



TELESHAKESPEARE

JORGE CARRIÓN

Lectulandia

Con la primera década del siglo XXI ha llegado hasta nuestras pantallas un nuevo fenómeno de culto que suma cada día miles de espectadores en todo el mundo: las series de televisión. Sí, es cierto, las teleseries existieron prácticamente desde que se inventó la «caja tonta», pero gracias a todas estas nuevas series hemos visto cómo nuestro televisor se convertía en la «caja inteligente». Piensen en *Los Soprano*, *The Wire*, *Mad Men*, *Dexter*, *A dos metros bajo tierra*, *Galáctica: Estrella de combate*, *Deadwood*, *Roma* y tantas otras producciones cuyos niveles de calidad y difusión son simplemente extraordinarios.

Desde esta premisa, *Teleshakespeare* se propone un doble objetivo: por un lado, conformar una suerte de guía de las más destacadas series de televisión de los últimos años, algunas muy conocidas y otras sin duda por descubrir, proporcionando un conjunto de ensayos breves, ágiles y lúcidos sobre cerca de una veintena de estas producciones. Por otro lado, este libro articula la primera reflexión general publicada en nuestro país sobre este nuevo fenómeno visual y narrativo que ya ha transformado nuestra definición del relato audiovisual, construyendo, además, nuevos modelos de visionado e interpretación que gracias a internet adquieren una dimensión global inmediata.

Si nadie como Shakespeare supo retratar al hombre y a la mujer de su tiempo, nada como estas nuevas series de televisión retrata la evolución de nuestras sociedades, nuestros deseos, nuestras inquietudes. Shakespeare queda lejos, desenfocado. Hacemos zoom, nos acercamos, pero inmediatamente la imagen se pixela. *Teleshakespeare*.

Lectulandia

Jorge Carrión

Teleshakespeare

ePub r1.0

Titivillus 04.10.15

Jorge Carrión, 2011
Diseño de cubierta: David Sánchez

Editor digital: Titivillus
ePub base r1.2

más libros en lectulandia.com

Para Marilena

ATENCIÓN

El presente libro contiene un sinfín de *spoilers*.

«Acomoda la acción a la palabra, la palabra a la acción, con este cuidado especial; que no rebase la moderación de la Naturaleza, pues cualquier cosa que así se exagere, se aparta del propósito del teatro, cuyo fin, al principio y ahora, era y es, por decirlo así, sostener el espejo a la Naturaleza, mostrando a la Virtud su propia figura, al Vicio su propia imagen, y a la época y conjunto del tiempo su forma y huella».

William Shakespeare

«Mañana se descubrirá la navegación aérea, el hombre habrá conquistado el espacio como habla conquistado los océanos. Mañana podrá comunicarse de un extremo a otro de la tierra sin hilos ni cables. La palabra humana, cualquier movimiento humano darán la vuelta al mundo con la rapidez de un relámpago... Siempre será la ciencia, amigo mío, la revolución invencible que emancipe a los pueblos con más paz y más verdad. Hace ya tiempo que habéis borrado las fronteras con vuestros ferrocarriles que se prolongan sin cesar, cruzan los ríos, horadan las montañas, juntando todas las naciones en las mallas cada vez más espesas y fraternales de esta inmensa red...»

Émile Zola

«La crítica no sabe afrontar bien los éxitos comerciales. Y eso ocurre desde siempre. Precisamente porque es la crítica y necesita de una “crisis”. Si una película es mayoritaria en su punto de mira, si reproduce el consenso social a su manera, no la molesta, aporta una pequeña variante a una serie ya legitimada, siendo así que es vista por gente que se considera sincrónica de la película, de la misma generación y de la misma época, así que no vemos lo que la crítica puede añadir. (...) Lo que quizá ha cambiado hoy en día es lo que yo llamaría *el efecto de presente*».

Serge Daney

«La primera tarea del crítico consiste en reconstituir el juego complejo de los problemas que enfrenta una época particular y examinar sus diferentes respuestas. (...) La actividad artística constituye un juego donde las formas, las modalidades y las funciones evolucionan según las épocas y los contextos sociales, y no tiene una esencia inmutable. La tarea del crítico consiste en estudiarla en el presente».

Nicolas Bourriaud

Episodio piloto

1. El cine o la paternidad

En el principio no fue el cine.

En el principio fue la oración. Y la poesía y el mito y la tragedia y el cuento y la comedia. Y, después, la novela —tragicómica—. Y el ensayo. Y la pintura. Y la fotografía. Y, finalmente, el cine.

Y su hija, la televisión.

Lo que los une es la repetición: el rezo, lo poético, el relato, mucho antes de que pudieran ser escritos fueron memorizados y repetidos, mediante fórmulas retóricas, mediante estructuras emuladas, mediante la mnemotecnia que articula la cultura. La imprenta no es más que una máquina de repetir. De multiplicar las lecturas y, por tanto, las imitaciones; y, por tanto, las variantes; es decir, las series.

David Griffith, que en la adolescencia trabajó en una librería y que en la juventud trató de ser escritor y escribió de hecho algunos guiones, en *El nacimiento de una nación* narró en realidad dos nacimientos: el de los Estados Unidos y el del lenguaje cinematográfico. Hermanos siameses: EE UU es, sobre todo, lo que de ella han representado sus películas. Su modelo no era los hermanos Lumière, sino Charles Dickens, leído a través de la pintura victoriana. «Yo hago novelas en cuadros», afirmó, como si su lectura de la novela realista hubiera sido eminentemente visual. Con su configuración de una gramática del cine, lo cierto es que hizo repetitivo y, por tanto, serial un lenguaje que hasta entonces podía ser único, excepcional en cada una de sus obras.

Eisenstein escribió: «No me gustan mucho los filmes de Griffith, o al menos el sentido de su dramaturgia: es la expresión última de una aristocracia burguesa en su apogeo y ya en pleno declive. Pero es Dios padre. Lo ha creado todo».

Charles Chaplin lo llamó «el padre de todos nosotros».

Murió en 1948, el mismo año en que nació la programación de la red comercial de televisión en los Estados Unidos, mientras el lenguaje televisivo se iba creando lentamente, con su múltiple paternidad. Porque en los inicios de la televisión también encontramos cuerpos, discursos y técnicas que proceden del *cabaret*, del teatro, de la

radio, del cómic, de la publicidad, de la política o de la prensa. Su condición multicanal implica una naturaleza mutante.

En 1958, Alfred Hitchcock —que también expresó su respeto por el Padre— ganó la Concha de Plata en el Festival de Cine de San Sebastián por *Vértigo* y el Globo de Oro a la mejor serie de televisión por *Alfred Hitchcock presenta*. Hay que esperar treinta y tres años, hasta 1991, para volver a encontrar en la lista de los Globos de Oro el nombre de un gran director de cine. Me refiero a David Lynch, quien el año anterior había ganado la Palma de Oro en Cannes por *Corazón salvaje*, y que entonces fue premiado por *Twin Peaks*. Me refiero al prólogo a la época dorada de la teleficción en que vivimos: el salto entre la serialidad antológica de Hitchcock (cada entrega sin relación argumental ni con la anterior ni con la siguiente) y la serialidad progresiva, con diversas líneas argumentales y una apuesta definitiva por la calidad de la imagen, de los escenarios y de la actuación. Me refiero a la teleserie que se ubicó en la vía abierta en los años 80 por *Canción triste de Hill Street* (cuyo guionista, Mark Frost, fue el coautor de *Twin Peaks*); y que coincidió en los años 90 con *Doctor en Alaska* y con *Homicidio*, la adaptación teleserial de un libro homónimo de David Simon, cuyo primer episodio dirigió el cineasta Barry Levinson. A partir de entonces, con el cambio de siglo, se volvió habitual que en los títulos de crédito de las teleseries figuren nombres de directores y guionistas cinematográficos como Steven Spielberg, Lars von Trier, Martin Scorsese, Sam Raimi, Quentin Tarantino o Alan Ball. Pero también el caso inverso, como el de Rodrigo García o el de J. J. Abrams: tras destacar, en el ámbito televisivo, hacerlo también en la gran pantalla.

El cine y la televisión se han convertido en vasos comunicantes en perpetua retroalimentación, catalizada por el matrimonio entre el Cielo y el Infierno, Lynch y Frost, Levinson y Simon. O viceversa: las bodas entre el Infierno y el Cielo, entre el Cine y la Televisión, cierta forma de incesto para asegurar la supervivencia de la especie —la imagen animada—.

Tal vez el ejemplo reciente más importante del diálogo entre ambos medios lo encontramos precisamente en un largometraje de Abrams: *Star Trek XI*. En un final antológico y borgeano, comparten el presente narrativo las dos versiones del personaje de Spock: el joven, interpretado por Zachary Quinto, y el viejo, encarnado por el casi octogenario Leonard Nimoy, protagonista, director ocasional y guionista de gran parte de las entregas de la franquicia *Star Trek*. En una brillante actualización del tópico *puer senex*, el viejo Spock se convierte en un profeta que vaticina la importancia que la fe y la amistad tendrán en el futuro de Spock y de Kirk. Un futuro que, de hecho, ya ha sido escrito en todos los capítulos teleseriales y en todas las películas precedentes, desde los años 60. Como si de un signo de los tiempos se tratara. Leonard Nimoy ha aparecido recientemente tanto en esa película como en la teleserie *Fringe*. Y Zachary Quinto ha debutado como protagonista de cine después de encarnar todo tipo de personajes teleseriales en *CSI*, *A dos metros bajo tierra* o

Héroes. En una película, por tanto, dialogan cara a cara dos momentos históricos de la televisión. El cine se convierte en lugar de encuentro de criaturas en las que se puede rastrear una genética híbrida.

El actor que encarna en *Galáctica: Estrella de combate* al almirante Adama es el mismo James Edward Olmos que, un cuarto de siglo antes, daba vida a Gaff en *Blade Runner*. El cuerpo envejecido de Olmos en la teleserie se contrapone al cuerpo adulto de Olmos en la película, como si sus células y sus carnes y sus arrugas fueran el escenario de un progreso histórico y artístico. Mientras que en la película de Ridley Scott los humanos manteníamos a raya a los replicantes, en la teleserie los cylons no dudan en acabar con nosotros. Si sobrevivimos es gracias a que la nave de combate *Galáctica* no estaba conectada a la red de defensa que unía al resto de la flota.

La supervivencia, por tanto, era una cuestión de desconexión.

Mientras que, en líneas generales, el cine de autor se desconecta de los ritmos y las estrategias que proponen las teleseries, buscando su representación en las salas de los festivales y de los museos, el cine *mainstream* conversa en cambio con ellas, en una situación inimaginable antes de los años 90. Eso no significa que la teleficción no sea a menudo de autor y que no recurra a las herramientas narrativas del arte y ensayo: no hay más que pensar en algunos planos y secuencias de obras de HBO como *Carnivàle*, *En terapia* o *Treme*. Me parece más fértil pensar en el cine y en la televisión como vasos comunicantes que tratar de analizar el cine hollywoodiense de nuestros días en su especificidad ciertamente imposible. Si se mira la cartelera global de 2010, se verá que la caracterizó la siguiente nube de etiquetas: *remake*, tercera parte, franquicia, animación, homenaje y cita. En esa fecha se estrenó la primera película de Kevin Smith distribuida por una gran productora. *Vaya par de polis*. La extensa escena inicial la conforman un sinfín de parodias de momentos de la historia del cine policial, que sólo se puede disfrutar si se conocen los modelos, el archivo del subgénero. Entre las persecuciones se suceden los chistes marca de la casa y las ineludibles escenas alrededor del coleccionismo y del mundo del cómic, pero no se puede hablar de una película *personal*. El eslogan de *El equipo A*, el *remake* de la teleserie de los años 80, es elocuente sobre la situación del cine de entretenimiento: «No hay plan B».

El esplendor del cine y de la televisión norteamericanos empezó a declinar justamente en los años 80, cuando comenzó a hacerlo el fordismo. Es decir, cuando Occidente fue dejando de producir masivamente y en cadena, cuando la producción industrial fue siendo delegada hacia el Este y hacia Oriente. La telenovela de calidad emergió en el vacío posfordista para documentar la depresión y para ocupar con un poderoso capital simbólico, de producción serial, los almacenes abandonados, las factorías desiertas, los puertos que dejaron de exportar. Los pozos petrolíferos abandonados de *Friday Night Lights*, la decadencia del puerto de Baltimore en *The Wire*. Las series son el penúltimo intento de los Estados Unidos por seguir siendo el centro de la geopolítica mundial. Como económicamente ya no es posible, los

esfuerzos se canalizan hacia la dimensión militar y hacia la dimensión simbólica del imperio en decadencia. La teleficción documenta, autocrítica, esa deriva doble: geopolítica y representacional.

Las teleseries norteamericanas han ocupado, durante la primera década del siglo XXI, el espacio de representación que durante la segunda mitad del siglo XX fue monopolizado por el cine de Hollywood. Tal vez ninguna de las grandes teleseries haya pagado esa deuda con la tradición cinematográfica con la misma contundencia que *Los Soprano*. El argumento fue concebido por David Chase como guión de un largometraje y, naturalmente, evolucionó hacia el guión de una teleserie que acabó teniendo seis temporadas y unas setenta y cinco horas de duración. Las películas de gánsteres en que se inspira están presentes a muchos niveles: desde un «cameo» de Martin Scorsese hasta conversaciones sobre la saga *El padrino*, pasando por la proyección de *El enemigo público*, de William A. Wellman, o la imitación constante de Michael Corleone por parte del personaje de Silvio. Podría decirse que, después de esos homenajes, no sólo *Los Soprano* se convirtió en la mejor ficción sobre mafiosos de la historia, sino que el resto de las grandes teleseries se liberó de la necesidad de expresar su gratitud por los elementos retóricos y visuales que estaban heredando del séptimo arte. Así, aunque el lenguaje de estas series sea claramente deudor del cinematográfico, en *A dos metros bajo tierra* o *The Wire*, el cine no es explícitamente tematizado; la narratividad teleserial parece haberse emancipado ya, conservando sin duda multitud de elementos heredados, como lo hizo el cine con la pintura y la novela realista del siglo XIX, pero sin necesidad de hacer hincapié en esa deuda.

