. Este tema es una crítica a la codicia humana, al afán de poder y al querer tener siempre más a costa del resto, y ha sido recreado de mil y una maneras a lo largo de la historia, en el mito de Ícaro, en Macbeth o en Fausto. También, más allá de Breaking Bad, está muy presente en otras como Game of Thrones (HBO, 2011-2019), en la que el Trono de Hierro simboliza el poder. Esta ambición puede ser por un objeto (la Casa Blanca en House of Cards) o por dinero, que es el símbolo que mejor revela «la codicia humana tan vulgar e insensible» (Frenzel, 1980: 320). El otro tema que aparece, en este caso de manera secundaria, es el de (la crítica) al sueño americano. Si bien es un tema de reciente aparición, evolución del tema del progreso, esta crítica al sueño americano está muy presente en algunas de las ficciones seriadas más importantes de los últimos veinte años (The Wire (2002-2008) o Mad Men). El sueño americano es ese mito que dice que en Estados Unidos quien quiera hacerse millonarios tiene la oportunidad de hacerlo, a base de lucha y sacrificio. Todo ello, además, conducirá a la plenitud personal y a la felicidad. Si bien es la autobiografía de Benjamín Franklin donde el sueño americano aparece por primera vez, Horatio Alger le dio forma con una serie de relatos en torno a este tema (Miquel-Baldellou, 2008: 402-403). Fitzgerald ya le vio las costuras y las ficciones seriadas contemporáneas, casi un siglo después, presentan familias que muestran una falsa imagen de felicidad que esconde múltiples miserias. En este episodio se muestra un químico brillante que, al no cumplirse las expectativas del sueño americano, sufre una catarsis que lo lleva a abrazar el mal con el objetivo, precisamente, de cumplir ese mito que el bien no le ha llevado a conseguir.

⁹ Un alumno con el que se había enfrentado, un niño pijo, lleva su deportivo para que lo limpien al lavacoches donde trabaja Walter, que es el que lo limpia. El adolescente se ríe de él y lo graba por el móvil.

¹⁰ El día de su cumpleaños, en la cama con su esposa, esta pretende hacerle un regalo masturbándolo. La escena no puede resultar más patética: a Walter le cuesta mantener una erección y su esposa lo masturba mientras juega a un juego en su ordenador portátil. Al final del episodio, cuando empieza a sentirse poderoso, la hace suya por detrás de una manera casi salvaje, lo que a ella no solo le asombra, sino que incluso le asusta. Antes, unos jóvenes se están burlando de su hijo adolescente, que tiene una parálisis cerebral. Para sorpresa de su familia, Walter le da una patada al joven y le pisa violentamente la rodilla. Aunque son tres, los acobarda y huyen aterrorizados. Ese es el momento en el que nace Heisenberg.



Dinero conseguido en una redada que despierta la ambición desmesurada de poder de Walter: Extraída del episodio 1x01 de Breaking Bad en Netflix.

El único motivo simbólico hallado es la mancha. Cuando a Walter le comunican su cáncer, parece ido. Está obsesionado con una mancha en la bata del médico, que le llama la atención, y le pregunta si lo ha entendido: «Yes. Lung cancer. Inoperable. Best-case scenario with chemo, I'll live maybe a couple of years. It's just... you've got mustard in your...». Creemos que puede servir para mostrar lo decidido que está Walter a cruzar el Rubicón, tanto que el cáncer no lo impedirá¹¹. Además, las manchas «están asociadas al paso del tiempo, aluden a ideas del transcurso y de la muerte (Cirlot, 1997: 292).» Hallamos también un motivo alegórico, la pistola, símbolo de poder. En su cumpleaños, Junior, el hijo de Walter, se queda asombrado con la pistola de su tío Hank. Intentando que forme parte de una conversación de la que está excluido, su hijo le pide que la coja, y este lo hace con miedo, ante las burlas de su cuñado y sus amigos: «That's why they hire men. Hey! It's not gonna bite you, alright?». Desafían su orgullo y su hombría con un símbolo masculino y de poder. Lo siguiente que hace Walter es preguntarle cuánto dinero se encontró en una redada en un laboratorio en el que fabricaban metanfetaminas. Puede considerarse este hecho como la gota que colmó el vaso. En cuanto a motivos de acción, el más importante es, sin duda, el del pacto con el diablo. El diablo no se manifiesta como otra persona

¹¹ Walter ya sentía un gran impulso por pasarse al lado oscuro antes de saber que tenía cáncer. Esto es lo que le acaba de empujar.

o como un ser sobrenatural, el diablo es un orgullo herido por una vida gris y discreta en el que el sueño americano que le han vendido es una patraña. Tras ver *in situ* como funciona un laboratorio en el que cocinan metanfetaminas —y a Jesse huir de él—, Walter decide cruzar el Rubicón, otro motivo fundamental en este primer episodio, e ir a visitar a Jesse, al que le ofrece un trato. Es aquí donde se da otro pacto con el diablo. En este caso, el diablo es el propio Walter, que compra fácilmente el alma de Jesse, mucho más noble que la suya a pesar de las apariencias.

