

Roles narrativos en red: la muerte del espectador medio en *The Wire*

Hibai López

Introducción

Este artículo surge a raíz de varias preguntas iniciales: ¿en qué consiste la afirmación del conocido eslogan de la HBO “It’s not TV, it’s HBO”? Más aún, ¿se refiere a un estatus distintivo a la hora de elegir los temas, de reformular los géneros, de buscar financiación exclusivamente a través de los suscriptores? En concreto las preguntas se encaminaron hacia la serie *The Wire* (en adelante *ThW*), que a pesar de recibir una fría acogida por parte de los espectadores y no muy buenas críticas de los expertos durante la primera temporada, la cadena había decidido mantener en antena hasta el final ideado por su creador, David Simon. *ThW* fue emitida desde junio de 2002 hasta marzo de 2008 por la cadena de cable Premium *Home Box Office*, llegando a cosechar en la quinta y última temporada audiencias de 700.000 espectadores en una cadena, la HBO, con más de 30 millones de suscriptores en todo EEUU. ¿Por qué razón mantener un producto que no engancha al público, que tarda en generar críticas aclamadoras — la primera temporada dejó fríos a los críticos — y no consigue apenas nominaciones en los Emmy — dos en cinco temporadas — o los Globos de Oro? La hipótesis de trabajo que fundamenta este trabajo responde a la pregunta anterior del siguiente modo: porque *ThW* suponía una evolución en términos de narración tan grande que una cadena que acababa de clausurar su época de ficción más laureada no podía dejar escapar la oportunidad de seguir a la vanguardia.

El texto constará de una introducción dónde se explican las preguntas iniciales, el objeto de estudio y se resumen los contenidos del artículo. Tras un breve repaso bibliográfico de los autores que han tratado la ficción televisiva hasta el momento, se realizará una introducción del contexto de la HBO en el sistema productivo televisivo norteamericano, con especial atención a los cambios de normativa reguladora que supusieron un empujón para la cadena en los 90. En este mismo bloque se presentará la política de programación de la emisora y sus elecciones temáticas. Asimismo se pondrá en contexto el estudio de *ThW* con el resto de la producción de series de la cadena. El artículo se centrará en el análisis de los contenidos narrativos que la serie propugna: el formato de novela visual o película de 13 horas y la adopción de unos roles narrativos en red que permiten el tráfico de las funciones del discurso de unos personajes a otros.

Literatura sobre ficción televisiva

La producción académica sobre el estudio de las series de televisión ha aumentado considerablemente en los últimos años. Hablando concretamente sobre la segunda época dorada de la televisión americana — década de los noventa, *Twin Peaks* (1990-1991, ABC), *The X-Files* (1993-2002, Fox) , *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2001 WB Network y 2001-2003 UPN) —son precursores los estudios de Robert J. Thompson (1996). Desde su *alma mater*,

University of Syracuse, se ha continuado la producción científica en torno a la ficción televisiva hasta nuestros días, dando como resultado relevante para este artículo la defensa en diciembre de 2008 de una tesis doctoral escrita por Todd Michael Sodano y dirigida por el propio Robert J. Thompson cuyo tema único fue *ThW*.

Los textos a partir de la eclosión de *The Sopranos* (1999-2007, HBO) durante esta última década son múltiples y aparecen recogidos en varios libros (Cascajosa Virinos, 2007). En especial en torno a la HBO son muchos los artículos aparecidos en revistas académicas: sobre la cadena en su conjunto (Cascajosa Virinos, 2006), (Jaramillo 2002), (Brown y Cavazos, 2005); sobre *The Sopranos* (Lavery ed., 2006), (Gorton, 2009); sobre *Deadwood* (Lavery ed., 2006), (Westerfelhaus y Lacroix, 2009); sobre *Rome* (Mamie Peers, 2009); sobre *Six Feet Under* (Lavery, 2005). Especialmente abundante es la literatura sobre *ThW* con autores como (Sodano, 2008), (Seehan y Sweeney, 2009), (Hanson, 2008) o (Fuller, 2010).

En España, la ficción estadounidense comenzó a tratarse a finales de los 80 con un libro canónico llamado *El relato electrónico* editado en 1989 por Jiménez Losantos y Sánchez-Biosca. En él se observa claramente el intento de *academización* de la televisión a través del análisis de telefilmes o capítulos de *Alfred Hitchcock presents*, donde aún no se puede hablar con seriedad sobre la televisión si no es explicitando su ligamen con el cine. Aún así entre ellos se encuentran algunos de los primeros textos sobre narrativa serial norteamericana como los dedicados a *Miami Vice* (1984-1990, NBC) o *Hill Street Blues* (1981-1987, NBC). Entre los cuales está el de Santos Zunzunegui, que un año antes, en 1988, había publicado junto a Juan Zubillaga un examen espacial sobre *Hill Street Blues* (Cascajosa Virinos, 2007: 23). Recientemente, en mayo de 2010 se ha publicado por Errata Naturae en España un libro íntegramente dedicado a *ThW* que compila textos aparecidos anteriormente en inglés.

La HBO como modelo de nuevas narrativas

La HBO fue fundada en 1972 por la Time, Inc como plataforma de *premium cable* — en contraposición al *basic cable*, cuyos canales se incluyen sin pagos extra pero que contiene publicidad en sus emisiones — para que el multimillonario grupo de comunicación pudiera ofrecer películas de estreno bajo pago de una tarifa plana de suscripción. Para 1975, cuando la cadena saltó a la emisión vía satélite, sus suscriptores sumaban 300.000. Para 1983 ya había ascendido la suma a los 12.500.000, tres veces más que su mayor competidor de televisión por cable (Gomery, 1984:66). El imparable atractivo para los suscriptores se vio frenado a mediados de los 80 con la irrupción del vídeo, lo que obligó a la cadena en primer lugar a codificar su señal en 1986 y en segundo lugar a apostar por la producción propia, que la diferenció de sus competidores Showtime y Starz y que para 2001 ya representaba entre el 30 y el 40% de la parrilla de HBO (Cascajosa Virinos, 2006:25).