La línea que va de *M*A*S*H* a *Treme*, pasando por *Canción triste de Hill Street* o *Breaking Bad*, procede de la incorporación del *cinema vérité* al cine y a la televisión norteamericanos. Es decir, de la incorporación de una forma de filmar la ficción como si fuera realidad que en sus orígenes fue una respuesta de los autores europeos al paradigma hollywoodiense. Ese uso de la cámara se ha convertido en un elemento fundamental de la narrativa televisiva de nuestros días, porque remite a su condición ontológica. A lo que aspira a *ser*. En el plano visual, encontramos el estilo documental; en el plano del guión, el predominio de la alusión, de la referencia indirecta, de la información dosificada. Los mundos creados por las teleseries comienzan *in media res*, en el momento de crisis (de cambio) en que se inician todos los grandes relatos.

No hay introducción. No hay *previously on*. No hay *dramatis personae*. El episodio piloto retrata a los personajes profesional y familiarmente, con su máscara (lo que quieren representar), súbitamente violentados. El mundo nuevo se ofrece tal como es a las pupilas del espectador, mediante cámaras que vacilan sobre el hombro del camarógrafo, en planos que vibran, a través de texturas que parecen sucias, en planos fijos que emulan los de las cámaras de seguridad. No sólo en las obras realistas, también en las fantásticas: *Galáctica* plantea en los mismos términos su historia de androides y naves del espacio, y *The Walking Dead* parece por momentos

un documental sobre naufragos y zombis. Todo se retrata con la misma ilusión de verdad que encontramos en un documental y en el cine que ha incorporado su estética. Porque las teleseries persiguen la creación de un mundo. Sellan, desde su inicio, un pacto con el telespectador para que éste asuma que lo que está viendo es tan real y tan ficticio como la vida misma.

Un mundo paralelo con el que relacionarse a través de la adicción.

El protagonista de *Origen*, de Christopher Nolan, es realmente fascinante; pero el telespectador de nuestros días sale de la sala con la sensación de que, para ser un personaje redondo, a ese chico le faltan al menos cuarenta horas de vida ficcional. Esa insatisfacción es irreversible. Nuestra relación con los personajes de ficción ha cambiado para siempre. Cada año que pasa se bate el récord de la teleadicción. El nuevo estupefaciente se llama *personaje*. Actúa por empatía; estimula la identificación parcial; lo sentimos cercano y lejano a un mismo tiempo; real y virtual. Nuestro y múltiple: se encama en formatos y en cuerpos diversos, lo leemos en pantalla y en papel, lo regalamos como figura de plástico, lo compramos en la portada de *Rolling Stone* o hablamos de él con cierta intimidad en conversaciones privadas. La adicción sólo puede ser serial, insistente, repetitiva. Pasó el tiempo del culto a una película única e irrepetible.

En *Sherlock* los mensajes que el detective y drogadicto más famoso de la historia envía o recibe a través de su teléfono móvil o las búsquedas que hace en internet se sobreimprimen en la pantalla, en un modo de utilizarla que recuerda al que es habitual en los videojuegos. *Espartaco* —cuyo modelo es *300*— traslada al televisor el expresionismo de los cómics. Sin duda, el uso desprejuiciado que hacen las teleseries actuales del *flashback* y del *flashforward*, el número de tramas paralelas que barajan, los laberintos narrativos que construyen o el ritmo que imprimen a su acción no habrían llegado a las pantallas del siglo XXI sin, por ejemplo, el *Macguffin* de Hitchcock, los hallazgos formales de Scorsese o las estructuras de Tarantino; pero la tradición audiovisual va más allá de la narrativa cinematográfica y se imbrica en las técnicas contemporáneas que han moldeado nuestra forma de leer. El mando a distancia, el *zapping*, la congelación de la imagen, la viñeta, el rebobinado, la apertura y el cierre de ventanas, el corta y pega, el hipervínculo. Mientras que la velocidad a la que nos obligan a leerlas sintoniza con el espíritu de la época, el profundo desarrollo argumental y psicológico al que nos han acostumbrado conecta con la novela por entregas y con los grandes proyectos narrativos del siglo XIX (*La comedia humana*, *Los episodios nacionales*).

Entre el siglo XXI y el siglo XIX, la biografía entera del Padre Cinematográfico.

2. La nueva historia

La obra de arte es hija natural de uno o varios individuos e hija bastarda de la

historia. Cuestiona una o varias psicologías, los códigos de un lenguaje y su contexto contemporáneo.

La excelencia de la televisión de la primera década del siglo XXI no se explica, por tanto, sin su marco histórico.

Me refiero, por un lado, a los cambios experimentados por la industria: desde la metamorfosis de los mecanismos de circulación del cine y la televisión (vídeo, DVD, internet) hasta la crisis económica global, pasando por la importante huelga de guionistas de finales de 2007 y principios de 2008. Y, por el otro lado, a que, tanto en el cine como en las teleseries, la historia contemporánea ha sido discutida y representada. Desde la perspectiva norteamericana, por supuesto: el 11-S, la progresiva importancia de la minoría latina, George Bush, las guerras de Afganistán y de Irak, Lehman Brothers, Hillary Clinton, Bernard Madoff, el huracán Katrina, Barack Obama, Facebook y Twitter. En *Miénteme*, por ejemplo, se proyectan imágenes reales de la política de nuestra época para evidenciar la mentira en el lenguaje corporal del líder de turno. Así aparecen Ahmadinejad, Bush hijo, Hillary Clinton y, sobre todo, su marido Bill Clinton, jurando que él no había tenido «relaciones sexuales con esa mujer». La mirada estadounidense.

Pese a la corta historia de la televisión, la relación de las series con la historia es cuento largo.

Sin la Guerra Fría no se entienden los personajes de *Yo soy espía* ni de *Misión: imposible*. A finales de los años 70, *Lou Grant* enfocó la relación entre la prensa y la sociedad estadounidense en la época del Watergate. Poco después, el fin de la guerra de Vietnam pobló las pantallas de veteranos de Vietnam, como Thomas Magnum o los miembros del Equipo A. Fue tal vez *Playas de China* la teleficción que retrató esa guerra con mayor complejidad, sobre todo cuando en la cuarta temporada se establecen dos tiempos paralelos: finales de los años 60 y principios de los 70, en Saigón, y mediados de los 80, en Estados Unidos. Así, la experiencia bélica se convierte en pasado y, como tal, en objeto de versiones y de interpretaciones. Quizá lo más cierto de todo lo que une ambos momentos sea la patología (estrés postraumático) que la protagonista sufre desde sus últimas semanas en el país asiático. En la misma década de los años 80, *Corrupción en Miami* mostró cómo se consolidaban las redes de narcotráfico internacional bajo la presidencia de Ronald Reagan. Hasta entonces, la política estaba sobre todo en las calles. Con *El ala oeste de la Casa Blanca*, a finales de la década siguiente, el Despacho Oval penetró en la intimidad de cualquier televidente. Como si las guerras abstractas y lejanas necesitaran concretarse en figuras y espacios concretos y cercanos. Durante la primera década del siglo XXI los presidentes reales y ficticios de los Estados Unidos se han convertido en presencias constantes en las series. Si durante décadas Fidel Castro cenó cada noche con sus súbditos gracias a la cercanía del televisor, los presidentes norteamericanos son ahora los vecinos de los ciudadanos globales al otro lado del espejo de la pantalla.

En 2001 se estrenó *24* y las Torres Gemelas fueron derribadas. Aunque las consecuencias del atentado terrorista más televisivo y televisado de la historia contemporánea constituyen el trasfondo de todas las teleseries estadounidenses de la primera década del siglo, ninguna como *24* sintonizó con la historia del imperio en decadencia. El año en que acabó el siglo xx se estrenó también *La agencia*, cuyo episodio piloto original —que no se estrenó como tal— abordaba un posible atentado de Al-Qaeda contra los grandes almacenes Harrods de Londres; pero el hecho de que sólo estuviera dos años en antena y el éxito de *24* eclipsaron su impacto en el imaginario del terrorismo.

Concepción Cascajosa Virino ha historiado en *Prime Time* la representación del atentado. La primera teleserie que habló de él fue *Turno de guardia*, cuyos protagonistas eran precisamente policías, bomberos y enfermeros de la ciudad de Nueva York: en tres capítulos, emitidos en octubre y noviembre de 2001, con «un estilo docudramático», se obviaron las imágenes directas del atentado para centrarse en los rostros y en el horizonte psicológico de las ruinas. El resto de teleseries ambientadas en Nueva York que ya existían en septiembre de 2001 fue incorporando también la realidad inmediata a sus guiones: *Sin rastro*, *Policías de Nueva York*, *Ley y orden*, *CSI: Nueva York*. Todas ellas optaron por hablar de las consecuencias, de las heridas, del trauma, sin representar lo que ya había sido visto por el Televidente Global, aquello que, por tanto, no era necesario volver a presentar en un marco de ficción. Mientras tanto. *El ala oeste de la Casa Blanca*, en el capítulo «Isaac e Ismael», ofrecía una interpretación ensayística «que ponía al 11-S en su contexto» y «reconocía que la relación con Israel había sido determinante en los atentados».

Si en estos ejemplos tenemos acercamientos puntuales o laterales a la posición de los Estados Unidos en la geopolítica internacional alterada por el terrorismo, en *24* la cuestión es constante y central. Durante sus ocho temporadas, la sintonía con la historia de la teleserie protagonizada por el agente federal Jack Bauer se dio en dos niveles simultáneos. En un primer nivel, el de lo representado, el agente de la Counter Terrorist Unit, con sus acciones, con su continuo escapismo y con su defensa de que el fin justifica los medios, fue la encarnación de la política de George Bush. Quiero decir: el psicoterror. Quiero decir: en el cuerpo de Bauer pudimos leer la Ley Patriótica. Guantánamo y la asfixia simulada y el resto de técnicas de tortura utilizadas por la CIA con el beneplácito del Gobierno. Quiero decir: en los salvajes métodos de Bauer y en los ilógicos comportamientos de los terroristas a quienes perseguía, en el combate físico, mental y moral entre ambos bandos, se reflejó el telón de fondo psicológico y moral del enfrentamiento entre los Estados Unidos y Al-Qaeda, la invasión de Afganistán y de Irak, su ramificado e inacabable impacto. No es casual que en la séptima temporada, estrenada en 2009, Bauer sea interrogado por una comisión del Senado, que lo acusa precisamente de torturas, si se tiene en cuenta que a finales del año anterior Obama alcanzó la presidencia. Tan importante como el cuerpo perpetuamente en tensión de Bauer (su rostro ensangrentado, sus músculos

sudados, su ropa hecha trizas) es el modo escogido para su representación —el segundo nivel—. *24* simula ser una serie en tiempo *real* y, sobre todo, incluye en su estrategia narrativa dos elementos fundamentales: el cronómetro y la fragmentación de la pantalla. El modo en que la CNN cubrió el ataque contra las Torres, con su combinación de imágenes registradas por profesionales con otras de factura *amateur*, tiene en *24* una presencia fantasmática a través de los movimientos de cámara y la alternancia de filmación directa con planos de cámaras de seguridad e imágenes satelitales. La lectura que proponía la teleficción fusionaba la pantalla del telediario con la pantalla del ordenador, en un ritmo de visión dominado por la cuenta atrás. Porque la aceleración de la historia contemporánea ha sido paralela a la aceleración de su lectura. *24* no es, desde un punto de vista artístico, una de las mejores teleseries: pero posiblemente sea la que mejor le tomó el pulso a la primera década del siglo XXI.

O tal vez no: porque *Galáctica: Estrella de combate*, que comenzó a emitirse a finales de 2003, se inicia con un atentado elevado a la enésima potencia. Por tanto, con un planteamiento opuesto al de *24* y al de la Realidad. ¿Y si en vez de unos miles de muertos estuviéramos hablando de miles de millones? El exterminio de la raza humana por parte de los cylons, que utilizan como estrategia militar la infiltración, el virus, el terrorismo. Los cylons: creados por los humanos como los Estados Unidos crearon a Al-Qaeda. Los cylons: con sus células durmientes. Los cylons: torturados y vejados por los seres humanos, como los prisioneros de Abu Ghraib.

Torturas que aparecen en la vigésima temporada de *Ley y orden* (para cuestionar la política represiva en el contexto de la guerra contra el terror).

Que aparecen en la décima temporada de *JAG: Alerta roja* (para criticar la cadena de mando).

Que, trasladadas a otra prisión secreta, vuelven a aparecer en la primera temporada de *Rubicon* (para mostrar las estrategias utilizadas por la CIA después del escándalo: los torturadores son ahora agentes jordanos).

Aquí tenemos un debate de fondo: la potencia del realismo (aunque sea hiperbólico) y la potencia de la ciencia-ficción (posapocalíptica) para analizar críticamente la deriva del Presente. A diferencia del resto de teleseries citadas, cuya capacidad para provocar reflexión e impacto es cualitativa. *Galáctica* puede plantear una situación cuantitativamente extrema. No sólo se trata del asesinato de la mayor parte de la especie humana en lugar de las tres mil víctimas mortales de Nueva York; además los supervivientes deciden asentarse en Nueva Cáprica y el planeta es invadido por los cylons, una situación inversa a la de la ocupación de Irak, en la que éstos son los torturadores y aquéllos los terroristas capaces de inmolarse por la causa de la liberación.

Pero la ficción realista es mayoritaria y en ella es más sencillo rastrear la presencia de la historia contemporánea: la primera fase de la guerra de Irak en *Generation Kill*; la guerra de Afganistán en una de las tramas secundarias de *FlashForward*; la figura de Madoff en un capítulo de *The Good Wife* y en toda la

tercera temporada de *Daños y perjuicios*; Nueva Orleans devastada por el huracán Katrina en *Treme*; las mismas guerras y el mismo huracán en el trasfondo de *Studio 60*: cómo representar el presente en marcha, los disparates, los caprichos y el dolor contemporáneos. Acontecimientos o figuras concretas que se inscriben en el panorama general, el horizonte psicológico e histórico definido por la paranoia, el miedo, la conspiración y sólo un atisbo de esperanza.