Walter: *You lost your money. The DEA took your money, your lab. You've got nothing. But you know the business and I know the chemistry. I'm thinking maybe you and I could partner up.*

Jesse: *You? You and me?*

Walter: *Yes. Either that or I turn you in.*

El primer episodio muestra los dos argumentos sobre los cuales se vertebrará la serie. Aquí, el de «el pacto con el diablo» es el principal, y que se da por partida doble: en primer lugar, Walter vende su alma al diablo por un poco de dinero para su familia y, en segundo lugar, Jesse se la vende a su diablo, el propio Walter, por ser participe de su negocio y escapar de la vida miserable que lleva. El argumento secundario sería el de «el ansia de poder», que a mi juicio tiene aquí un peso menor, aunque será el principal de la serie. Balló y Pérez hablan de Macbeth y Scarface¹² como los dos grandes personajes que surgen de este argumento. Aquí, obviamente, lo que vemos es el inicio de este esquema, en el que Walter es un ser sediento de poder, dispuesto a todo por conseguirlo (Balló & Pérez, 1995: 202).

Uno de los mayores símbolos del sueño americano es la casa familiar, que en el primer episodio se muestra decrepita (no tienen dinero para reparar la caldera, la piscina está en ruinas), y se trata de un locus simbólico que aquí muestra el fracaso del sueño americano. Viendo el estado de su casa Walter decide actuar. La casa es, por tanto, lo que se quiere proyectar, sin importar las miserias que hay en su interior. El otro *locus* que encontramos es el desierto, el lugar en el que empieza a actuar Heisenberg, lo que le supone «la conquista de un cierto tipo de libertad, la posibilidad de engendrar un renovado sentido de comunidad, pero al mismo tiempo, como reverso oscuro, puede resultar el preludio a la inmersión en la brutalidad y la barbarie de lo incivilizado (Fernández Pinchel, 2013: 111-112)». El desierto, simbólicamente, «lugar de indiferencia o donde debe ser buscada la Realidad (Chevalier; Gheerbrat, 1986: 410)». Walter es, por un lado, indiferente a su realidad en el desierto, un espacio opuesto a la ciudad donde no hay lugar para lo social (Villota Toyos, 2012: 65).

¹² Según Vince Gilligan, autor de la serie, es una de las principales inspiraciones para crear a Walter (Fernández Pichel, 2013: 119).

En cuanto a motivos caracterizadores, que indican los lugares por los que se mueve Walter, señalamos el instituto (profesor), el autolavado (empleo precario) y el laboratorio (genio loco, Heisenberg).



La casa como símbolo del sueño americano no alcanzado: Extraída del episodio 1x01 de Breaking Bad en Netflix.

Walter White es uno de los personajes más carismáticos e irresistibles de la historia de las ficciones seriadas (Balló & Pérez, 2015: 48). En este primer episodio vemos como en él se halla un héroe líder que es capaz de convencer a Jesse de que trabaje para él o que acaba con dos criminales gracias a su astucia, además de un héroe irónico al que su jefe explota, sus alumnos humillan, su cuñado se burla y su esposa dirige. Es, por tanto, un personaje singular inspirado, en parte, por Don Quijote. La serie se inicia con un hombre en plena crisis de la mediana edad, así como en la obra cervantina (Fernández Pichel, 2013: 113), y más allá de compartir un afán megalómano (Fernández Pichel, 2013: 119), guarda más similitudes con el antihéroe cervantino que nos parecen reseñables. En primer lugar, cuenta con un escudero que le hace ver la realidad. Jesse, su Sancho Panza, es el punto de conexión de Walter cada vez que pierde el contacto con la realidad¹³. En segundo lugar, la presentación del personaje es muy parecida en ambos casos, ya que muestra a un par de personajes fracasados que la sociedad mira con condescendencia.