A mediados de los 80 HBO acumulaba una serie de pleitos y demandas abiertas debido al atrevimiento que mostraba en su programación a la hora de tratar el sexo, la violencia o los problemas raciales. El hecho de ser un operador premium de cable hacía que pudiera saltarse

las regulaciones de la FCC (*Federal Communications Commission*), en materia de horarios protegidos y temática provocadora, cosa que las *Networks* (ABC, FOX, NBC y CBS) no podían hacer. Además el no tener la servidumbre de los anunciantes posibilitaba a la cadena centrarse exclusivamente en producir los contenidos más atractivos para captar nuevos suscriptores. Para 2007 se estima que el 30% de los hogares de los EEUU tenían HBO contratado en sus paquetes de cable, unos 30 millones de personas, aunque eso supusiera un encarecimiento de la factura del 40% (Leverette, 2008:5).

El paradigma de televisión de calidad que parece indisolublemente asociado a la HBO proviene de dos maneras diferentes de enfocar la calidad televisiva en el Reino Unido. En primer lugar, a través del *Pilkington Report* de 1968 se describía en el país británico la audiencia televisiva como un sujeto incapaz de juzgar y al que hay que proteger de contenidos indeseables. Este paradigma se quebró con el *Peacock Report* de 1986 en donde se reconocía la soberanía del consumidor (*consumer sovereignty*) y su capacidad para juzgar lo que le interesa (McCabe en Hammond, 2005:209). Hasta la fecha las *Networks* aplicaban a rajatabla el paradigma *Pilkington* que se resumía en la célebre frase del presidente de la NBC de finales de los 70: “*least objectionable programming*” (Pearson, 2005:13), es decir, programar intentando no ofender a nadie, no tanto contentando como no descontentando al espectador.

Desde entonces los modelos fueron cambiando rápidamente. La propia NBC lanzó *Hill Street Blues* en 1981 en horario *prime-time* para luchar contra los productos de no ficción de CBS y ABC. Esta serie supuso el comienzo de lo que se llamó “*low rating + right viewers*”, es decir, la búsqueda de una audiencia de calidad que segmentaba al consumidor y lo hacía más atractivo para los anunciantes. Posteriormente, ya en los 90, *The X-Files* era el producto que la Fox lanzaba, con un formato que anticipaba las series HBO: una hora de duración en *prime-time* y una audiencia modelo que se hallaba en el grupo de edad de los 18 a los 49 años (Johnson, 2005: 60).

Y llegamos a 1997. La HBO centrada en el boxeo, producto estrella de la cadena, y el cine. Es en este momento cuando lanzan *Oz* (1997-2003, HBO), un drama carcelario con contenido violento, relaciones homosexuales explícitas, drogas y desnudos frontales masculinos. Es la primera de las series con el formato que hará famosa a HBO: temporadas de 10-13 capítulos, una hora de duración, emisión los domingos en *prime-time* y contenido controvertido. Después vendrán *The Sopranos* 1999, *Six Feet Under* 2001, *The Wire* 2002, y así sucesivamente a razón de un estreno por año (*Carnivale* 2003, *Deadwood* 2004, *Rome* 2005, *Big Love* 2006, *Tell Me You Love Me* 2007, *John From Cincinnati* 2007, *True Blood* 2008, *No1 Ladies Detective Agency* 2009, *Treme* 2010).

Llegados a este punto nos encontramos con una de las respuestas a la pregunta inicial: ¿por qué *ThW* no fue retirada cuando cada año disminuía su audiencia? En diciembre de 2004 *ThW* acabó de emitir su tercera temporada. En ese momento la serie estaba a punto de ser cancelada. El año siguiente *Six Feet Under* finalizaba su emisión y en 2006 *The Sopranos* ponía punto y final a la serie más exitosa de la cadena. En este contexto *ThW* se hundía en las audiencias al

mismo tiempo que era aclamada por lo críticos unánimemente. Y la HBO sorprendentemente después de un lapso de dos años sin emitirla la reincorporó a parrilla por dos años más como último estandarte de la calidad que se le suponía a la cadena. Dos años después, *ThW* ya terminada y entre medio, Chris Albretch, CEO de la HBO hasta el momento, arrestado en 2007 en Las Vegas por atacar a una mujer ebrio, parecía que el final de la hegemonía del canal llegaba a su fin. Las cadenas rivales triunfaban con algunos productos de nivel HBO: AMC con *Mad Men* (2007-presente) y *Breaking Bad* (2008-presente), ABC con *Lost* (2004-2010), NBC con *30rock* (2006-presente), Showtime con *Weeds* (2005-presente) o *Dexter* (2006-presente) son sólo algunos ejemplos.

En cualquier caso, tras los proyectos fallidos desde 2007 hasta la fecha en HBO — todas las series de una hora de duración estrenadas en HBO desde 2006 a 2010 han cosechado en conjunto un solo Emmy, frente a los 50 acumulados por las series estrenadas de 1999 a 2005 — parece que el futuro a corto plazo es halagüeño debido al éxito de *True Blood* (2008-presente), que recupera niveles de audiencia similares a los de *The Sopranos* (premier de la 3ª temporada de *True Blood* con 5.100.000 espectadores según U.S. Nielsen Ratings), el regreso del David Simon con *Treme* (2010-presente), el próximo regreso del creador de *The Sopranos*, David Chase, con la miniserie *A ribbon of Dreams* y el estreno en septiembre de 2010 de la serie de Martin Scorsese *Boardwalk Empire* y primavera de 2011 de *Game of Thrones*.

Novela visual

“The pleasures of television viewing have often been academically recorded as pleasures of seriality, familiarity, order and repetition” (Hills en Creeber, 2004:190). Éste es el punto de partida de la serialidad televisiva. Un lugar para “*aplacar y sosegar al mayor número de espectadores posibles*” (VVAA, 2010:13) en el que poder sentir la predictibilidad del producto.