En todos esos casos la Ficción va a remolque de lo Real.

Pero en muchas ocasiones ocurre a la inversa y el cine y la televisión operan una suene de pedagogía social. Preparan al inconsciente colectivo para cambios inminentes. Envían postales desde el futuro David Palmer, el primer candidato afroamericano a la presidencia de los Estados Unidos, es el objetivo terrorista de la primera temporada de *24*. En la segunda, ya es presidente. En la quinta, será asesinado, como ex presidente; y su hermana, Wayne, se convertirá en el segundo presidente afroamericano de los Estados Unidos. La siguiente persona en el cargo es Allison Taylor (la primera presidenta de la historia de los Estados Unidos). Pero en 2007 ya existían dos presidentas en las pantallas norteamericanas: la Alien de *Señora Presidenta* y la Reynolds de *Prison break*. El liderazgo de Hillary Clinton y Barack Obama, por tanto, no sólo había sido prefigurado por las teleseries (y antes de ellas por el cine y la literatura), sino que también había sido explicado televisivamente a la masa, para que ésta comprendiera que lo que en el ámbito de la Ficción era normal también podía serlo en el de lo Real.

3. Migraciones

El origen racial de Obama y las líneas mayores de su política se traducen en las teleseries coetáneas. La lectura clásica que ve en la ciencia-ficción literaria, en el fantástico hollywoodiense o en el cómic de superhéroes, respuestas a determinados contextos políticos (desde la amenaza rusa convertida en invasión alienígena durante la Guerra Fría hasta George Bush metamorfoseado en el canciller Palpatine de *Star Wars*, pasando por los mutantes como trasuntos de las minorías que reivindicaban sus derechos civiles en los años 60), se adapta ahora a los argumentos teleseriales. En el *remake* de *V*, la llegada de las naves nodriza deja claro que los visitantes extraterrestres llevaban tiempo infiltrados entre los seres humanos, constituyendo una suerte de alteridad invisible, que se blanquea cuando se revela como tecnológicamente superior. Anna, su líder, anuncia entonces la creación de un *sistema sanitario universal*. En *FlashForward* y en *Fringe* los jefes de los protagonistas blancos son afroamericanos. En *True Blood* se utiliza el concepto «salir del ataúd» en alusión a los vampiros que dejan de consumir sangre humana y se convierten en «*American Vampires*». La propuesta de *True Blood* pasa por la legalización y la normalización de una minoría histórica de nuestro imaginario colectivo: porque

también son *reales*.

En *The Event*, el presidente es cubano-americano. Latino. Que así sea.

«Vivimos en South Florida, el inglés es un idioma extranjero», dice uno de los protagonistas de *Nip/Tuck* en el episodio piloto.

Hasta muy avanzada la primera temporada de *Dirt* no aparece ningún personaje latino. Lo hace, finalmente, sin identidad individual, como parte de un grupo. Los latinos propinan una paliza brutal a un aprendiz de fotógrafo blanco, se mean encima de él y le dan descargas eléctricas en los testículos. La redacción de la revista *Dirtnow* está conformada por blancos anglosajones, que entrevistan, fotografían y sacan en portada a artistas blancos anglosajones. Los afroamericanos sólo aparecen en la trama como estrellas del baloncesto o del rap; y los latinos como criminales violentos.

Estamos en Los Ángeles de Beverly Hills, de Hollywood, de carísimas clínicas de desintoxicación y clubes exclusivos. Al parecer, la existencia de Salma Hayek y Antonio Banderas en esa topografía real no es más que una cuestión de minoría no representativa; porque los personajes afroamericanos y latinos sí abundan, en cambio, en *The Shield*, una teleficción policial ambientada en el multirracial y pobre Farmington District. Aunque estemos en la misma megalópolis, se trata de mundos opuestos. La mayoría de los agentes de esa comisaría son blancos anglosajones, con «Vic» Mackey en su centro. En las primeras temporadas las tensiones circulan, sobre todo, en un triángulo visiblemente racial: el que pasa por los ángulos del chivato novato (afroamericano), el ambicioso capitán (de apellido Aceveda) y Vic Mackey. En *The Shield* las tres razas —según la cosmovisión norteamericana— son representadas según los porcentajes de la estadística nacional: dos tercios de los 300 millones de estadounidenses son descendientes de europeos; cerca del 15% es de origen latinoamericano; un 10% es afroamericano.

Las lentes y los filtros que distorsionan la realidad en el guión y en las imágenes de una serie de televisión —por cuestiones tanto de libertad creativa como de *rating* y de *casting*— transforman las estadísticas demográficas en espectros de la verosimilitud. La mayoría de la población de Miami es de origen cubano y centroamericano, pero en *CSI Miami* sólo uno de los protagonistas es latino, Eric Delko, de madre cubana, que deja la unidad policial en la octava temporada, reemplazado por Jesse Cardoza. La minoría debe seguir con su cuota. También en *Miénteme* hay un único personaje latino en un equipo de personajes blancos: Ria Torres. Es la «natural», es decir, la única capaz de detectar las mentiras por vía de la intuición y no de la ciencia. En *FlashForward*, en cambio, no hay ningún personaje de origen hispano, pero uno de los protagonistas (Demetri Noh) es asiático-americano. Probablemente se trate del personaje más trágico de la teleserie: sabe desde el principio qué día va a morir. Pero los estereotipos asiáticos no son tan claros como en el caso de los latinos: en *Dexter*, Masuka es el bufón, es decir, lo opuesto que Noh. Sin embargo, hay un rasgo compartido por los personajes coreanos y

japoneses de *Perdidos*, *Héroes* y *FlashForward*: todos necesitan huir y se acaban integrando, de un modo u otro, como refugio, en la cultura (pop) estadounidense.

Los personajes de origen hispanoamericano, de hecho, habitan las teleseries en dos estados complementarios: el tránsito y la ciudadanía. El primero está a menudo ligado con la violencia y la criminalidad. Tal es el caso, por ejemplo, de la centroamericana Maya (*Héroes*), cuyo superpoder consiste en masacrar a quien se encuentre a su alrededor, y que emigra ilegalmente a los listados Unidos junto con su hermano Alejandro en busca de respuestas científicas a su maldición. Y también de «El Despellejador» (*Dexter*), un psicópata centroamericano que emplea a inmigrantes en su pequeña empresa de jardinería, mediante la cual selecciona a sus víctimas y las desolla. Hugo Reyes (*Perdidos*), el capitán Aceveda (*The Shield*), Federico Díaz (*A dos metros bajo tierra*). Carmen Molina (*Breaking Bad*) y buena parte del elenco de *Dexter*, en cambio, son ciudadanos estadounidenses —caracterizados, por cierto, por una relación problemática con la ambición—.

El conflicto entre tránsito y ciudadanía se observa con fascinante complejidad precisamente en *Dexter*, la teleserie norteamericana donde confluyen mayores tensiones raciales y culturales y donde encontramos mayor presencia de latinos (no en vano está ambientada en Miami). De hecho, Dexter y su hermana son los únicos *wasp* de la comisaría. Y los que (al menos sobre el papel) tienen menos poder en ella. Un mestizaje problemático que los guionistas han sabido mostrar tanto en el idioma español, que a veces utilizan los personajes para expresarse, como en la trama de relaciones humanas que se miniaturiza en la comisaría de policía, pasando por la construcción de cada capítulo, donde a menudo las fricciones étnicas cobran protagonismo. Sin ir más lejos, en uno de los episodios. Dexter descuartiza a una pareja blanca y enamorada que se dedicaba a traficar con espaldas mojadas y a humillarlos; un niño hispano, testigo presencial, está a punto de identificarlo, pero el retrato robot del asesino de sus captores, según su descripción al agente encargado de dibujarlo, es el de Jesucristo. El psicópata como mesías para un niño educado en la América Hispana. En el Departamento de Policía de Miami que escenifica la serie, los movimientos políticos se guían por cuotas de minorías. Así, la teniente María LaGuerta ha accedido a su cargo por su doble condición de mujer y de latina, lo que anima los conflictos de una de las subtramas. En la tercera temporada, el asesino protagonista se enfrenta a dos asesinos latinos: el mencionado «El Despellejador», de origen humilde, por un lado; y el político Miguel Prado, por el otro. La influyente familia Prado está relacionada con LaGuerta, de modo que el telespectador asiste a un examen de las relaciones entre facciones del poder latino en los Estados Unidos. Tanto en el jardinero psicópata como en la familia Prado imperan códigos de honor y de respeto que son ajenos a los blancos y anglosajones hermanos Morgan.

La representación de los personajes latinos en las teleficciones estadounidenses se polariza entre la violencia (a menudo extrema) y la ambición (nunca implacable), con una gradación de matices que tiene que ver con la defensa a ultranza de la familia y

con las pasiones y el instinto. Permanecen en un mundo radicalmente separado del blanco anglosajón. Son pocas las alianzas o relaciones sentimentales duraderas entre personajes de orígenes diversos. Durante varias temporadas, la funeraria de *A dos metros bajo tierra*, que tradicionalmente fue Fisher & Sons, se llama Fisher & Díaz. Pero los socios acaban por separarse, al tiempo que la pareja compuesta por el afroamericano Keith Charles y el angloamericano David Fisher se consolida, adopta a dos niños negros y se muda a la casa y funeraria.

La sociedad es un sinfín de movimientos sin leyes inmutables que la rijan. La parte más importante de una red son los nodos: los cruces, las intersecciones de caminos. Gracias a la potencia de sus plataformas de representación, Estados Unidos se ha convertido en el paradigma global de la sociedad mestiza, y por tanto nodal, en la era de la conexión casi absoluta y en expansión.

4. La sociedad relacionada

Puede leerse el arte de los años 90 como una prefiguración de la sociedad de la década siguiente. El arte relacional intuye la emergencia de la sociedad hiperrelacionada. Es decir, hemos pasado de obras que construían, en el espacio de la galería o del museo, pequeñas utopías de la proximidad, a toda una sociedad vertebrada a través de la ilusión de la relación inmediata, de la conectividad, de la red. Nicolás Bourriaud ha definido el arte relacional como un conjunto de prácticas artísticas que toma «como horizonte teórico la esfera de las interacciones humanas y su contexto social, más que la afirmación de un espacio simbólico autónomo y privado», en el seno de la «civilización de lo próximo». Si la sociedad se articula mediante redes —y es más consciente de ello que nunca— y la Biblioteca de Babel parece estar a nuestro alcance, lo que importa no es tanto la potencial infinitud, sino los nodos, los lugares de encuentro concretos. Cada pantalla y cada *mouse* y cada teclado que intervienen en ella.

En 1992, Nokia introdujo en su logo el eslogan *Connecting People*; en 1998 nació Google; y en 2001, Wikipedia. A medida que fue avanzando la primera década del siglo, no sólo los acontecimientos históricos fueron apareciendo, casi en sincronía con lo Real, en los capítulos de las teleseries; también lo fueron haciendo las innovaciones tecnológicas. Sin las bases de datos policiales y sin Google Mapas, muy probablemente, Dexter sería incapaz de asesinar. Los teléfonos móviles son elementos fundamentales en la tensión dramática de las obras ambientadas en el presente. Tal vez la teleserie realista que mejor hace coincidir la historia y la pantalla es *The Good Wife*, porque el adulterio mediático —inspirado en el de Bill Clinton— y la campaña política —basada en la de Obama— son constantemente tensionados con su representación en Youtube, Twitter y en otras plataformas virtuales. La incorporación de personajes adolescentes cataliza, sin duda, el poder de esas

presencias. La teleserie nos recuerda que en nuestros días, gracias al acceso directo a las pantallas globales que posee cualquier ciudadano, un video grabado en un teléfono móvil por dos estudiantes o los *twits* envenenados de la novia del hijo de un candidato pueden ser tan decisivos en una campaña política como las declaraciones de una prostituta, las malas artes de un consejero o el carisma de un rival. Todos somos agentes políticos que creamos noticias y decidimos, continuamente, el rumbo de los flujos de información.

Más que ninguna otra manifestación artística, las teleseries circulan por el ciberespacio a dos niveles simultáneos: el del consumo y el de la interpretación. Ambos confluyen en un tercer nivel, posterior: el de la reescritura. Las audiencias de las teleseries son especialmente interactivas. Henry Jenkins ha hablado, incluso, de «la inteligencia colectiva de los fans mediáticos» para referirse al «papel cada vez más decisivo que desempeñan los consumidores dotados de poder digital en la configuración de la producción, la distribución y la recepción de los contenidos mediáticos». El resultado de la internacionalización de esa convergencia es el *cosmopolitismo pop*, cuyo paralelo en el ámbito de las prácticas artísticas es el *nomadismo estético*. Dos prácticas a menudo entrelazadas que se definen por su contra-espacialidad: no se conciben en las fronteras de las naciones o de los estados, descreen de una única lengua, su motor es la perpetua traducción. La programación televisiva autonómica, nacional o estatal no provoca fenómenos de culto ni discusión en red; y, como ha escrito Massimo Scaglioni, es incapaz de lograr una implicación apasionada del espectador en la ficción serial autóctona, la constitución de comunidades de seguidores o la transformación de la serie en objeto de culto. Se ha desestabilizado para siempre la separación entre el artista o artesano como productor y el lector o televidente como consumidor; ya no existen ámbitos de proximidad definidos exclusivamente por legislaciones locales. El consumo internacional y en red supone la proliferación de una nueva sentimentalidad, que atraviesa la pantalla, transforma la cotidianidad individual, varía lo que entendemos por identidades colectivas y, sobre todo, por relaciones sociales. La suma de la actividad en cada una de las plataformas da como resultado una cifra altísima, frenética. El telesujeto es más activo que nunca.