Por último, vemos como encarna claramente dos figuras relacionadas entre sí, y como apunta a una tercera. El alquimista es un científico que intenta ir más allá

¹³ Tras aceptar su propuesta, Jesse le pregunta por sus motivaciones: «*It's weird. If you're gone crazy o depressed... Just saying, it's something I must know.*»

de las leyes de la física para transmutar otros materiales en oro (Chevalier & Gheerbat, 1988: 84). Walter es un alquimista que convierte otros materiales en metanfetaminas, lo que le lleva a ganar muchísimo dinero. Además, consigue salvar su vida utilizando productos químicos para provocar una pequeña explosión que intoxicará a sus primeras dos víctimas. La segunda, que guarda relación, es la del genio loco, figura que observa Tous en Walter, al que ve como un genio loco con delirios de grandeza que hace que pierda la realidad y que sea un personaje amoral en su excentricidad y genialidad (Tous, 2013: 13-14). En el análisis queda claro cada vez que se mete en el laboratorio, creyendo estar creando una obra que no está al alcance de otro químico. Finalmente, entre el Walter anodino del inicio y el que asesina para salvar el pellejo o humilla a un grupo de matones se ve el nacimiento de su *alter ego*: Heisenberg.



El alquimista: Extraída del episodio 1x01 de Breaking Bad en Netflix.

6. Conclusiones

Con este artículo hemos cumplido los dos objetivos que nos hacíamos al iniciar el mismo, que surgían por la dificultad de realizar un análisis tematólogo debido a la disparidad de criterios entre los grandes tematólogos, así como para demostrar lo que otros investigadores ya han hecho desde hace años: que la tematólogía puede y debe ser una herramienta para analizar ficciones seriadas.

Por un lado, hemos realizado una propuesta teórica para definir los diferentes aspectos que configuran la *inventio* narrativa: temas, motivos, argumentos, *loci* y personajes, figuras y personajes míticos. Definimos, distinguimos y damos algunos

ejemplos de estos aspectos, así como damos algunas pautas para ir más allá en su investigación. Esta propuesta, que vertebra el artículo, sirve para realizar una propuesta metodológica que es una ficha de análisis para el estudio temático de obras audiovisuales, en general, y ficciones seriadas, en particular. Dicha ficha puede ser utilizada por los investigadores como herramienta para un análisis como el que hemos mostrado, en este caso del episodio piloto de una serie. Tal como hemos explicado, el investigador debería concretar la muestra y encontrar las recurrencias temáticas en los distintos episodios para después redactar el análisis en su conjunto, de una manera parecida a como hemos hecho aquí. Esta ficha, como se explica, sirve de guía para los analistas, pero es indispensable una formación cultural amplia para poder desarrollar un análisis interpretativo de carácter hermenéutico cuya necesaria subjetividad, que aquí se reivindica, es fundamental y no debe esconderse.

Referencias bibliográficas

- Ang, I. (1985). *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. London: Methuen.
- Balló, J; Bergala, A. (Ed.) (2016). *Motivos visuales del cine*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Balló, J. Pérez, X (1995). *La llavor immortal. Els arguments universals al cinema*. Barcelona: Anagrama, 2015.
- Balló, J. Pérez, X (2015). *El món, un escenari: Shakespeare: el guionista invisible*. Barcelona: Anagrama.
- Bou, N. (2004). *Deesses i tombes: Mites femenins en el cinema de Hollywood*. Barcelona: Proa.
- Brunel, P. (1988). *Dictionnaire des mythes littéraires*. Montecarlo: Le Rocher.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- Carrión, J. (2011). *Teleshakespeare*. Madrid: Errata Naturae.
- Carrión Domínguez, Á. (2019). *The ones who knock: La inventio narrativa de la Quality TV en la edad de oro de las ficciones seriadas. Un estudio temático [Tesis Doctoral]*. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Cassirer, E. (1945). *Antropología filosófica: Introducción a una filosofía Fde la cultura*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica México, 1968. 5.ª ed.
- Chardín, P. (1994). «Temática comparatista» en Brunel, P.; Chevrel, Y. et al., *Compendio de literatura comparada*. México D. F.: Siglo XXI.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso: La teoría narrativa en la novela y el cine*. Madrid: Taurus.
- Chevalier, J; Gheerbrant, A. (1986). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Ed. Herder.
- Chillón, A. (2000). «La urdimbre mitopoética de la cultura mediática». *Anàlisi*. Núm. 24, pág. 121-159.