En la ya clásica introducción de Omar Calabrese a los formatos narrativos de las series de TV podemos echar un vistazo a su evolución a lo largo de las últimas cinco décadas. El quinto y último modelo estudiado por el autor italiano, que se impone tras la aparición de *Dallas* (1978-1991, CBS) o *Hill Street Blues*, es el que denomina “multiple narrative formations” (Hammond, 1999:86) y que se define como una red de narraciones sin un centro narrativo aparente. Uno de los productos más acabados con esta estructura fue *Twin Peaks*:

Instead of choosing one consistent narrative mode for all aspects of its scripting, the creators of *Twin Peaks* chose two by letting a serialized detective story (the joint local and federal investigation into the death of Laura Palmer) serve as an expositional framework for the introduction of an off-centre soap opera (the ongoing plots of daily life in *Twin Peaks*, Washington) (Dolan en Lavery, 1995:35)

El concepto de *off-centre* parece retomado por el propio David Simon al decir de *ThW* que “trata de imitar la forma de la novela moderna, es decir, enfocar las cosas desde distintos puntos de vista” (VVAA, 2010:50). Aún con todo, la novedad de esta propuesta es relativa ya que otras series como *Lost* y varias de la HBO — *Rome*, *Treme*, *Tell Me You Love Me* o *Deadwood* — también la utilizan, habiéndola convertido a estas alturas en marca de la casa HBO. Su verdadera

novedad reside más bien en la exclusión de cualquier tipo de concesión al espectador, como por ejemplo un “punto de entrada” que permita acceder a mitad de temporada al espectador que no haya seguido la serie desde el inicio. “They are coming in on chapter 48 of 200-chapter Russian novel” como indica Richard Price (Sodano, 2008:182). En palabras del propio creador David Simon, cada temporada de *ThW* es una “película de 13 horas” (VVAA, 2010:36) y por tanto requiere de una visión de conjunto y no fragmentada. Allí donde otras series introducen “momentos de clímax antes de las pausas publicitarias” (Gregory, 1997:25) entre otros trucos para retener a la audiencia, *ThW* renuncia a ello frontalmente.

Uno de los aspectos que más echaba para atrás a la HBO del proyecto de serie *ThW* era su temática. El género policiaco se consideraba poco original para una cadena tan rompedora como ésta. Los ejecutivos de la cadena consideraban que no era un producto HBO sino de una de las *Networks* (VVAA, 2010:29). Precisamente el sello de originalidad de David Simon consiste en rechazar una idea rompedora de partida — contar la historia de una familia mafiosa, de una familia con un negocio funerario, de un pueblo de North Dakota a finales del XIX o de unos supervivientes de una isla — para contar simplemente la historia de la vida en los barrios bajos de Baltimore o en la destruida Nueva Orleans. Y crear la distinción a través de la narración. ¿Serie de género? “ThW initially subverted the “cop show” genre and eventually became a “genre-less” socially relevant drama” (Sodano, 2008:36).

Simon ha sido cuestionado varias veces acerca del armazón narrativo tan complejo de *ThW* y del esfuerzo tan grande que exige del espectador para poder comprenderlo plenamente. En una de esas ocasiones produjo un texto que es citado regularmente como declaración de intenciones del autor:

My standard for verisimilitude is simple and I came to it when I started to write prose narrative: fuck the average reader. I was always told to write for the average reader in my newspaper life. The average reader, as they meant it, was some suburban white subscriber with two-point-whatever kids and three-point-whatever cars and a dog and a cat and lawn furniture. He knows nothing and he needs everything explained to him right away, so that exposition becomes this incredible, story-killing burden. Fuck him. Fuck him to hell (Simon en Hornby, 2007:76).

Esta falta de consideración hacia el espectador medio es la que permite al equipo de creadores de la serie profundizar en una estructura más arriesgada aún a riesgo de costarle un sobre esfuerzo a la audiencia. La experiencia de Simon como periodista del *Baltimore Sun* le enseñó que los diarios pierden constantemente las mejores historias por querer estar en las historias que generan beneficios (Hanson, 2008). De ahí que el foco de las tramas sea una red urbana, institucional y no un protagonista individual. Así lo ha hecho hasta la fecha David Simon en todos sus productos HBO: en *The Wire*, en *Treme*, en *The Corner* (2000) y en *Generation Kill* (2008). Como veremos más adelante, la contraposición de las esferas de lo político-institucional y de lo familiar-individual crean una serie de dinámicas que son explicadas a través de la dicotomía teatro griego - teatro shakespeariano.

Novela realista – teatro griego

He comentado cómo *ThW* fue concebido desde el inicio como una película de 13 horas por temporada sin concesiones al espectador medio. Han sido constantes las comparaciones con la novela realista del XIX. El propio Simon, consciente de ello ha recurrido a menudo a los símiles literarios para explicar la estructuración de la serie. La estrategia de retrasar el desarrollo y la conclusión de las acciones la justifica a través de Moby Dick: “Go back and look at the first few chapters of Moby Dick... You don’t even get on the deck of the Pequod until Chapter 5” (Simon en Deggans, 2003). La aparición de la ballena también se retrasa en un lujo que la novela del XIX podía tomarse pero que difícilmente una serie americana del siglo XXI puede. De hecho, los creadores a sabiendas del paso lento del desarrollo de *ThW* insistieron en enviar de golpe a los críticos de televisión varios capítulos de la primera temporada, y no sólo el piloto, para que pudieran empezar a conectar tramas y no se quedaran con un único capítulo, que por sí solo no significaba nada.

La novela realista decimonónica es una cita central en la trama de la quinta temporada. Los editores del *Baltimore Sun* buscan historias con “el aspecto dickensiano”: noticias sobre vagabundos, desplazados, marginados... Los guionistas de *ThW* ironizan sobre este aspecto *dickensiano* del nuevo periodismo e introducen la broma de que los chavales de los bajos fondos de Baltimore utilicen la palabra *charles dickens* (de *dick*, pene) para referirse a su pene.

Quizá la referencia literaria más fértil de cuantas han hecho los creadores de la serie se encuentre en la contraposición del teatro griego y el teatro de Shakespeare. Se ha aplicado con frecuencia el calificativo de shakespeariano para describir varios de los dramas de la HBO y en especial *ThW*. David Simon, sin embargo, ve la raíz griega más arraigada en su obra:

The Wire is a Greek tragedy in which the postmodern institutions are the Olympian forces. It’s the police department, or the drug economy, or the political structures, or the school administration, or the macroeconomic forces that are throwing the lightning bolts and hitting people in the ass for no decent reason (Simon en Hornby, 2007:22)