Ni siquiera el *zapping* supone pasividad cuando se dispone de centenares de canales por los que navegar: el televidente crea su propio *sampleado* al ir pulsando botones del mando a distancia o al ir abriendo y cerrando ventanas en la pantalla. Todos producimos porque todos somos actores. Agentes de la interpretación, el desvío, la recomendación, el contagio. Todos somos piratas textuales que leemos, descontextualizamos, descargamos, traficamos con *links* y con lecturas de las obras que identificamos como pertenecientes a ese meta-género que es la teleserialidad de culto. Todos somos fans. Todos somos microcríticos. *Perdidos* no tenía veinte millones de telespectadores, tenía veinte millones de microcríticos, un sinfín de hermeneutas que comentaban en tiempo real la obra, que alimentaban la *Lostpedia*

hasta convertirla en una biblioteca inabarcable, que se introdujeron en el laberinto de su videojuego y que juzgaron tan implacablemente su final que condenaron la teleserie: sublime como obra-en-marcha, pero discutible como obra cerrada. Esos veinte millones de individuos, por supuesto, eran muchos millones más, pues la audiencia global es incalculable; y no eran consumidores exclusivos de *Perdidos*, ni tampoco de teleseries: hijos de sus lecturas, de sus gustos, de su compleja cultura, se inscriben en una malla relacionada de cientos de millones de microcríticos recreadores. La energía que nutre de información y de arte el universo teleshakesperiano.

Pocos años antes del estallido de la Segunda Guerra Mundial. Walter Benjamín propuso en «El narrador» que aquello que distingue a la novela de la narración es su dependencia del libro. Jorge Luis Borges defendió que la novela pasaría, pero que el cuento —que es anterior a ella— permanecería. A diferencia de la novela y del cine, a quienes les cuesta desprenderse de los formatos de reproducción en que fueron alumbrados y que parcialmente los constituyen, el relato breve y el capítulo teleserial se han adaptado perfectamente a los nuevos contextos de circulación y de lectura de lo literario y de lo audiovisual. Tal vez porque no están ligados a un objeto o a un espacio con connotaciones rituales (con ecos remotos e inconscientes tan poderosos como la Biblia o el Mito de la Caverna), la lectura y el consumo de relatos (crónicas, apuntes, microrrelatos, cuentos, *posts*) y de episodios de series se han desprendido con relativa facilidad de su soporte de origen, el papel y el televisor, para desplazarse a las pantallas conectadas a internet, apoyándose en la glosa y la interpretación inmediatas, ya sea en los comentarios del *blog* o en las redes sociales. Mientras la novela se desplaza lentamente hacia la narrativa digital y transmediática, las teleseries —sin metamorfosis— se han adaptado sin sufrir trauma alguno a Youtube, a las páginas de descarga, a los cofres de DVD y a la interacción de la web 2.0, tal vez por la fuerza colectiva de unos seguidores que, más que fieles a ciertos creadores o subgéneros, como ocurre en otras artes, son fieles al meta-fenómeno en sí.

Es sabido que la primera teleserie que provocó un fenómeno fan fue *Star Trek* y que su *fandom* consiguió, sobre todo mediante el envío de decenas de miles de cartas, que la serie continuara a finales de los años 60 y que —con el tiempo— se convirtiera en un mito fundacional de la ficción televisiva y de la creación de vastas comunidades humanas como círculos concéntricos a su alrededor. La cadena NBC llamó a los autores de esas cartas *decisión makers*. Las campañas de fans para asegurar la continuidad de sus teleseries favoritas o para propiciar cambios de guión según su conveniencia es una constante desde entonces: los seguidores de *Doctor Who* trabajaron como voluntarios en cadenas públicas locales para recaudar fondos que aseguraran la emisión del programa; los fans de *Twin Peaks* organizaron concentraciones para protestar por el fin de la serie; los seguidores consiguieron que se rodara la segunda temporada de *Jericho* y U cuarta de *Veronica Mars*. Aunque la gran mayoría de las teleseries no pase de la primera temporada, lo de menos es el

éxito o el fracaso de esas demostraciones de coordinación y de poder. Lo que realmente importa es la reivindicación de una lectura intelectualmente activa. Por eso el *fandom* televisivo, en el cambio de siglo, ha sufrido un proceso de abstracción (o de desmaterialización). Si en los casos de la ciencia-ficción y la fantasía, es decir, de *Star Trek*, *Buffy Cazavampiros* o *Perdidos*, se mantiene la actividad física (*off line*), en forma de reuniones, coleccionismo, disfraces o escenografías diversas; en los casos de obras realistas, como *El ala oeste de la Casa Blanca*, *Los Soprano* o *Mad Men*, la actividad es eminentemente virtual (*on-line*) y, por tanto, privada en el momento del consumo y en red cuando se comparte y es debatida. Pero el consumidor y lector de teleseries no es exclusivo en cuanto a géneros o a tendencias. De modo que se ha extendido un *fandom* difuso, que ve las obras de todo signo en la pantalla de su televisor o de su ordenador, que compra las teleseries en FNAC o se las baja de alguna página de internet, que habla sobre ellas en conversaciones informales y sobre todo a través de foros, redes sociales, *microblogging* y *blogs*. El culto se ha vuelto *mainstream*. El *fan art* (ilustración, *collage*, video hecho por seguidores), la *fan* y *slash fiction* (relatos sobre los personajes favoritos), el *songfic* (canciones y bandas sonoras) y el *cosplaying* (disfraz y adopción de un estilo de vida vinculado con el espíritu de un producto) ya no es una cuestión de minorías. El estilismo *vintage* de *Mad Men* influyó primero en los desfiles de Prada y Louis Vuitton y después se impuso a través de Mango y Zara.

Se trata de una corriente global que circula en paralelo a la programación de las cadenas de televisión locales, como su alternativa cosmopolita. Lo que no la exime de su potencial crítico: mientras que los personajes, las historias y el mundo creados suscitan empatía o rechazo, la cultura estadounidense que representa es examinada por el espectador internacional desde una actitud proclive al análisis y al cuestionamiento. El hecho de que la mayoría de las series mantenga una línea editorial implacable con la sociedad y sobre todo, con la política norteamericanas favorece esa actitud microcrítica.

En los años 90, internet comenzó a aliarse con relatos de índole diversa (publicitarios, literarios, teleseriales) en lo que dio en llamarse la narrativa *crossmedia*. Su desarrollo actual ha alcanzado altísimas cotas de interactividad y, por tanto, de complejidad lectora. Pongamos el ejemplo de *Miénteme*. Cada capítulo comienza con la misma mentira: «La siguiente historia es ficcional y no se refiere a ninguna persona o hecho concretos». Una mentira inofensiva, que inmediatamente es desmentida en la página web de la teleserie: «Basado en los descubrimientos científicos reales de Paul Ekman». En efecto, el doctor Cal Lightman, líder de The Lightman Group, y los casos que resuelve son ficción; pero su especialidad, la interpretación de las micro-expresiones, esto es, de la fugaz y mínima gestualidad en que revelamos si estamos mintiendo o estamos diciendo la verdad, remite al trabajo de Ekman, un ser real, máximo experto mundial en lenguaje corporal, autor de quince libros, profesor emérito de Psicología de la Universidad de California, asesor de

unidades anti-terroristas y de los guionistas de *Lie to me*. En el *blog* «La verdad detrás de *Miénteme*», Ekman comenta cada episodio que ha inspirado con su trabajo. Si damos por sentado que una teleficción no se limita a los capítulos que se emiten, porque se expande en otros frentes, como la página web, entenderemos que el capital de esa sene de la Fox se encuentra en la negociación bidireccional entre lo real y lo ficticio. Las instantáneas de las celebridades en el acto de mentir no son sólo un gancho, tienen también voluntad de reto. Porque el *marketing*, con efectos tangibles en el guión, persigue la educación del televidente. Una de las aplicaciones de la página web permite jugar a «verdadero o falso» visionando a gente que afirma algo mientras pestañea más o menos de lo normal, frunce el ceño, se toca la oreja, juega con su lengua o contorsiona la comisura de la boca. *Lie to me*, con la asesoría científica de Ekman y con unos diálogos orientados hacia la comprensión de las micro-expresiones, ubica en la pantalla una pedagogía cuyo objetivo penúltimo es la aplicación de las lecciones a la vida real. Y su objetivo último, fidelizar espectadores de la obra central, la serie, mediante productos paralelos y también narrativos.

El segundo fruto natural del matrimonio entre las Teleseries e Internet ha sido la *webserie*, formato pensado para la distribución exclusiva *on-line*. Una de las más importantes surgió del cruce entre profesionales del medio (durante la huelga de guionistas) y la dedicación y el entusiasmo propios de los aficionados y fans: *Dr. Horrible's Sing-Along Blog* es una miniserie musical de tres actos sobre superhéroes, con un aspirante a supervillano como protagonista. Aunque su energía haya sido principalmente *amateur*, cadenas como Fox (con *The Cell*, veinte episodios de dos minutos cada uno sobre un prisionero kafkiano cuya única conexión con el mundo es un teléfono móvil) han detectado su potencia viral y varias teleficciones han creado obras complementarias, a menudo pensadas para alimentar la adicción en la pausa entre temporadas, en formato *webserie*. Es difícil calibrar el impacto en audiencias tan variables y nómadas como las actuales, pero me atrevería a decir que las desventuras del Doctor Horrible fueron más influyentes que *Lost: Missing Pieces*. Por muchos motivos, pero sobre todo por ser parodias.

Porque la parodia es un mecanismo narrativo de primera magnitud en el mundo audiovisual actual, tanto en el oficial como en el *underground* que alimentan los fans. Y las teleseries no son ajenas a ello.

En un capítulo de *Los Picapiedra*, la célebre serie de los años 60, apareció una parodia de *La familia Adams* a través de sus nuevos vecinos, los Gruesomes. Tempranamente, en dos teleseries coetáneas, por tanto, ya se observa la necesidad de crear vínculos paródicos tanto entre el mundo real y el representado como entre los propios mundos de ficción. Ese proceso de reficcionalización, que se encuentra tradicionalmente tanto en las aventuras apócrifas e individuales de personajes célebres como en las obras que ponen en relación seres con procedencias divergentes (como hace Alan Moore en *Lose Girls*, donde la Alicia de Carroll, la Dorothy de *El Mago de Oz* y la Wendy de *Peter Pan* disfrutaban una segunda vida sexualmente mucho

más activa), tiene en el ámbito teleserial la particularidad de la parodia animada.

Me refiero, por supuesto, a *Los Simpson* y a *Padre de familia*, que, gracias a sus incorporaciones de personajes secundarios extraídos del mundo real y del mundo de la ficción, actúan no sólo como plataforma de legitimación y de prestigio —ya que sólo las celebridades tienen cabida en ellas—, sino también como evidencias de la retroalimentación que, a través de la parodia, convierte el Universo de la Ficción en una construcción laberíntica y sumamente compleja. Porque cada alusión paródica implica, finalmente, una lectura. En la teleserie animada de Seth MacFarlane, el Doctor House aparece en una versión dibujada y totalmente reconocible y le da un puñetazo a su paciente porque esos son, en el fondo, sus métodos. El eco de Sherlock Holmes desaparece junto al resto de rasgos sofisticados del personaje: su esencia es su violencia verbal y su desprecio por las reglas, que en los dibujos se vuelve violencia física. En la teleserie de Matt Groening, el malhumorado médico se convierte en el Doctor Mouse, dentro de la ficción interna *The Itchy and Scratchy Show (Rasca y Pica)*: le corta las piernas a su paciente y se las empalma a las orejas. En otro episodio, un Doctor House en miniatura es introducido por Marge en el microondas, donde explota e impregna de sangre la puerta transparente del electrodoméstico.

Como la comedia clásica o el esperpento valle-inclanescos, la caricatura revela lo esencial. Ése es el motor de *House*: el carácter salvaje de su protagonista. Todo lo demás es, según la lógica de *Los Simpson* y *Padre de familia*, accesorio. Probablemente porque la esencia de éstas es justamente la parodia y todo lo que, en sus fotogramas, no deforma elementos reconocibles de lo Real o de la Ficción es también prescindible.

Las *fan fictions* —relatos escritos y audiovisuales en que los seguidores de un mundo de ficción elaboran escenas y tramas paralelas— son más paródicas que fieles, y a menudo introducen distorsiones relacionadas con la orientación sexual de los personajes. En la ontología de los seres de ficción, entraríamos en un segundo grado de distorsión y de complejidad política respecto al *original*. Si Batman vive en cuantas versiones han hecho de él autores de cómic, guionistas de televisión y directores de cine, de modo que tenemos un ser de existencia múltiple (como todos los grandes seres seriales), cuando Batman ingresa en el universo de las *fan fictions* como el amante de Robín o como un superhéroe negro, su identidad no sólo muta de una galaxia engendrada por autores profesionales a otra en manos de autores *amateurs*, sino que se democratiza, se convierte en patrimonio común y, a continuación, en una herramienta de cuestionamiento ideológico. No sólo se interrogan la raza o el género, también la propiedad intelectual de los seres de ficción es puesta en discusión. George Lucas, preocupado por el carácter pornográfico de muchos textos protagonizados por *sus* personajes, intentó controlar las ficciones de los seguidores de *La guerra de las galaxias*. Las productoras y las cadenas tratan de canalizar la energía de los fans mediante estructuras oficiales; pero el fan (cada uno

de nosotros) es eminentemente libre. Un sujeto crítico y recreador.

—¿Puedes ser libre si no eres real? —le pregunta, en *Caprica*, el avatar de Lacy a Zoe Graystone, pura realidad virtual encarnada en cuerpo de robot.

¿Tienen los personajes derechos de autor? ¿A qué dimensiones de su ser afectan? ¿Cuándo expiran? ¿A quién pertenece Han Solo? ¿Es un nombre, una biografía ficcional, unos rasgos físicos, el cuerpo aún joven de Harrison Ford? ¿De quién son los agentes Mulder y Scully? ¿Quién posee el amor de Paolo y Francesca o el de Jack y Kate? Como ante el amor, estamos ante instancias ontológicas intangibles. El cuerpo es un actor; pero antes de él fue un dibujo o un holograma; y después de él se encarnará en otros cuerpos. La ficción tiene, en su origen, uno o varios creadores, pero se materializa en forma de píxeles. Y el personaje muere de éxito, para ingresar en el panteón de los mitos contemporáneos que nos pertenecen a todos, incluidos usted y yo.