- Cirlot, J. (1997). *Diccionario de símbolos*. Madrid: Ed. Siruela, 2004. 8.ª edición.
- Cristósomo, R. (2015). «Mad (Wo)men: Las mujeres anhelantes de Mad Men», en VV.AA. *Mad Men o la frágil belleza de los sueños en Madison Avenue*. Madrid: Errata Naturae.
- Curtius, E. R. (1948). *Literatura europea y Edad Media latina*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica, 1955. Vol. I y II.
- Eliade, M. (1963). *Aspects du mythe*. París: Gallimard.
- Fernández Pichel, S. N. (2013). «Amado monstruo: Lo hermoso y monstruoso en Walter White» en Cobo Durán, S.; Hernández-Santaolalla, V. (Coord.). *Breaking Bad: 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados*. Madrid: Errata Naturae.
- Feuer, J. (Ed.) et al. (1984). *MTM: Quality TV*. New York: American Film Institute.
- Frenzel, E. (1976). *Diccionario de argumentos de la literatura universal*. Madrid: Ed. Gredos.
- Frye, N. (1977). *Anatomía de la crítica*. Caracas: Monte Avila Editores, 1991. 2.ª ed.
- Greene, R.; Vernezze, P. (2010). *Los Soprano y la filosofía*. Barcelona: Ariel.
- Gubern, R. (1993). *Espejo de fantasmas: de John Travolta a Indiana Jones*. Madrid: Espasa Calpe.
- Gubern, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Anagrama.
- Guillén, C. (1985). *Entre lo uno y lo diverso: introducción a la literatura comparada*. Barcelona: Crítica.
- Hernández-Santolalla, V. (2013). «Sucumbiendo a la química del poder: Estrategias de persuasión en Breaking Bad» en Cobo Durán, S.; Hernández-Santaolalla, V. (Coord.). *Breaking Bad: 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados*. Madrid: Errata Naturae.
- Iglesias, P. (Coord.). (2014). *Ganar o morir: lecciones políticas en Juego de Tronos*. Madrid: Akal.
- Jung, C.G. (1991). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- Kalso, R. (2018). *Leitmotiv*. Salem Press Encyclopedia. [Recurso electrónico].
- Martínez Lucena, J. (2015). «El imaginario social del psicópata en la serialidad televisiva actual: el caso de House of Cards». *Imagonautas*. Núm. 6, 2015. Págs. 27-37.
- Miquel-Baldellou, M. (2008). «From boys to men in Edward Bulwer-Lytton's Pelham and Horatio Alger's "Struggling Upwards": The dandy and the self-made man of the coming age». *Estudios Humanísticos. Filología*. Núm. 30, 2008. Págs. 401-412.
- Propp, V. (1974). *Las Raíces históricas del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- Rodoreda, M. (1983). «Pròleg» en *La plaça del Diamant*. Barcelona: Club Editor, 2017.
- Rojas-Lamorenna, A. J.; Alcántara-Pilar, J. M.; Rodríguez López, M. E. (2018). «Sexo, violencia y estereotipos en el brand equality de una serie: El caso de Juego de Tronos». *Cuadernos de Gestión*. Vol. 19. Núm. 1, 2019. Págs. 15-40.
- Rubio-Hernández, M. (2013). «Reinventando a Fausto: Walter White como actualización del mito fáustico» en Cobo Durán, S.; Hernández-Santaolalla, V. (Coord.). *Breaking Bad: 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados*. Madrid: Errata Naturae.
- Seigneuret, J. C. (Ed.) (1988). *Dictionary of literary themes and motifs*. New York: Greenwood Press.

- Spang, K. (2005). *Persuasión: Fundamentos de retórica*. Pamplona: EUNSA, 2009. 2.ª reimpresión.
- Thompson, R. J. (1996). *Second Golden age: From Hill Street Blues to ER*. New York: Continuum.
- Thompson, R. J. (2007). «Preface», en McCabe, J.; Akass, K. (Ed.) *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. London; New York: I.B. Tauris.
- Tous, A. (2008). *El text audiovisual: Anàlisi des d'una perspectiva mediològica*. Tesis doctoral: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Tous, A. (2013). *Mites en sèrie: Els temes clau de la televisió*. Barcelona: Trípodos.
- Trocchi, A. (2002). «Temas y mitos literarios» en GNISCI, A. (et al.). *Introducción a la literatura comparada*. Barcelona: Ed. Crítica.
- Vargas-Iglesias, J. J. (2013). «En el nombre del hijo: El mito del padre edípico en Breaking Bad» en Cobo Durán, S.; Hernández-Santaolalla, V. (Coord.). *Breaking Bad: 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados*. Madrid: Errata Naturae.
- Veres Cortés, L. (2016). «True Detective: La reformulación del detective televisivo y el fracaso social». *Trípodos*. Núm. 38, 2016. Págs. 181-193.