De nuevo las instituciones y el poder fáctico en su conjunto se sitúan en un nivel jerárquicamente superior. No se trata de seguir la historia de la familia Fisher (*Six Feet Under*), Soprano (*The Sopranos*), Henrickson (*Big Love*) o Yost (*John From Cincinnati*) sino de urdir una trama más amplia, de más altos vuelos, y que al contrario que las series anteriormente citadas declina utilizar la metonimia, una familia igual a una sociedad, como figura de significación. El concepto de familia otorga cercanía y capacidad de identificación. Sus miembros pueden vencer las dificultades y al final se produce una catarsis del espectador a través de sus luchas por salir adelante. Como señala Simon, en *ThW* no hay ninguna concesión a los personajes, no hay mito americano de superación, no hay recompensas al trabajo bien hecho sino estructuras sociales que imposibilitan todo lo anterior. La identificación con las tragedias griegas en lugar de con el teatro de Shakespeare es sencilla: el destino es insuperable e ineludible, no cabe combatirlo. Fernando Savater toma un fragmento de Macbeth como paradigma del paso de la tragedia griega a la tragedia moderna. En él, Macbeth, asesino del rey Duncan y usurpador de su trono, se encuentra ante su destino: tres brujas le habían vaticinado que se convertiría en rey pero que cuando el bosque de Birnam se moviera hasta Dunsinane un hombre no nacido del vientre

de una mujer lo mataría. Todo ha ocurrido según el vaticinio y su muerte es ineludible por tanto.

¡Aunque el bosque de Birnam haya venido a Dunsinane y tú no seas dado a luz por mujer, lo arriesgaré todo! [...]“Lo arriesgaré todo”[...]“Yet I will try the last”, el grito desesperadamente esperanzado que marca la específica novedad de la tragedia moderna respecto a la clásica griega. Aunque los más ominosos presagios se cumplan, aunque todas las fuerzas naturales o sobrenaturales hayan dicho ya desde siempre y contra mí, contra mi proyecto o mi deseo, su irrevocable última palabra, aún me queda algo, aún hay algo en mí que sabe de lo posible y apuesta por ello “Yet I will try the last” y quizá no me vencerán (Savater, 2002:47).

No es el caso éste de *ThW* en donde la fatalidad se cumple irremisiblemente, sin posibilidad de lucha por parte de los individuos, que siempre se ven superados por el sistema. Un sistema que aplasta a los inocentes y aúpa a los corruptos. Los creadores se permiten incluso bromear sobre ello. Clay Davis, el senador de Maryland, corrupto como ya ha podido comprobar el espectador, acude a su juicio con una copia del *Prometeo encadenado* de Esquilo. A la pregunta de un periodista sobre lo que lee, explica: “An ancient play, one of the oldest we have, about a simple man who was horrifically punished by the powers that be for the terrible crime of trying to bring light to the common people. In the words of Aeschylus: “No good deed goes unpunished”. Los guionistas satirizan el momento de cinismo del senador haciéndole pronunciar mal el nombre de Esquilo (escilius dice). La narrativa se funde en algunos elementos de la tragedia clásica griega dando como resultado la siguiente idea central: no hay superación del destino, los roles de la narración se van heredando de unos personajes a otros sin capacidad para trascenderlos o negarlos, con la obediencia y resignación que esconde la frase que más se repite por cualquier habitante de Baltimore durante todas las temporadas de *ThW*: “the game is the game” como sistema, representación de roles en vivo y en directo, dramatización urbana que no se puede no representar. Como cuando D’Angelo Barksdale enseña a sus acólitos a jugar al ajedrez y lo compara con su organización [temporada01capítulo03], como cuando Sherrod, que necesita hacer sus necesidades a través de una bolsa y tiene SIDA, se resigna diciendo: “it’s all part of the game”[s01e05], como cuando Omar explica a la policía: “the game is out there: is either play or get played”[s01e08], o el mismo personaje episodios más tarde cuando en un juicio espeta al abogado contrario que lo interroga: “I got the shotgun. You got the briefcase. It’s all in the game, though”[s02e06], o Father Bouzone a Omar cuando éste está a punto de matarlo: “The game is the game”[s02e11]. O cuando Cutty, recién salido de la cárcel y de vuelta en su rutina de matar ve que no puede apretar el gatillo ya más. Acude al jefe de la banda y le dice: “The game ain’t in me no more”[s03e06] y abandona la banda para dedicarse a ayudar a los niños a boxear.

The game y la gran novela americana

Propongo demostrar a través del análisis narrativo la siguiente afirmación: *ThW* pretende reflexionar sobre el concepto de “América” a través de la dicotomía mito-realidad.

No es difícil relacionar las intenciones de los creadores de *ThW* con lo que se suele conocer como “gran novela americana”. Ya he señalado cómo la serie bebe de la tradición literaria del siglo XIX, la novela realista, y en múltiples declaraciones de David Simon se ha establecido la intención de construir una “novela visual” más que un producto televisivo. El objetivo no es

crear un producto audiovisual rompedor sino contar la historia de la ciudad de Baltimore como se hubiera contado en una novela del XIX o como se debería hacer en el *Baltimore Sun*. La serie retrata un momento de encrucijada de la historia americana entre un mundo a punto de desaparecer — el trabajo honrado de los estibadores del puerto, de los profesores de escuela que buscan enseñar, de los periodistas que buscan contar una historia real, de los policías que trabajan codo a codo con los ciudadanos — y un nuevo mundo que amanece — el contrabando de mercancías en el puerto, la lucha por limpiar las estadísticas en la policía y las escuelas, la fijación por hacer periodismo que gane premios pero que se abstraiga de la realidad, etc —. Estos dos mundos o polos se presentan a lo largo de las cinco temporadas enmarcados en diferentes ámbitos de la ciudad de Baltimore: la primera temporada trata los bajos fondos y el mundo de los traficantes de droga y la policía, la segunda temporada trata los problemas económicos del puerto de Baltimore, la tercera retrata el ayuntamiento y las instituciones jurídicas, la cuarta se centra en el sistema educativo de la ciudad y la quinta temporada explica el día a día del *Baltimore Sun*. Cada una de las temporadas incorporando a los personajes de las anteriores, creando una madeja cada vez más amplia.

Me centraré en la contraposición de dos personajes para explicar esta polaridad: Omar Little, especie de Robin Hood contemporáneo que roba a los traficantes, y *Stringer* Bell, hombre de confianza del jefe de la banda de narcotraficantes que controla todo el comercio de droga de West Baltimore.