5. El giro manierista

Como en las grandes tragedias de Shakespeare. *Roma* supo alternar la macropolítica y la micropolítica: la transición de la República al Imperio y las historias de dos centuriones de la XIII legión, el Senado y el burdel, Julio César y un criado judío, los amoríos de Marco Antonio con Cleopatra y las iniciaciones sexuales de los jóvenes aristócratas que ya nadie recuerda. Una de las virtudes de la teleserie fue saber imbricar ambos planos —el de la historia general y el de la intrahistoria de los afectos y las pasiones— en un conjunto armónico. El magnicidio de César, con la última estocada de Bruto, supone la intersección climática de ambos niveles: el de la alta política, pasto de crónica histórica, y el de las relaciones personales, pasto de ficción dramática. Como en tantos momentos de la teleserie, el asesinato se realiza a sabiendas del legado shakesperiano: mediante el desvío. Julio César mira a Bruto, pero no pronuncia las célebres palabras. Como en la tragedia del siglo XVI, el peso cae en el personaje de Bruto, el posible héroe trágico, que mucho más tarde morirá patética pero heroicamente, a manos de soldados romanos.

Espartaco: sangre y arena, en cambio, pese a un primer capítulo en que se reconstruye cómo los romanos traicionan a los tracios —a quienes se habían aliado para combatir a los dacios—, de modo que el protagonista nos es presentado en el meollo de la geopolítica de su época, se centra en los entresijos de un *ludus*, es decir, del gimnasio donde entrenan los gladiadores, que es al mismo tiempo la residencia de su dueño. Aunque la arena donde tienen lugar los combates signifique la escenificación de la relación entre los gobernantes y el pueblo, el espacio realmente importante de la teleserie en su primera temporada es el *ludus*, esto es, el ámbito micropolítico. No importan los emperadores, sino los esclavos. No importan los discursos, sino los cuerpos. El sexo y el combate. La piel lubricada, el taparrabos, el

bíceps, la rivalidad masculina, los pezones de mujer, la compraventa de seres humanos. Como se observa también en *Los Tudor*, donde la corte es sinónimo de depravación y de lujuria, parece que optar por una ambientación histórica para una teleserie conlleva exacerbar la violencia y la sexualidad. De ese modo, la antigua Roma o la Edad Media serían parques temáticos en los que proyectar una supuesta libertad sexual y violenta, siempre pretérita, hoy perdida.

En el octavo capítulo de *Espartaco*, los esclavos y candidatos a gladiadores son desnudados a petición de Ilithyia, una aristócrata romana que se plantea comprar a uno de ellos. Escoge a un galo de larguísimo pene. Vemos el pene larguísimo. El capítulo termina con la castración y crucifixión del galo, después de que trate de asesinar a Espartaco por indicación de su *domina*. La hipermasculinidad de la teleserie, constantemente recordada mediante la palabra «cock», aparece como una radicalización de los planteamientos de *Roma*. En uno de los capítulos de ésta, Atia (que recuerda físicamente a Lucrecia, la macbethiana esposa del amo del *ludus*) le regala a Servilia un esclavo de largo miembro decorado con una tortuga de oro incrustada con piedras preciosas, y ante las dudas sobre la conveniencia de semejante regalo afirma: «Un largo pene es siempre bienvenido». La pornografía estaba muy extendida en la sociedad romana: vidrios, camafeos, cerámicas, lucernas, esculturas y pinturas, a menudo colocadas en los lugares más visibles del *domus*, mostraban sin pudor todo tipo de escenas amoratorias. En ellas el pene aparece con mucha mayor frecuencia que la vagina. La romana era una sociedad falocrática. La representada por *Espartaco* lo es el doble que la representada por *Roma*.

Entre ambas obras, en lo que respecta al sexo, tiene lugar un tránsito: del erotismo a la pornografía. No me refiero a la mera representación de la desnudez y de la penetración, porque en ambas teleseries abundan las nalgas masculinas y femeninas, el sudor y las posturas *kamasútricas*, siempre planificadas según los procedimientos y el pudor del *soft porn*. Me refiero a que *Espartaco* es consciente de haber llegado a las pantallas después de *Roma*. Esa conciencia de posterioridad se traduce en la búsqueda de la vuelta de tuerca sexual: las esclavas, por ejemplo, calientan oral o manualmente al marido y a su esposa, cada una a un lado de la cama, antes del encuentro entre ambos. Y también en el paso de la exhibición realista de la sangre y el sexo a su representación porno y *gore*. *Espartaco* no sólo muestra la promiscuidad del *domus*, también nos deja ver amputaciones, degollaciones, fracturas óseas, decapitaciones, sangre que brota a presión. Porque es un producto manierista que se sabe deudor del clasicismo de su antecesor.

De 2007 a 2010 el clasicismo viró hacia el manierismo: la posmodernidad teleserial experimentó un giro, una torsión, que en muchos casos puede identificarse mediante parejas de obras emparentadas. Me refiero a la vuelta de tuerca que significa *Espartaco* respecto a *Roma*, *Fringe* respecto a *Expediente X*, *Treme* respecto a *The Wire* o *Mad Men* respecto a *Los Soprano*. Como si al final de la década, en la aceleración vertiginosa del arte en que vivimos, se hubiera llevado a cabo una

relectura manierista de una tradición que, aunque breve en el tiempo, es abundante en obras y, sobre todo, está sometida a la competición por el prestigio crítico y, sobre todo, por la audiencia.

La perfección formal (elíptica), histórica (fidelidad embellecida, perfeccionada) y escenográfica (color, formas, volúmenes, espacios) de *Mad Men* puede entenderse como un ejercicio de barroquismo tras el esplendor clásico de otras ficciones también históricas como *Roma*, *Los Tudor*, *Carnivàle* o *Deadwood*. Respecto a esas cuatro, *Mad Men*, no en vano la última cronológicamente y la de ambientación más moderna, puede leerse como una operación de limpieza narrativa y estética. Las caras sucias del vulgo son reemplazadas por los rostros aseados de los creativos publicitarios. América supera la pobreza congénita y los tiroteos implícitos en toda fijación de fronteras, y sitúa en su lugar la televisión, Madison Avenue, la vida de barrio residencial, la tiranía de la moda y los cócteles sofisticados. En el año 2000, Matthew Weiner escribió el guión del capítulo piloto de *Mad Men*; dos años más tarde lo leyó David Chase, quien reclutó a su autor para el equipo de guionistas de *Los Soprano*. Mientras no se vislumbró el final de ésta, no hubo interés por el proyecto de Weiner. El estreno de *Mad Men* en 2007, por tanto, se puede ver como la continuación de la línea proyectada por la obra maestra de Chase. Y sus guiones, como la exacerbación de una cierta escritura, de una cierta planificación artística, de un modo de entender la elipsis y el símbolo totalmente literario.

El giro manierista no puede establecerse, por supuesto, exclusivamente entre dos ficciones; ni puede ser pensado en clave evolutiva. Pero no hay duda de que la teleficción es creada con una alta conciencia de tradición propia, por guionistas que durante varias décadas de vida profesional han participado o participarán en diversas obras, con la memoria añadida de los canales en que éstas se inscriben, con sus tendencias narrativas, estéticas y comerciales. *Breaking Bad* es un buen ejemplo de la multiplicidad de antecedentes directos que se pueden rastrear, sin caer en la sobreinterpretación, en una teleserie; y de la operación manierista que, respecto a ellas, lleva a cabo.

En lo que respecta a la representación urbana y al tráfico de drogas, *Breaking Bad* puede ser vista como una reescritura de *The Wire*. En ninguna otra teleserie se insiste tanto como en estas dos en la idea de la ciudad como una tierra de frontera ni en la importancia social y económica del consumo de estupefacientes. Una escena concreta sugiere esa relación: un niño de aspecto inofensivo se acerca, en su bicicleta, hasta uno de los vendedores de Walter y Jesse, y empieza a dar vueltas a su alrededor; el vendedor está pendiente de un par de individuos, de mirada agresiva, que lo observa desde el interior de un coche; el niño aprovecha esa distracción para sacar una pistola y pegarle un tiro. El asesinato de Ornar a manos de un mocoso de Baltimore es recordado inmediatamente después de ver ese otro asesinato. Mientras en *The Wire* teníamos a un niño negro y nervioso, en *Breaking Bad* tenemos a un niño gordo de origen hispano montado en una bicicleta. Algunos personajes concretos parecen, de

hecho, versiones deformadas de aquéllos creados por Simon y Burns: tal es el caso del discreto y educado narcotraficante Mr. Fring, que parece estar inspirado en El Griego; o del abogado Saul Goodman, cuyo referente sería Maurice Levy, el abogado judío que representa a los hermanos Barksdale. La figura retórica que vincula a ambas obras es la hipérbole. Mr. Fring, además de regentar una cadena de comida rápida, es mil veces más eficiente e implacable que los Barksdale o El Griego. Su hombre de confianza parece salido de una película de Robert Rodríguez. La pátina *kitsch* que recubre el universo de *Breaking Bad* hace que Saúl se anuncie en televisión, hable como un predicador y parezca oriundo de Las Vegas.

Lo mismo se podría decir respecto a los personajes de *Los Soprano*, el otro gran referente directo de la obra de Vince Gilligan. Pero mientras que los chándales o la vulgaridad de Tony y sus compinches brillaban como purpurina en un contexto (el barrio residencial de clase alta, los restaurantes o los colegios de gente culta) que no era cutre como ellos, el aspecto de todo Albuquerque es similar: un *kitsch* de baja intensidad, perpetuamente brillante por el sol y por el desierto. A diferencia de *The Wire* y en la estela de *Los Soprano*, *Breaking Bad* no sólo tiene un protagonista antiheroico, sino que además éste dirige una pequeña organización criminal y forma parte de una familia de cuatro miembros, en casa, y algunos más fuera de ella. El conflicto entre ambos ámbitos, difícilmente conciliables, hace que Tony Soprano tenga que asesinar a su sobrino Christopher o que Walter sea enemigo de su cuñado y no llegue a tiempo al nacimiento de su hija porque debe entregar a la misma hora un cargamento de metanfetamina. Como la relación entre Carmela y Tony, la de Skyler y Walter está basada en la mentira y explotará por culpa de ella. La segunda temporada de *Breaking Bad* termina con la separación física de los dos protagonistas, cuando ella descubre las mentiras de su marido para justificar los cien mil dólares que han costado su quimioterapia y su radioterapia.

—Vuelve a casa y te lo explicaré todo —le dice él.

—Me da miedo saber la verdad —responde ella.

Ese miedo a conocer profundamente al otro (el monstruo) podemos rastrearlo en las series de nuestros días como una puesta en escena de la complejidad del sujeto contemporáneo. El pánico inconsciente de Debra Morgan a saber quién es en realidad su hermano Dexter; el miedo de Carmela a conocer el grado de implicación de Tony Soprano en la violencia mafiosa; la habitación secreta donde se refugiaba Nathaniel Fisher. La vida oculta, mucho más intensa que la aparente, y por tanto envuelta en diversas capas de enmascaramiento, se relaciona conceptualmente con el manierismo en su autoconciencia de la artificiosidad. La distancia entre el físico y padre de familia Walter White y su *alter ego*, el narcotraficante Heisenberg, se hace explícita en el uso del disfraz (el sombrero negro y las gafas de sol); pero cuando aprieta el gatillo, cuando asesina, no lo lleva puesto. Su hijo también se debate entre su nombre y un apodo. La identidad no es una sencilla herencia.

Las traiciones y las mentiras y las máscaras afectan a todos los personajes de la

serie, que no rompen con los modelos anteriores, que no son diametralmente distintos de los protagonistas de *The Wire* o *Los Soprano*, ni de los personajes del cine, el cómic y la literatura con que éstos pueden emparentarse, sino que se alejan mínimamente de ese sistema de representación, muy condicionado por la estética de la cadena HBO, para situarse en una zona muy autoconsciente, la que ha ido delimitando la cadena ACM (*Rubicon*, *Mad Men*, *The Walking Dead*), cuyos procedimientos de escritura se distancian sutilmente de los de las obras precedentes. Si la teleserialidad contemporánea descrea de la firmeza del héroe y acentúa su desorden, Don Draper y Walter White, mentirosos compulsivos, llevan hasta el paroxismo esa confusión vital. Pero es sobre todo en la forma con la que sus historias son narradas donde se observa el giro manierista; en su exacerbada artificiosidad. Las dilatadísimas elipsis de *Mad Men* y su absoluta dependencia del estilismo. Los planos imposibles de *Breaking Bad*: la cámara en el interior de una freidora o en la mirada desquiciada de una mosca.

6. La Biblioteca de Babel

La mayor parte de *Robinson Crusoe* no ocurre en una isla desierta. Pero los mitos modernos crecen olvidando su origen textual y el de Robinson es el de un náufrago solitario y autosuficiente, que sobrevive durante años sin compañía, hasta que conoce a Viernes, su otredad esclava. Y caníbal: «Sí, mi nación también comer hombres: comerlos todos». Esa soledad no tenía demasiado futuro literario: la extensa parte de la historia en la que el personaje se dedica a edificar y a acumular posesiones y excedente agrario es sin duda la más famosa, pero también la más aburrida. Por eso *la isla del tesoro* o *El señor de las moscas*, entre otras muchas ficciones, trasplantaron al contexto isleño sendas comunidades violentas y conflictivas. El canibalismo, en cambio, sí tenía futuro. Si la versión moderna del mito nace de un caso real (el del marinero Selkirk en que se inspiró Defoe), la posmoderna, aunque se nutre de una vasta tradición literaria y cinematográfica, vuelve a encontrar en la realidad su referencia. El 13 de octubre de 1972 se estrelló en Los Andes el avión que daría lugar a varios libros y películas, la más célebre de las cuales es *¡Viven!* A causa de la nieve, la extensión que rodeaba el avión se convirtió en una isla. La muerte fue destruyendo al grupo de supervivientes. Y éstos, como es sabido, a falta de alimentos, acordaron recurrir a la antropofagia. Muy poco tiempo después, entre 1975 y 1977, la BBC proyectó los capítulos de *Survivors*, una serie de ciencia-ficción apocalíptica en que, una vez más, el mundo entero era una isla casi desierta, tras el enésimo genocidio producido por una epidemia (o por alienígenas). Desde su primera edición, en el año 2000, el *reality Supervivientes* (o *Expedición Robinson*) significó el regreso a la Isla como escenario teatral. Se desdramatizó el canibalismo, pero se mantuvo simbólicamente la violencia mediante la amenaza de la expulsión. Y, sobre todo, se

inventó la competición que no había existido en tres siglos de precedentes: en la isla habría dos equipos, dos bandos. Una guerra. Todo eso está en *Perdidos*. Porque tras la acción, el deseo, la muerte o las explosiones, hay un archivo audiovisual, una biblioteca y una conciencia indiscutible de Tradición.

Algunas teleseries han construido, capítulo a capítulo, auténticas bibliotecas de narrativa, poesía y ensayo. En *Doctor en Alaska*, gracias al locutor de la radio local, se sucedían las referencias a Shakespeare, Nietzsche, Baudelaire, Tocqueville, Freud o Jung (en su articulación de una comunidad hilvanada por los miedos y los anhelos del inconsciente colectivo). El trasfondo macondiano de Cicely se hace explícito en el capítulo titulado «Mr. Sandman», en que los personajes —en plena aurora boreal— tienen sueños ajenos. Culmina con una cita radiofónica de *Cien años de soledad*: «En ese estado de lucidez alucinada», lee el locutor y su voz atraviesa las ondas del pueblo, «algunos vieron las imágenes soñadas por otros». En la misma línea se situó en la década siguiente *Perdidos*, pero llevando la incorporación de alusiones librescas al paroxismo: nunca podías saber si la referencia se ajustaba a un patrón psicológico o a la interpretación correcta de una escena o capítulo, porque el desvío era constante. Entre los libros de la biblioteca que construyó *Perdidos* se encuentran algunos que dibujan las coordenadas generales de su lectura: tal es el caso de *La invención de Morel*, de Adolfo Bioy Casares, de *Alicia en el País de las Maravillas*, de Lewis Carroll, o de *Dune*, de Frank Herbert.

En la quinta y última temporada de *The Wire*, un periodista que acaba de ser despedido dice que va a tener tiempo para dedicarse a escribir la Gran Novela Americana. La alusión literaria es acompañada, en capítulos cercanos, por referencias a Dickens y a Kafka; de modo que no debe tomarse a la ligera. La pretensión última de *The Wire* no es otra que ser leída como gran literatura, como una novela por entregas sobre una metrópolis secundaria en el imaginario norteamericano, pero con un potencial que sus tiradores, el escritor David Simon y el ex policía y ex profesor Ed Burns, junto con otros guionistas, novelistas y redactores políticos, supieron elevar a gran metáfora de los Estados Unidos. A Gran Novela Americana Televisiva. No sólo terminamos la serie con la sensación de conocer Baltimore, sino que intuimos que la existencia de cualquier metrópolis de los Estados Unidos se rige por patrones similares. La mezcla migratoria, la importancia del estatus, la pobreza, el gueto físico y psíquico, el problema de la educación, los límites de la ley siempre sobrepasados por los actos delictivos, la corrupción institucional, la violencia. Todo eso es, a través de una lente estadounidense, finalmente universal. Como Carcetti y sus tres encarnaciones: el concejal que en su carrera hacia la alcaldía nos convence (telespectadores) de sus rectas intenciones: el alcalde que nos decepciona; el gobernador que ha sacrificado su ciudad para lograr situarse tan alto como sea posible en la cadena de mando. Existen políticos como Carcetti y barrios como los de Baltimore en todas las ciudades posindustriales del mundo. *The Wire* nos permite leer literariamente cualquier fenómeno urbano internacional.

La intertextualidad es una obsesión de nuestro tiempo. Los capítulos con título intertextual son tan frecuentes en *Perdidos* («A través del espejo», «El principito») y *The Wire* («El aspecto dickensiano») como en muchas otras obras: «El largo adiós» (*El ala oeste de la Casa Blanca*), «La bella y la bestia» (*Dexter*), «Grandes esperanzas» (*Modern Family*). En muchas ocasiones, encontramos en el título la clave interpretativa del episodio. Y siempre: el recordatorio de que estamos ante actualizaciones de una tradición que se reencarna en nuevos contextos históricos. La novela de Dickens habla de un huérfano en una *familia desestructurada*, de su maduración y enriquecimiento y del honor y otras cuestiones decimonónicas; la comedia de la cadena ABC, de las mutaciones actuales de la *unidad familiar*, como la de una pareja gay que adopta a un bebé vietnamita. Entre ambas obras encontramos el sufragismo, el feminismo, la reivindicación de los derechos de las minorías, el matrimonio homosexual o el posfeminismo. Suficientes transformaciones sociopolíticas como para invalidar el argumento de que todas las historias familiares posibles ya fueron narradas por la novelística del realismo y por los Grandes Autores de la Literatura Universal.

Lo que nos une a Homero o a Shakespeare es tan real como todo lo que nos aleja de ellos: no es necesario decir que en la combinación de vínculos y de distancias se cifra la fórmula de la originalidad.

Nos encontramos en un momento histórico de una complejidad semiótica sin precedentes, por la multiplicación de lenguajes y de vehículos de transmisión, en un nivel de simbiosis e hibridación inimaginable hace veinte años. En ese contexto, tan proclive a la desorientación, al extravío, se impone la lectura literaria de la representación artística. El estudio de los videojuegos, de las teleseries o de las novelas gráficas como literatura expandida no sólo supone su incorporación a la tradición narrativa, es decir, su domesticación (llevarlos al *domus*, a nuestro hogar), también significa observar la producción cultural de nuestros días con una mirada comparativa, que establece conexiones, que crea redes y que las pone en el contexto de la historia, generadora constante de *diferencia* entre textos más o menos afines.

Si durante buena parte de los siglos XIX y XX la novela fue el modelo de relato; si durante los dos últimos tercios del siglo pasado ese lugar probablemente lo ocupó el cine, cuya retórica incorporó y amplió los mecanismos narrativos que la novela, sobre todo, pero también la pintura o la fotografía o la radio habían elaborado anteriormente; en este cambio de siglo la televisión se ha situado en ese centro simbólico desde donde los relatos que la circundan son completados, nunca neutralizados. Quiero decir que la centralidad de los modelos de narración televisivos (el noticiero, el concurso, el documental, el *reality show*, la teleserie, etc.) amplifica la percepción o el sentido de otras modalidades discursivas. Un ejemplo: la novela no ha sido la misma tras incorporar el *zapping* y no está siendo la misma mientras asimila la influencia del videojuego. Otro ejemplo: el libro de viajes adquiere nuevas dimensiones en conversación con el documental de viajes o con los telediarios, por

no hablar de Google Imágenes o Google Mapas.

Seguramente, el término más adecuado para hablar de «teleserie», cuando nos referimos a algunas de las de mayor ambición artística, sería precisamente «telenovela». Esa palabra, obviamente, tiene connotaciones en nuestra lengua que nos alejan de la excelencia conceptual y técnica, de la literatura de calidad. Sin embargo, estamos ante una aspiración de legitimidad que otro arte narrativo afín, el cómic, sí que ha logrado mediante el término «novela». La novela gráfica disfruta en estos momentos de un estatus, en progresión, cada vez más cercano al de la gran literatura. Como ejemplo se puede citar un cómic estrictamente contemporáneo a *The Wire*, *Fun Home*, de Alison Bechdel, que narra una historia familiar en clave explícita de *Familienroman*, que es autobiográfico y, sobre todo, que ostenta una voluntad intertextual, estructural y metafórica tan ambiciosa que debe ser leído como una obra maestra literaria. Es decir: no poseemos otro modelo, otro marco de lectura más adecuado que éste. Y el propio autor tampoco posee otro. De modo que su intención es que leamos su arte como literatura (una literatura expandida, donde lo visual ha sido incorporado naturalmente, gracias a nuestra educación multidimensional) y nosotros no somos capaces de leerlo de otro modo. *Fun Home* o *The Wire* son «grandes novelas americanas» en un sentido más justo que muchas novelas recientes que se conciben a sí mismas como piezas de esa tradición literaria, sin darse cuenta de que ésta ha mutado.

El debate de fondo se da entre la unicidad y la serialidad. Antes del fordismo a nadie se le hubiera ocurrido hablar de un *serial killer*. La producción y la muerte en cadena fueron precedidas por el folletín, que somete a la lógica de la industria editorial la vieja necesidad humana de alimentar su imaginario con sagas, es decir, con historias encadenadas. La desmembración de una novela en capítulos de publicación semanal o la serie de relatos protagonizados por los mismos personajes son fenómenos decimonónicos con consecuencias duraderas en la historia de la cultura contemporánea. Se aceleran los ritmos de escritura, publicación y lectura. Los personajes de ficción devienen fenómenos de masas. Escritores como Charles Dickens y personajes como Sherlock Holmes son de los primeros en tener fans. Las colas se multiplican en el puerto de Nueva York para aguardar la llegada de la nueva entrega de la última novela de Dickens. Las cartas de queja y las bajas de suscripción se suceden cuando Sir Arthur Conan Doyle decide matar a su detective.

Como ocurrirá más tarde con Tom Ripley, Sherlock Holmes es un personaje de sexualidad ambigua. Además, es un toxicómano. Ambos rasgos encajan a la perfección con el siglo xx y el xxi. En el primer número de *Playboy*, en pleno 1953, se incluían pasajes de la obra de Conan Doyle, ilustrados con la imagen de un yonqui chutándose. En *La vida privada de Sherlock Holmes* se duda de la heterosexualidad del protagonista y se construye una hipótesis de amor platónico con una mujer fatal. Los mismos rasgos del personaje siguen vigentes en *Sherlock*, la teleserie de la BBC, y en tantos otros investigadores catódicos. El ciclo de la reencarnación. Y del

reconocimiento. La serialidad interiorizada como sucesión de unidades de significado. No es casual que el cine mudo tuviera en las figuras de Buster Keaton y de Charles Chaplin verdaderos emblemas de la repetición. Ni que una vez éstos dejaran de hacer películas surgieran las entregas de *Star Trek* y de *Babylon 5* en televisión y sucesivas series cinematográficas (*Tarzán, Superman, Star Wars, James Bond, Indiana Jones, Matrix, El señor de los anillos, Bourne...*). La lógica folletinesca perdura en la novela popular y en el cine de género, en un sinfín de obras que van pasándose el testigo hasta llegar a las teleseries de los últimos veinte años, en un ciclo de reencarnaciones basadas en el reconocimiento.

En cada destino trágico encontramos la sombra de Edipo.

En cada huérfano, el rastro de Oliver Twist; en cada asesino psicópata, rasgos de Jack el Destripador o de Hannibal Lecter.

En cada nuevo detective encontramos huellas de Sherlock.

El detective se reencarna en neurólogo, ingeniero de sistemas, forense, agente del servicio de inteligencia, experto en sangre: lector de realidades traumatizadas. Es casi siempre un adicto al trabajo, con una vida social sectorializada, a menudo un ser nocturno: un marginal con perspectiva para observar lo real y, sobre todo, para desmenuzarlo o para reconstruirlo. Alguien, de un modo u otro, monstruoso. Como House, adicto al trabajo y a las pastillas, residente por cierto en el número 221B de una calle de Nueva Jersey.

Consciente o inconscientemente, ese rastreo, esa identificación, nos da placer y el placer nos lleva a la adicción.

En el álbum ilustrado *El archivista*, del ciclo *Las ciudades ocultas*, Schuiten y Peeters llevan a cabo un interesante cruce de dos poéticas afines: la de Italo Calvino y la de Jorge Luis Borges. En la última página del libro se descubre el rostro de quien archiva los documentos sobre ciudades imposibles y no es otro —como ya habíamos imaginado— que el del escritor argentino. Ningún otro autor del siglo xx está tan presente en la telenarración actual. Aunque el espejo sea un viejo símbolo de la duplicidad, de la división interior o incluso de la multiplicidad, cuando aparece en una teleserie —algo muy frecuente— nos resulta borgeano. Lo mismo se puede decir del ajedrez (el combate entre dos inteligencias superiores, el cálculo, la estrategia) o del laberinto (la complejidad, el destino). Un capítulo de *FlashForward* se titula «El jardín de los senderos que se bifurcan», pero no remite a un laberinto físico, sino al plan secreto de los conspiradores y, por tanto, al guión secreto de la propia teleserie. Sobre la cabeza de un villano se dibuja, esquematizado, todo lo que ha ocurrido y todo lo que ocurrirá, el pasado y el futuro, en un presente que enseguida es destruido por el fuego.

Se quema el guión ante nuestros ojos.

Las pantallas, los encefalogramas, los esquemas o las pizarras: la representación del caso es al mismo tiempo la del argumento de ese episodio. Pero se podría ir más allá y decir que la mayoría de las teleseries contienen su propio *aleph*. Un punto en el

que convergen todas las líneas maestras del guión, todo el universo que ha creado la propia obra. Aparecen formas varias del mural en *Prison break*, *Dirt*, *Héroes*. *Miénteme*. *Sherlock*, *Rubicon* o *The Wire*, como resumen del arco mayor argumental de la temporada o de la serie. Como en la película *Memento*, son tanto el esqueleto del guión como la exteriorización de la identidad del personaje en la red relacional en que se imbrica. Como si los guionistas necesitaran encarnarse en el protagonista, mirar a través de sus ojos los iconos y las palabras clave, remarcadas, subrayadas, vinculadas mediante líneas y flechas, que sintetizan sus aventuras y señalan las vías de su fracaso o de su éxito. Constituyen el problema, el nudo, el enigma que los propios guionistas tienen que resolver, porque muy a menudo la trama no responde a un plan maestro, sino a un sinfín de respuestas concretas a reclamos que están fuera de la obra, en los despachos de los ejecutivos y en los índices de audiencia y en los *e-mails* de los fans; pero que, pese a su procedencia, regresan a la obra y se incorporan como parte esencial de ella, una vez entran en el guión y se tensan en él.