A través de ellos es posible detectar una constante contraposición del mundo del mito o de lo sagrado, en la figura de Omar, y del mundo real o profano en la figura de *Stringer*. Omar representa el mundo que desaparece y *Stringer* el que viene. Veámoslo de cerca mediante un desglose de algunas de las acciones más significativas de los personajes a lo largo de las temporadas:

Stringer Bell

1. Al contrario que Avon, el jefe de la banda, *Stringer* tiene en mente un modelo de negocio que a medio plazo los convierta en una organización legal.
2. Estudia Economía en sus ratos libres.[s01e08]
3. Aplica sus aprendizajes de marketing para renombrar la droga y hacerla más atractiva.[s02e05]
4. Al contrario que Avon, que es de la vieja escuela, *Stringer* no quiere defender su territorio en las calles: intenta hacerle comprender a Avon que lo importante es la calidad del producto que vendas, no el territorio [s03e01].
5. *Stringer* manda asesinar a Omar un domingo por la mañana, profanando una tradición no escrita entre los gangsters de no matar en día santo [s03e09].

6. Muere Stringer a manos de Omar y Father Bouzone, a los que él intentó matar antes [s03e11].
7. Encuentran en casa del fallecido Stringer una copia de *La riqueza de las naciones* de Adam Smith [s03e12].
8. Snoop, gangster rival, inventa y difunde la leyenda de que Stringer lloró y se puso de rodillas rogando por su vida antes de que lo mataran [s03e12].

En este rápido recorrido se puede observar cómo *Stringer* representa el sueño americano de éxito en los negocios. Es emprendedor y no respeta ninguna tradición para conseguir lo que quiere. Su cariz profano se acentúa al organizar su sede central del narcotráfico en un negocio de pompas fúnebres. No respeta las fiestas sagradas. Veamos ahora el personaje de Omar:

Omar Little

1. Roba a los ricos camellos y jamás molesta a las personas ajenas al game.
2. Confiesa que de niño le gustaba estudiar la mitología griega en el colegio [s02e06].
3. Su figura intimida tanto que no necesita salir a la calle armado para que la gente huya [s04e03].
4. Los niños juegan en la calle a ser Omar [s03e03].
5. Cuando lo matan, la gente roba del cadáver lo que lleva encima como souvenirs de un héroe [s05e08].
6. En el capítulo final de la serie, el nuevo jefe de la droga en Baltimore, arremete contra unos camellos que están en la calle contando la leyenda de Omar: cuentan que lo rodearon 9 personas para matarlo o que fue un complot de la policía. En realidad fue un niño pequeño [s05e10].

En estas escenas seleccionadas vemos algunos de los elementos presentados de manera paralela: el mundo de profanación representado a través de la figura del americano triunfador se contrapone al personaje sacralizante. Hay un momento de la serie que parece hecho a la medida de esta hipótesis, resumiéndola en una única frase. Sergey, contrabandista ruso, la pronuncia con humor al referirse a lo difícil que es para un hombre obeso adelgazar: “*In this country, supermarkets are cathedrals*” [s02e06]. Los supermercados convertidos en catedrales del cuerpo y las catedrales convertidas en supermercados del alma. En cierto sentido, la serie recupera una de las tensiones más fecundas del cine clásico americano. La primera migración

desde la costa este a la oeste tuvo como resultado el cine western. La segunda migración desde el campo hacia las zonas urbanas trajo el cine negro. Al mundo mítico-sagrado a punto de extinguirse de la épica del desierto se le contraponen la prosa-profana del asfalto. *ThW* es entonces desde este punto de vista, sin lugar a dudas, una obra deudora de la gran novela americana en tanto en cuanto busca reformular una vez más estos dos polos de tensión, la naturaleza versus la civilización, el mito y la noticia, ambientando la acción en un lugar ambivalente, un *asfalto desértico*, que redefine por enésima vez el concepto de “América” y reescribe de nuevo otra gran novela americana.

***ThW* y los astronautas**

La narrativa de *ThW* se sostiene continuamente sobre finos hilos que se van tramando muy despacio a la largo de las temporadas. Al igual que el concepto de “América” a través de la polaridad mito-realidad, hay otros hilos tejiéndose a su vez. Uno de los más fecundos en su unión con “América” es el que se identifica con la pregunta hecha a los niños de “¿qué quieres ser de mayor?”. A lo largo de esta trama — que se teje por igual en torno a cualquier otra trama pues no supone en sí una trama propiamente dicha — la serie va desarrollando una idea de lo que las generaciones futuras de americanos serán. Paralelo al concepto de “América”, la serie vuelve a contraponer el mundo mítico de los niños que querían ser astronautas con la realidad de los niños de hoy, que oscilan entre jugador de la NBA a neurocirujano. Aquí algunas de las apariciones de esta trama a lo largo del relato:

1. Los niños antes bebían Tang en todas las comidas porque eso les haría ser astronautas. ¿Qué fueron finalmente? Estibadores. [s02e07]
2. Los niños en los bajos fondos juegan a las pistolas queriendo ser Omar. [s03e03]
3. Bunk, policía, le echa en cara a Omar que los niños quieran parecerse a él. [s03e06]
4. ¿Para qué quieres ir a la escuela? ¿Para ser un astronauta? Le pregunta Bodie, un narcotraficante, a uno de sus discípulos que quiere dejar de vender droga e ir al colegio. [s04e03]
5. ¿Qué queréis ser de mayores? pregunta el profesor Pryzbylewski a sus alumnos. Jugadores de la NBA o dueños de una tienda, responden. [s04e04]
6. ¿Dónde os veis en 10 años? pregunta la psicóloga del colegio. En la NBA o como neurocirujanos contestan algunos. [s04e08]
7. Bunk pregunta a los hijos de McNulty, ambos son compañeros policía, ¿qué queréis ser de mayores? Diseñador de videojuegos y estrella del rock, contestan. McNulty pregunta lo mismo a los hijos de Bunk: jefe de policía y neurocirujano. [s04e10]

8. Gus, editor del área de local del Baltimore Sun, cuenta que de pequeño quería ser periodista para que su padre le prestara tanta atención como al periódico que leía.
[s05e03]

Uno de los encuestadores más famosos de EEUU, Frank Luntz, asegura que las encuestas demuestran que la profesión de astronauta, en otra época la más querida por los críos, ya no figura entre las 10 más citadas por los niños americanos. Prefieren ser, entre otras cosas, deportistas profesionales (Luntz, 2009). En ThW la transformación del mundo mítico de los astronautas hacia el mundo pecuniario de las estrellas de la música o el deporte se va dando progresivamente así como va mutando la forma de sus sueños. En otra frase que resume a la perfección la noción del paso de un modelo de educación a otro, Snoop, narcotraficante, va a un Wal-Mart a comprar una grapadora neumática. El vendedor la convence de la conveniencia de uno de los modelos alegando que es el cadillac de las grapadoras. Ella comenta después con su compañero: se refería al lexus de las grapadoras. El empleado ya en la cincuentena hablaba de una grapadora neumática cadillac para hacer bricolaje o para usarla en un trabajo de sudor en la frente. Snoop, de unos 20 años, hablaba de una grapadora lexus que le permitiera tapiar sin sudar las casas en las que dejaban los cadáveres.