En ciertos momentos de la historia del arte el apoyo del poder o de la industria ha sido imprescindible para la consecución de ciertos logros fundamentales. Sin el mecenazgo, la protección real o el favor del público no se entienden las grandes tragedias isabelinas, la novela por entregas del siglo XIX o algunas de las mejores películas de la historia de Hollywood. En ciertas ocasiones el arte popular ha coincidido con el mejor arte de su época. No hay más que pensar en Lope de Vega, en Honoré de Balzac o en John Ford. La ficción popular necesita de una estructura industrial de producción y de distribución. Particularmente el teatro, el cine, el videojuego y la televisión, cuya creación, puesta en escena y circulación precisan de inversiones considerables. No sólo en lo que respecta a su estado central (la obra), sino en el resto de manifestaciones paralelas del producto (los tráilers, las páginas web oficiales y apócrifas, los *blogs* de los personajes o de los asesores, las versiones en cómic, en animación o en videojuego, o viceversa).

Para una circulación multidimensional.

7. La ficción cuántica

Porque la de nuestros días es una ficción cuántica.

La mecánica cuántica sostiene que la naturaleza del universo es la multiplicidad simultánea de estados, en tanto esos estados no sean observados. En el momento en el que podemos observar lo que ocurre, la multiplicidad se deshace y la naturaleza *escoge* uno solo de los *resultados* posibles. Ello no impide que en universos paralelos al nuestro —en el caso de existir—, el resultado de la observación del mismo fenómeno sea otro, es decir, que la naturaleza *escoja* otro resultado entre los existentes. Desde ese punto de vista puede observarse la narración contemporánea: historias en la historia narradas en el mayor número de lenguajes y de formatos, es

decir, de *estados*, que haya existido jamás. Si la teoría de las supercuerdas estuviera en lo cierto y los electrones fueran vibraciones que se dan en más de cuatro dimensiones, uniendo esta dimensión con otras, paralelas: si la teoría del todo estuviera en lo cierto y la Realidad fuera un Multiverso, el arte de nuestros días estaría sintonizando con la concepción de la física de nuestros días, porque se da en universos paralelos. «En cada uno de estos universos el proceso continuaría», escribió en 1999 Brian Greene en *El universo elegante*, «de tal forma que brotarían desde regiones remotas, generando una red interminable de expansiones cósmicas con sus respectivos procesos». Ese universo de universos ni siquiera es imaginable como unidad, porque incluye agujeros negros y «dimensiones escondidas capaces de resistir contorsiones extremas en las que su estructura espacial se rasga y luego se repara por sí misma». Las obras artísticas se desarrollan en esos universos simultáneos, según sus propias reglas, se ocultan, se rasgan y se reparan, aguardando sus lecturas.

«Podría estar dentro de una cáscara de nuez y tenerme por el rey del espacio infinito», dice Shakespeare en boca de Hamlet. La cita actúa como epígrafe tanto de «El Aleph» como del capítulo décimo de *Muchos mundos en uno*, del físico norteamericano de origen ruso Alex Vilenkin, enfáticamente titulado «Islas infinitas». Si Greene usa la metáfora de la red, Vilenkin utiliza la del archipiélago: «Nuestra región visible no es sino una pequeña parte de nuestro universo isla, que está perdido en un mar inflacionario de falso vado». En su libro insiste una y otra vez en que no disponemos de ninguna prueba que pueda apoyar teorías semejantes, semejante ampliación brutal y exponencial de lo Real. Pero no cesan de sucederse las teorías que tratan de pensar esa realidad extendida y múltiple y cada nueva teoría, en ese camino aparentemente unidireccional hacia una auténtica teoría del todo, añade complejidad a las teorías preexistentes. Ése es el camino (también único) de la ficción cuántica: el incremento exponencial de su complejidad.

Porque la ficción cuántica no sólo goza de una existencia múltiple, en estados paralelos y complementarios, sino que esa multiplicidad tiene como razón de ser el conocimiento. Es narrativamente compleja porque entiende que las realidades que se propone analizar también lo son. No respeta los géneros porque no se impone restricciones y porque sabe que, en el fondo, no son más que perspectivas de lectura sobre el mundo, opciones que se pueden y se deben completar, simultáneamente, con otras, con todas las posibles. Asume la física iniciada por Einstein, la tradición de «Tlön, Uqbar, Orbis Tertius», de *Rayuela*, de *El cuarteto de Alejandría*, de *La Jetee*, de *Watchmen*. Incorpora una visión poliédrica del universo ficcional: la simultaneidad, el contrapunto, la analepsis y la prolepsis devienen las herramientas para incorporar el mayor número posible de miradas sobre los hechos, sus causas y sus consecuencias. La convivencia —shakesperiana— de personajes de niveles diversos y disímiles de la realidad ficcional amplía justamente las direcciones de esas perspectivas multiplicadas.

Como escribió Slavoj Žižek a propósito de Alfred Hitchcock, otro de los artistas

cuyo trabajo prefigura el universo digital, «hay toda una serie de procedimientos narrativos en la novela del siglo XIX que anuncia no sólo la narración cinematográfica estándar (el intrincado uso del *flashback* en Emily Brönte, o de los “cortes” y los *zooms* en Dickens), sino también a veces el cine modernista (el uso del “fuera de campo” en *Madame Bovary*): como si ya estuviéramos ante una nueva percepción de la vida, pero que todavía había de buscar los medios propios para articularse, hasta que finalmente encontró el cine». Y después —el ensayo del filósofo esloveno es de 1999—, las teleseries. Esa visión de la vida es urbana. La metrópolis, en un mundo aún newtoniano, materializa la complejidad y circunda con ella a los escritores. Un siglo más tarde, la bomba atómica aniquilará ciudades. Para entonces Joyce, Duchamp o Murnau ya habrán acelerado y descompuesto la ciudad en palabras o en imágenes conjugadas en artefactos artísticos. Después de Hiroshima, la televisión, la novela gráfica, el arte digital o los videojuegos añadirán canales de representación a una megalópolis difusa en vías de ocupar el mundo entero.

Bisnietos de Baudelaire, nietos de Walter Benjamín, hermanos o hijos de Marguerite Duras, Frank Miller o Joan Fontcuberta, los lectores metropolitanos de la ficción cuántica son multicanales. Practican la lectura en niveles simultáneos, en universos paralelos, en archipiélago o en red. Su inteligencia está en perpetuo intercambio: aspira a ser colectiva. La metáfora que mejor la representa es la de los miles de ordenadores conectados para detectar vida extraterrestre. Porque a la convergencia y a la cooperación hay que sumarles la ambición extrema, la búsqueda constante del otro y la tensión que sólo garantiza la utopía.

El propósito de *House of Leaves*, de Mark Danielewski —una novela que sólo podía publicarse el año 2000—, no es sólo construir un mundo a partir del diálogo entre la literatura de ficción y una posible y apócrifa película titulada *The Navidson Record*, entre colores y tipografías y lenguas distintas, en el seno de un libro de papel; ni hablar de la casa y de la familia como estructuras de lo extraño, de lo inquietante; ni reflexionar sobre la posibilidad de reconstruir vidas y archivos extraviados. Su ambición es ir más allá de los límites de esa forma y de ese contenido. A la segunda edición se le añadió un apéndice de cartas Acciónales, que anteriormente había sido publicado de forma autónoma. La obra posee tráilers y su propia banda sonora, el álbum *Haunted*, de Poe (Anne Danielewski); una página web que es en realidad una plataforma de foros sobre la novela en varios idiomas; y varios vídeos que trabajan en el intersticio que separa la novela de la película que ella crea.

El ejemplo de *Fringe* es bidireccional: la teleficción plantea, en su trama, una problemática relación entre nuestro universo y un universo paralelo, sumamente pareado, donde todos los cuerpos tienen su doble, su versión alternativa (el otro Walter es *Walternate*); y al mismo tiempo, externamente, no sólo incorpora a un marco general de la ficción elementos de promoción y de *merchandising* frecuentes (como el juego *Hidden Elements* o el archivo de casos *Fringe Files* o la *Fringepedia*), sino que crea una página web, www.massivedynamic.com, en que la empresa ficticia

adquiere realidad cibernética. En una de las secciones de la página, puedes descargarte todas las apariciones de la compañía en prensa. Es decir, Massive Dynamic existe en dos universos ficcionales y en uno de ellos tiene, a su vez, doble naturaleza. La doble ficción se retroalimenta. Se duplica. Se expande.

Y se emparenta con precedentes como el Star Wars Expanded Universe. O como el Buffyverse, la suma de cientos de historias generadas, en diferentes formatos, a partir de un centro posible llamado *Buffy Cazavampiros*, una teleserie que generó un *spin-off* llamado *Angel* y cuya octava temporada fue un cómic. Universos que tienen sus propios universos paralelos, su reverso oscuro: versiones apócrifas y no oficiales donde los fans generan parodias, nuevas líneas argumentales, hijos bastardos, amantes, primos, nietos de los protagonistas y antiestrellas invitadas.

La narrativa *crossmedia* de los años 90 se desarrolló en tres niveles simultáneos: el tecnológico, el comercial y el artístico. Acababa la posmodernidad, crecía internet. La ficción cuántica se apropia sin ambages de su naturaleza de *marketing*, de su ambición tecnológica e integradora, de su condición viral, y la resemantiza; entronca con las poéticas que hicieron conceptualmente posible la existencia transmediática y las reivindica por su poder de difusión e influencia (Cervantes, Steme, Duchamp, Borges. Godard, Moore); reivindica el arte como complejidad científica, como crítica social e histórica, como vehículo de conocimiento disfrazado de vehículo de entretenimiento.

La ficción cuántica cobra carta de naturaleza entre dos figuras que remiten a sendas realidades históricas: la bomba atómica (la teoría de la relatividad, la física cuántica) y el acelerador de partículas (la teoría de las supercuerdas y la teoría del todo). La primera aparece en *Perdidos*, en *Héroes*, en *24*, en *Galáctica*. La segunda es el centro conceptual de *FlashForward*. La primera es el símbolo de la posmodernidad; la segunda, de nuestra época. Si *Carnivàle* hubiera tenido las seis temporadas que constaban en el plan original, hubiera terminado en 1945, con la explosión en el desierto de Nuevo México de la primera bomba nuclear.

Son legión las novelas, los cómics, las películas y las teleseries que han imaginado mundos paralelos. La ciencia-ficción ha elaborado, en diferentes lenguajes, una misma idea para comunicarlos: el portal interdimensional. Se ha tratado durante décadas de una metáfora, es decir, de la materialización evanescente de una realidad abstracta; pero poco a poco se va volviendo eléctrica, física, real.

En *Inteligencia colectiva*, Pierre Lévy defendió un espacio colectivo del conocimiento, la *cosmopedia*, un dinámico e interactivo «espacio de representación multidimensional», donde se anulan las fronteras que separan los lenguajes, los formatos y las disciplinas del saber, donde convergen todos los universos semióticos existentes.

Convergencia quiere decir acercamiento, conexión, concurrencia hacia un mismo límite, un mismo fin.

En el último capítulo de la quinta temporada de *Perdidos*, un personaje lee un

libro de Flannery O'Connor titulado *Todo lo que asciende tiene que converger*.

En la ficción cuántica, los portales interdimensionales y, por tanto, la convergencia, se dan en la conciencia del lector.

Esa capacidad de relación y de discernimiento, constante y difícil, entre lo Real y la Ficción se ha convertido en el rasgo esencial del ser humano de nuestros días. Por eso son tan propias de nuestro tiempo ficciones como la transmediática *Matrix*, la película *Gamer* o la serie *Caprica*: en todas ellas el ser humano entra y sale constantemente de una realidad virtual, paralela, que no es un compartimento estanco, sino un vaso comunicante con la nuestra. Del mismo modo, el ser humano entra y sale constantemente de la Pantalla, provocando mudanzas de píxeles, ampliando la anchura y la inestabilidad de la frontera.

En su finisecular *Shakespeare. La invención de lo humano*, Harold Bloom habló de «la supremacía de Shakespeare» en la literatura universal y de su configuración magistral de *personalidades*, a través de personajes llamados a convertirse en arquetipos, cuando todavía no se había conceptualizado la noción moderna de *identidad humana*. «La vida misma se ha convertido en una irrealidad naturalista, en parte, debido a la prevalencia de Shakespeare», escribía Bloom. Acertaba en su juicio: nadie como Shakespeare supo interpretar al hombre y a la mujer de su época (al hombre que, de algún modo, era la suma de todos los hombres anteriores); pero Bloom no puede pretender que Shakespeare también retratara al hombre futuro, porque eso significaría negar la historia. En Julieta y en Olivia hay sin duda rasgos íntimos que se pueden reconocer en cualquier joven de nuestros días; pero también hay muchísimos otros que distancian a ésta de aquéllas: la igualdad entre géneros y clases, la alfabetización obligatoria, la vida urbana, la comunicación instantánea, el pensamiento democrático, el aborto legal, la masturbación desinhibida, el orgasmo. Todo ello es *esencial*: los Grandes Temas no existen sin sus infinitas encarnaciones históricas. El Amor no es una corriente de energía que atraviesa el espacio y el tiempo, sino millones de millones de experiencias concretas, vividas por mentes y por cuerpos en contextos definidos.

Lo humano es un fenómeno dinámico, esquivo, resbaladizo, nómada, de imposible fijación, que nadie puede definir unívocamente, ni siquiera el ente inconcreto a quien llamamos William Shakespeare.

Hamlet, el *Quijote*, *Robinson Crusoe*, *La comedia humana*, *Crimen y castigo*, *La Regenta*, *La montaña mágica* o *Austerlitz* comparten ese punto de partida: la obra es un campo de investigación, un laboratorio en que el creador disecciona, trata de descubrir qué es y qué puede llegar a ser un ser humano en un momento histórico concreto. Y fracasa en su investigación. Y nos deja en herencia el informe de esa investigación y de ese fracaso. Lo mismo ocurre en *The Wire*, *Los Soprano*, *A dos metros bajo tierra* o *Galáctica: Estrella de combate*, las grandes telenovelas.