ThW y la novela río

Los ejemplos de los nudos que la serie ha ido tramando entre la ficción televisiva y la realidad son inagotables. Uno de los más originales y que afectan profundamente a la narrativa de ThW es el tratamiento de los muertos. Durante las cinco temporadas, de 2002 a 2008, que duró la serie murieron dos miembros del equipo: un actor y un actor/productor/director. Ambos ocupaban papeles muy secundarios, cameos prácticamente, por lo que hubiera sido sencillo hacerlos desaparecer de la serie sin demasiado ruido. Los creadores en cambio incorporaron las muertes de estas personas dentro del argumento.

Robert F. Collesberry que interpretaba al detective Ray Cole murió el 9 de febrero de 2004 por complicaciones en una operación cardiaca. La muerte fue súbita. El 3 de octubre de 2004 se emitió el capítulo en el que los miembros del cuerpo de policía de Baltimore despiden a la irlandesa [s03e03] al finado. En las siguientes temporadas se incluirá una foto de Collesberry en las caretas de cada capítulo. Richard DeAngelis que interpretaba al coronel Raymond Foerster murió el 28 de diciembre de 2005 tras una larga lucha contra un cáncer de próstata. En un capítulo emitido el 5 de noviembre de 2006 [s04e08] se anunciaba la muerte del coronel y se hacía una despedida irlandesa del cuerpo en la taberna. Lo relevante del caso es que se hizo un seguimiento de la enfermedad de DeAngelis según avanzaba la serie. DeAngelis no respondió a los tratamientos de quimioterapia. En [s04e05] el sargento Landsman anuncia que la quimioterapia no está funcionando en la enfermedad del coronel Foerster. La última aparición de DeAngelis como coronel Foerster en ThW fue justo en el capítulo anterior [s04e04], ya con signos evidentes de debilitamiento por la enfermedad, lo cual hace altamente probable que

la trama de su cáncer se introdujera en la serie antes de la noticia de su muerte. Todos estos ejemplos convierten a ThW en un caso poco frecuente de serie de televisión en donde la ficción observa a la manera de una novela-río desde todos los prismas posibles un lugar del mundo dado, los bajos fondos de Baltimore, y volumen a volumen va desvaneciéndose poco a poco la línea de separación con la realidad.

ThW y los roles en red

La puesta en funcionamiento de los conceptos que hemos analizado anteriormente se realiza dentro de un sistema de transmisión que he denominado de roles en red. La función principal de esta red es la de garantizar que cada parte del relato tenga su espejo en otra, que las partes se hablen entre sí y que el significado de lo que ocurre se demore hasta que el espectador inteligente haya juntado las piezas. Estas piezas, cuyo nombre en sintaxis narrativa sería el de roles narrativos, funcionan en el texto siguiendo las normas estrictas de la tragedia griega. Como he comenzado a apuntar antes, el mundo de la ciudad de Baltimore se escenifica en ThW a través de una representación de segundo nivel que responde al nombre de the game. Tanto es así que los personajes situados dentro del juego se refieren al resto situado al margen de él como taxpayers o más ilustrativamente citizens. Es decir, en su sentido griego, ciudadanos, hombres libres no esclavos. Los jugadores, soldiers, sólo pueden seguir las normas del juego. El sistema de relaciones y las voluntades de los personajes están supeditados a este marco general que rige las normas del juego y del que a imagen del destino del teatro griego, no cabe rebelarse sin cometer hybris. The Game dentro de The Wire es una representación dentro de otra representación, como ocurre cuando Hamlet recrea la muerte de su padre para encontrar a su asesino, una utilización de la ficción como manera más fiable de conocer la realidad. He distinguido tres operaciones principales a la hora de organizar el tráfico de roles en el interior de la narración de la serie. Por una parte están las estructuras del tipo $A=B$, o de identidad, en donde dos tramas de la historia se erigen como dos prismas desde los que mirar la misma idea, dos tramas paralelas. Por otro lado están las estructuras tipo $A \neq B$, o de negación de identidad, en donde se persigue un fin parecido al procedimiento anterior con la operación contraria. Las estructuras tipo $A \rightarrow B$, o sustituciones, consisten en que un mismo rol sea heredado durante la serie por diferentes personajes. Estas tres estructuras de roles están enmarcadas dentro de una estrategia más general consistente en el retardo de las acciones que podríamos denominar estructuras de dilación, $A \rightarrow A' \rightarrow A''$. A continuación expondré los ejemplos más destacados.

Estructuras de identidad ($A=B$). *Las estructuras de identidad construyen el significado del relato a través del paralelismo de las acciones. En ThW, por su temática de serie policiaca que trata los bajos fondos, conviven constantemente los grupos dentro de la ley y los fuera de la ley. Desde el primer capítulo [s01e01] hasta el segundo [s01e02] se desarrolla una trama paralela entre el detective Jimmy McNulty y el camello D'Angelo Barksdale.*

1º: McNulty se salta la cadena de mando y habla con un juez en vez de con su jefe.

1º D'Angelo no respeta la norma de no sacar armas en lugares públicos ni disparar a

taxpayers.

2º: McNulty es abroncado por su jefe.

2º: D'Angelo es abroncado por su jefe.

3º: McNulty es relegado de su puesto de policía.

3º: D'angelo es relegado a las zonas bajas de West Baltimore.

4º: McNulty se emborracha para ahogar su frustración.

4º: D'Angelo se emborracha.

Mediante esta estructura paralela los mundos de la policía y de la mafia muestran unos mecanismos de conducta similares. Este mismo significado se repite después al mostrar en paralelo los honores que rinden los estibadores ante un compañero con la pierna amputada y los mafiosos ante la muerte de uno de ellos.[s02e07]

Otro de los elementos que mantiene una tensión similar a lo largo de ThW es el mundo de la educación y el de la policía. A las estadísticas maquilladas por la policía de los índices de criminalidad se le suma en paralelo el fervor por las estadísticas en los colegios, que lleva a los profesores a enseñar a los alumnos los test de memoria, sin aprender nada, para poder mantener las subvenciones en el centro.

En la cuarta temporada [s04e10] – [s04e13] se produce una estructura de identidad que dura varios capítulos y que engloba a diez personajes. En esta temporada, dedicada al sistema escolar de Baltimore, cinco niños en la pubertad van tejiendo sus vidas alrededor de cinco adultos.

1º: Randy encuentra apoyo en el teniente Carver que lo intenta sacar de la calle. 2º: Namond es ayudado por el ex policía Colvin, que trata de convencer a su padre, narcotraficante, de que el chico podría tener un futuro mejor. 3º: Michael es admitido en la familia del grupo de Marlo, jefe de narcotraficantes, para ser uno de sus asesinos. 4º: Duquan es ayudado por su profesor Mr. Pryzbylewski, que le lava la ropa y le entrega comida. 5º: Bodie es ayudado por el detective McNulty, que intenta hacer que sea un testigo protegido, aunque finalmente es asesinado.

Estas estructuras en red delatan por una parte los esfuerzos de personas particulares por tratar de ayudar a los niños en problemas y por otro lado, la imposibilidad de que estos niños sean ayudados por el sistema de las instituciones, que fracasa una y otra vez en darles cobijo.

Estructuras de negación de identidad (A≠B). *Las estructuras que niegan la identidad para construirse en forma de contraposición sirven al mismo propósito que las estructuras de identidad. A través de ellas se confrontan el mundo del hampa con el de la policía o el del periodismo. Al final de la primera temporada [s01e13] el sargento Carver resume la moraleja de la serie en una frase que delata toda la estructura de contraposición que ha vertebrado esta temporada.*

Viendo a unos narcotraficantes pelearse entre sí, dice: “They fuck up, they get beat; we fuck up, they give us pensions”. Es la razón por la que la policía no podrá nunca vencer al narcotráfico. El narco trabaja arriesgando su vida mientras el policía si se equivoca consigue su jubilación.

En el mundo del periodismo se da exactamente la misma estructura. A un periodista arribista que inventa una historia de asesinatos en serie y citas falsas se le concede el premio Pulitzer [s05e10]. Por contra, a un camello que propagó el rumor de que Marlo era homosexual lo matan [s05e02] sin estar seguros siquiera de que lo hiciera. La sociedad civilizada premia la mentira y pervierte la base de la profesión periodística. La sociedad criminal por contra no tolera la mentira ni el rumor y se basa en el mismo código que defendió el periodismo tiempo atrás.

Por último, ThW maneja continuamente los conceptos de legalidad y moralidad para crear sentidos nuevos a través de ellos. Mediante los personajes de Stringer Bell y Bunny Colvin, la serie reflexiona sobre el paso de la legalidad a la ilegalidad. Stringer es un narcotraficante que trata de convertir su negocio en respetable a partir de sobornos y consejos de abogados corruptos. Stringer no posee moralidad alguna y como ya hemos podido comprobar antes, sus acciones no respetan la sacralidad de las reglas del juego. Al camino inmoral hacia la legalidad de Stringer Bell se le contraponen el camino inverso de Colvin. A punto de retirarse del cuerpo de policía, el mayor Colvin idea un plan para erradicar la delincuencia en las calles de Baltimore. Crea a espaldas de sus superiores una zona en donde la venta de droga es legal, llamada Hamsterdam por lo camellos [s03e04]. Mediante un procedimiento ilegal pero moral, Colvin trata de llevar la paz a las calles. ThW utiliza la estructura en contraposición de estos dos personajes para poner en entredicho el concepto mismo de legalidad.

Estructuras de sustitución (A→B). Sin necesidad de recurrir a las decenas de pequeños ejemplos a lo largo de las cinco temporadas que muestran este tipo de estructuras, me centraré en las más relevantes y notorias. La utilización de la estructura (A→B) en donde un rol cambia de personaje que lo encarna es significativa del final de la serie. En el último capítulo [s05e10], la serie concluye y comienza de nuevo al mismo tiempo. Varios roles narrativos se ven perpetuados a través de nuevos personajes que heredan esos roles de manera sorprendente pero lógica. Al preso Wee-Bey le sustituye Chris Parlow, también con familia e hijos fuera de la cárcel; a McNulty le sustituye Sydnor como nuevo policía inconformista; Omar es sustituido por un nuevo Robin Hood, Michael; mientras Bubs, regenerado y lejos de las drogas ya, se ve relevado por Duquan, un joven adolescente que comienza a engancharse a la heroína.

Estructuras de dilación (A → A' → A''). Como ha señalado David Simon en alguna ocasión, ThW se basa en un relato de “recompensas retrasadas” (VVAA, 2010:34) en donde el significado se obtiene no instantáneamente sino a raíz de un proceso de dilación. Los casos son prácticamente constantes a lo largo de la serie. Uno de los más significativos es el de Snoop. Snoop aparece por primera vez [s03e07] subida de paquete a una moto con una cazadora rosa. Durante las tres temporadas que tiene papel en la serie su personaje se construye a través del eje masculinidad/femineidad. La propia Snoop reconoció que los creadores buscaban a una chica que pareciera un chico para el papel (Hunnie, 2008). La femineidad espera 3 años hasta el penúltimo capítulo

[s05e09] para emerger. Hasta ese momento la hemos visto matar, no mostrar ninguna debilidad y comportarse como uno más dentro de la banda. Segundos antes de morir, sabiendo de su sentencia a muerte, se atusa el pelo con el retrovisor del coche y pregunta a su asesino si está guapa. Es una escena que obliga a releer todo el texto hacia atrás de nuevo, para reconstruir el sentido del personaje de Snoop durante el relato.

De la misma manera, Bubbles, heroinómano rehabilitado, no consigue que su hermana le permita acercarse a su hija hasta el final del último episodio, ya curado. Son lo que el director Simon denomina “earned moments” (Sodano, 2008:194), pequeñas recompensas que los guionistas conceden al espectador fiel que ha podido aguantar todas las temporadas.

Conclusiones

ThW es un producto que siguiendo con la tradición rupturista de la cadena HBO, sitúa aún más allá el límite que la cadena considera que un espectador puede aceptar. Al igual que sus antecesoras en la cadena, trata los temas de riesgo que las Networks evitan: sexo explícito, presencia alta de minorías étnicas, lenguaje difícil de seguir, etc. Sin embargo, la culminación como producto HBO de calidad de ThW se cimenta en su novedosa estructura narrativa. “All the pieces matter” es una de las frases emblemáticas de la serie que evidencia la actitud desde el inicio de sus creadores de construir un relato diferente cuyo rasgo principal fuese el respeto hacia el espectador y su inteligencia.

Como hemos podido observar durante el análisis, la estructura de roles narrativos en red posibilita que la serie gane en independencia respecto a los personajes principales de la trama y que sea capaz de focalizar el texto no a través de los ojos de alguien en particular sino de la totalidad en su conjunto, de una red de instituciones y organismos sociales que se sitúan por encima de los individuos y que al igual que en la tragedia griega son capaces de definir su destino. La propia idea de la careta de títulos de crédito de cada una de las temporadas pone sobre la mesa con claridad esta idea. No existen imágenes de ninguno de los muchísimos protagonistas de ThW aunque todas ellas son imágenes del interior de los capítulos que se emitirán. Se profana un pilar básico de cualquier relato contemporáneo: contarlo en primera persona, contarlo mediante un ejemplo, contarlo huyendo de la abstracción para acercarlo a la sensibilidad de quien escucha. En cambio las cinco caretas de cada temporada reproducen la idea de red social y lo explicitan a partir de las primeras imágenes en cada una de ellas: hilo telefónico en la primera y tercera temporada, amarras de barcos en la segunda, cable de televisión en la cuarta y cadena de montaje de la impresión del Baltimore Sun en la quinta.

Referencias bibliográficas

Brown, Keith; Cavazo Roberto (2005). Why is this show so dumb? Advertising Revenue and Program Content of Network Television. Review of Industrial Organization. Vol 27:pp 17-34.

Cascajosa Virinos, Concepción (ed.)(2007). *La caja lista: televisión norteamericana de culto*. Barcelona: Laertes.

Cascajosa Virinos, Concepción (2006). "No es televisión, es HBO. La búsqueda de la diferencia". *Revista Zer*, Vol. 21: pp. 23-33.

Creeber, Glen (2004). *Serial television. Big drama on the small screen*. London: British Film Institute.

Deegans, Eric (2003). HBO's 'The Wire': Thoroughly engaging, if not 'entertaining'. *St. Petersburg Times*. 1 de junio de 2003.

Dolan, Marc (1995). "The Peaks and Valleys of Serial Creativity: What Happened to/on Twin Peaks" en Lavery, David (ed)(1995). *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*. Detroit: Wayne State University Press.

http://www.sptimes.com/2003/06/01/Floridian/HBO_s__The_Wire___Tho.shtml

Fuller, Jennifer (2010). "Branding blackness on US cable television" en *Media, Culture & Society*. Sage Publications. Vol. 32(2): pp. 285-305.

Gomery, Douglas (1984). "Economic Change in the US Television Industry" en *Screen*. Vol 25(2): pp 60-70.

Gregory, C. (1997). *Be seeing you...Decoding The Prisoner*. Bedfordshire, UK: University of Luton Press.

Gorton, Kristyn (2009). "Why I love Carmela Soprano". *Feminism Psychology*. Vol 19: pp. 128.

Hammond, Michael; Mazdon, Lucy, (ed.)(2005). *The Contemporary Television Series*. Edinburgh University Press.

Hanson, Christopher (2008). "Some last words on The Wire" en *Film Quarterly*. University of California. Vol. 62(2): pp. 66-67.

Hornby, Nick (2007). "David Simon: Creator-Producer-Writer of HBO's The Wire," *The Believer*, Agosto 2007. Recogido el 30 de agosto de 2010.

http://www.believermag.com/issues/200708/?read=interview_simon

Hunnie, Jaye (2008). "Felicia's Journey. Snoop Recounts Her Life From Jail to The Small Screen". *Baltimore City Paper*. 01/02/2008. Recogido el 30 de agosto de 2010.

<http://www2.citypaper.com/arts/story.asp?id=15035>

Jaramillo, Deborah (2002). "The family racket: AOL Time Warner, HBO, The Sopranos, and the construction of a quality brand" en *Journal of Communication Inquiry*. Sage Publications. Vol. 26(1) January: pp. 59-75.

Johnson, Catherine (2005). "Quality/Cult Television: the X-files and Television History" en Hammond (2005).

Lavery, David (ed)(2006). *Reading The Sopranos*. New York: I.B. Tauris.

Leverette, Marc et al (ed)(2008). *It's not tv: watching hbo in the post-television era*. New York: Routledge.

Losantos Jimenez, Encarna; Sánchez Biosca, Víctor (ed)(1989). *El relato electrónico*. Filmoteca de Valencia.

Luntz, Frank (2009). *What Americans really want... really*. New York: Hyperion.

Mamie Peers, Patricia (2009). *Brothers are better than sisters: a semiotic, feminist analysis of HBO's Rome*. Tesis leída en la University of Nevada. Diciembre de 2009.

Pearson, Roberta (2005). "The Writer/Producer in American Television" en Hammond (2005).

Savater, Fernando (2002). *Invitación a la ética*. Barcelona: Anagrama.

Sheehan, Helena; Sweeney, Sheamus (2009). "The Wire and the world: narrative and metanarrative" en *Jump Cut: a review of contemporary media*. Vol. 51 (Spring).

<http://www.ejumpcut.org/archive/jc51.2009/Wire/index.html>

Sodano, Todd Michael (2008). *All the pieces matter. A critical analysis of HBO's The Wire*. Syracuse University.

VV.AA (2010). *The Wire. 10 dosis de la mejor serie de la televisión*. Madrid: Errata naturae.

Westerfelhaus, Robert y Lacroix, Celeste(2009) 'Waiting for the Barbarians: HBO's Deadwood as a Post-9/11 Ritual of Disquiet'. *Southern Communication Journal*, 74(1): 18-39.

Wiltz, Esther (2007). "The role of her life" en *Washington Post* 16/03/2007. Recogido el 30 de agosto de 2010.

<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/03/15/AR2007031501664.html>