En esta última, gracias a la invención de los cylons, nuestros dobles, nuestros replicantes, nuestros hijos (que nos robaron el fuego y nos abrazaron en él),

encontramos un memorable generador de preguntas acerca de los límites de la humanidad. A través de los cylons no sólo se reactualiza el secular debate sobre las relaciones frankensteinianas entre hombre y máquina, no sólo se aborda indirectamente la cuestión de la inmigración y de la aceptación y rechazo del otro, sobre todo se indaga en las virtudes y los defectos, las contradicciones, de lo humano. En uno de los momentos más duros de la teleserie, el espectador es enfrentado a la posibilidad de que una cylon sea violada por un ser humano. La violación no se consuma: pero descubrimos que hubo otras. Y maltrato. Y tortura. Que el enemigo siempre estuvo dentro de nosotros antes de ser un sujeto externo, otro.

En la recámara de esa secuencia no sólo están los referentes históricos concretos, nuestras guerras, sino también la historia del horror y de su representación, con sus hitos, con sus fechas, como lentes que distorsionan la luz que atraviesa un túnel.

Shakespeare queda lejos, desenfocado, viral, en el trasfondo.

Hay que hacer un *zoom* para identificarlo.

Pero se nos pixela.

Insistimos, no obstante.

Teleshakespeare.

Telenovelas

***A dos metros bajo tierra* descansan los personajes que perdimos y que lloramos y que nunca recuperaremos**

«Como si cada idea, sensación, palabra y todo lo que veía fueran artificiales, incluso su hijo mutilado. Y como si su hijo muerto delante de él no fuera lo bastante real (...)».

Las formas de duelo han cambiado, están cambiando.

Alfonso M. di Nola, en *La muerte derrotada. Antropología de la muerte y el duelo*, cita a Lévy-Bruhl, quien afirma que, pese a la naturaleza conservadora del duelo, éste está sujeto a las épocas y las modas. Hasta los ataúdes se deben a las leyes del diseño y de las temporadas. Incluso muta la muerte. Los gritos que acompañaban a los funerales en Córcega desaparecieron de la isla tras la Primera Guerra Mundial. Mientras cambia la expresión pública del duelo, la relación con el muerto difícilmente lo hace, aunque se haya trasladado del hogar al tanatorio.

Si ha cambiado, en cambio, la relación simbólica con el muerto. Porque tras la atmósfera aséptica del tanatorio ha llegado el duelo en la pantalla. Cuando alguien muere, su página de Facebook se llena de muestras de duelo, como el libro de visitas (o de condolencias) de un funeral. En la página www.wishesbeyondlife.com se pueden dejar «cápsulas de tiempo», mensajes textuales o en vídeo que llegarán a tus seres amados una vez tú ya no estés, el día y a la hora que tú decidas. Un testamento multimedia y, si tal es el deseo del cliente, por entregas, serial.

Hablando de pantallas, sólo he llorado al terminar de ver una teleserie.

Me ocurrió con *A dos metros bajo tierra* y no fue casual: su capítulo final es un dispositivo perfecto y lacrimógeno.

Perfecto porque, al tiempo que es absolutamente coherente con los sesenta y dos episodios anteriores, inventa una nueva manera de hablar de la muerte en el momento en que la telenovela está a punto de morir. Es decir, combina fidelidad a la tradición narrativa que la propia serie ha creado y una despedida, formalmente inédita, que encaja a la perfección en el repertorio de estrategias que nos han ido entreteniéndolo, sorprendiendo, enseñando y emocionando durante cinco temporadas. Si cada uno de los episodios ha comenzado con la muerte de un personaje, la gran mayoría de ellos

fugaces secundarios, el *series finale* va a concluir con el fallecimiento de todos los protagonistas, uno por uno, en *flashforwards* encadenados. Si durante la mayor parte de la obra aparece el fantasma de Nathaniel Fisher padre, como un personaje más, que dialoga con la psique de sus hijos, en los capítulos finales también aparece el espectro de Nate (Nathaniel hijo), naturalmente incorporado a la zona de ausencias que actúa como frontera entre la familia Fisher y su entorno.

Lacrimógeno porque esos fotogramas del futuro, en si mismos cargados de potencia emocional, sucesión de necrológicas, masacre de seres que han conseguido penetrar las capas musculares de tu corazón hasta instalarse en tu válvula aórtica, han sido precedidos por los abrazos de despedida de Claire, la hija menor, que se muda a Nueva York y dice adiós, en el porche del hogar familiar, la casa del terror —con sus muertos en el sótano y su tecnología funeraria— de la que siempre ha tratado de huir, pero que ya está echando de menos. Abrazos envueltos por diálogos como éste:

—Sé feliz —le dice a su hermano, a cuya atormentada homosexualidad, dificultades para superar una experiencia traumática y esfuerzos para impulsar el negocio familiar hemos asistido durante tanto tiempo.

—Lo soy —le responde éste.

Claire ha comenzado a llorar y lo hará durante nueve minutos. Los últimos nueve minutos de una obra que dura más de cincuenta y cinco horas. Sesenta y tres dosis de acercamiento a las vicisitudes de una docena de vidas tan Acciónales y tan reales como la vida misma.

—Tú me diste la vida —le dice la hija a la madre, a cuya viudez, lenta aceptación de la soledad, redescubrimiento de la sexualidad madura y problemas para comunicarse con su hija menor hemos asistido durante tanto tiempo.

—No, tú me diste la vida —le responde ésta.

Según la quinta acepción del diccionario, *vida* significa «duración de las cosas».

En lo que respecta al tiempo, las teleseries sellan un pacto con el telespectador que difiere de los que firman el lector literario o el espectador cinematográfico. Una película dura lo que tres o cuatro capítulos de una serie. Una novela raramente ocupará las ciento cuarenta y cuatro horas de lectura que reclaman las ocho temporadas de *24*. En el tiempo de la teleserie se confunden el tiempo autónomo de cada capítulo, la elipsis, el tiempo de maduración de los personajes y, sobre todo, la cuenta atrás. Porque las teleseries se consumen. Producen adicción. Las temporadas se terminan y, sobre todo, se terminan las teleseries. Por tanto, comenzar a verlas significa saber que es muy probable que, si las ves enteras, acabes sintiendo empatía por sus personajes, enamorándote y dependiendo mínimamente de ellos; por tanto, significa empezar a elaborar el duelo por perderlas.

Por su muerte: cada cadáver, en cada capítulo de *A dos metros bajo tierra*, actúa como miniatura del cadáver final que será la teleserie. De modo que la digestión del duelo de cada una de esas familias anónimas es el correlato de nuestra pérdida futura, para la que la serie nos ha ido pacientemente preparando. Y lo ha hecho

mostrándonos la muerte con toda su crudeza y toda su arbitrariedad, en las formas de la enfermedad y de la violencia y del accidente, materializada en esos cuerpos desnudos que son cosidos, reconstruidos, drenados, maquillados, cosificados, vestidos para su exhibición en el marco de una ceremonia de despedida.

El primer cadáver mostrado en la teleficción contemporánea fue el de Laura Palmer: en *Twin Peaks*, con su autopsia, se rompió el tabú.

Autopsias altamente tecnificadas en *CSI*.

Seres humanos golpeados en la cabeza, a puño desnudo, una y otra vez, hasta la muerte, o tiroteados, o quebrantados con barras de hierro o con herramientas mecánicas, en *Los Soprano*, *The Wire* o *Breaking Bad*.

Cuerpos abiertos en canal, liposuccionados, rellenos de silicona, cosidos, alterados, drogados e incluso muertos en *Nip/Tuck*.

Cuerpos decapitados y cabezas profanadas y cadáveres devorados por gusanos en *Dexter*.

Cuerpos mutantes, monstruosos, polimorfos, violentados por la ciencia en *Fringe*.

Cuerpos mutilados que caminan o que se arrastran, más muertos que vivos, putrefactos, repulsivos, en *The Walking Dead*.

A esa tradición hay que contraponerle otra, que también híbrida el naturalismo médico y el *gore* y el *pulp*: la del cuerpo pornográfico. Porque la carnografía puede mirarse desde dos polos: el de la mirada necrófila y el de la mirada pornográfica. El porno blando de *Los Tudor*, de *Truc Blood*, de *Roma*, de *Servicio completo*, de *Espartaco*, de *Californication*. O Brenda y Nate, durante los primeros meses de su relación, follando en todas partes, en cualquier parte. Y enamorándose.

No hay tema más viejo que el del amor entrelazado con la muerte.

Denis de Rougemont, en *El amor y Occidente*, evoca la imagen del vasallo Lancelot y la reina Ginebra al verse separados, al desertar, por la existencia de una espada entre sus cuerpos.

El sexo contra la muerte.

A dos metros bajo tierra comienza con la muerte del Padre (ya lo he dicho, volveré a hacerlo) y con su hijo follando con una desconocida en un almacén de limpieza del aeropuerto. A la macabra aura que rodea la funeraria, todos los personajes oponen el frenesí del cuerpo. Los experimentos de Claire con el sexo y con las drogas; las acampadas eróticas de Ruth; el deseo carnal de David en su oscura noche del alma; la seducción constante de Nate; la promiscuidad de los padres de Brenda; aquella sesión de fisioterapia en que ella masturba a su cliente.

La inestabilidad amorosa de Nathaniel Fisher Jr. podría encontrar su explicación biológica en los estudios de expertos como Helen Fisher, quien en *Por qué amamos* explica que la pasión amorosa dura entre uno y tres años. De lo que no hay duda es que los guionistas saben que el amor a una teleserie dura a lo sumo tres años, es decir, tres o cuatro temporadas. Por eso al final de la tercera se produce un giro brutal: una mudanza, un nuevo personaje o, en muchos casos, una separación o un divorcio:

Carmela y Betty abandonan a Tony y a Don al final de esa temporada. O una pérdida que provoque la renovación del amor una vez superado el duelo: Tom Shayes muere al final de la tercera temporada de *Daños y perjuicios*; Rita, al final de la cuarta de *Dexter*; Lisa, al final de la tercera de *A dos metros bajo tierra*. Pero el divorcio y la muerte casi nunca suponen interrupciones definitivas cuando se producen en el marco de la serialidad: son un cambio significativo para que todo siga igual. La muerte de Zoe Graystone en el primer capítulo de *Caprica* no implica su desaparición, sino lo contrario: su presencia se reafirma, en forma de fantasma o de recuerdo o de avatar, en todos los capítulos de la teleficción. Cuando mueren el doctor Greene (*Urgencias*), Charlie (*Perdidos*) o el propio Nate, sus cuerpos no desaparecen, las alucinaciones de los vivos o los *flashbacks* nos los sitúan una y otra vez ante los ojos. La máxima expresión de la narrativa serial de nuestra época, los videojuegos, ya nos ha acostumbrado a ese tipo de relación no definitiva con la muerte, a esas reencarnaciones constantes en los píxeles de la pantalla.

Vuelvo a decirlo: la serie comienza con el regreso del Hijo y la muerte del Padre y en su último capítulo todavía encontramos a su fantasma merodeando, pura presencia, entre los personajes. Lo mismo ocurre en *Dexter*, el Padre muerto sigue aconsejando, ironizando, encamado en un actor y, por tanto, parte del elenco, de los personajes vivos que le rodean. Pero en *Dexter* Harry Morgan representa la Ley (el mecanismo de supervivencia que debe guiar las acciones del hijo psicópata), mientras que en *A dos metros bajo tierra* Nathaniel Fisher representa el Duelo (que nunca se elabora ni se supera del todo y aún menos en el caso de un padre muerto).

Mientras que los clientes de la funeraria Fisher & Sons se suceden sin demasiada implicación emocional por parte de los protagonistas, las pérdidas que ocurren entre ellos sí suponen un sismo en sus entrañas. El caso más dramático es el de Lisa. Lo de menos es el caso policial (la desaparición del personaje, su relación secreta con su cuñado, su asesinato), que como un afluyente subterráneo recorre toda la cuarta temporada: lo que importa es que, antes de desaparecer, Lisa le dijo a Nate que deseaba ser enterrada en la tierra, en la naturaleza, sin ataúd ni cementerio a su alrededor. Ese deseo, vagamente expresado, sin transcripción legal, sitúa al viudo en una posición que híbrida la de Antígona y la de Creonte en un único cuerpo: como marido doliente, atormentado por un sinfín de dudas metafísicas, siente la necesidad de respetar la voluntad de la fallecida; como director de una funeraria, sabe perfectamente que el acto que finalmente decide llevar a cabo (llenar una urna de falsas cenizas, desenterrar a Lisa, cavar una fosa en la escena más impactante y telúrica de la teleserie y hacer que descansen allí su cuerpo) no sólo es ilegal, también podría tener consecuencias catastróficas para el negocio familiar, para la vida de su madre y de sus hermanos.

Pero lo hace.

Lo hace a la luz de los faros de su furgoneta.

Acaba de rastrillar la tierra al amanecer.

Grita hasta que se le desgarra la garganta.

Muchas veces he tratado de hacer lo mismo con esos personajes: sacarlos del contexto en que murieron, enterrarlos en un recinto próximo a mis querencias y miedos, tratar de olvidarlos. Es imposible. ¿Cómo enterrar a don Quijote, a Werther, a Naptha, a Michael Corleone, a Rorschach, a Kara Thrace, a Cesárea Tinarejo, a Ornar? Inmersos en el eterno ciclo de la reencarnación, desaparecen para volver a aparecer en un rasgo de un personaje futuro, según la fisonomía que sugieran tanto la individualidad del creador como el contexto histórico en que se inscribe su persona y su obra. Porque mucho se ha repetido la distinción entre poesía e historia de Aristóteles, según la cual la primera es verosímil y universal y por tanto superior a la segunda, fáctica y particular, olvidando que en los últimos siglos ha cambiado radicalmente lo que entendemos por literatura y por historia. Lo poético se ha vuelto un fenómeno multiforme y extraordinariamente complejo, la verosimilitud no es ya un requisito literario y el hecho histórico ha sido puesto en duda por la historiografía contemporánea. Toda escritura es histórica. Toda historia es relato. La ficción también ocurre, también es.

Deberíamos comenzar a hablar de la ontología de los personajes de ficción. De su ser virtual, escrito o visual, abstracto o concreto, ficcional o avatárico; de su gestación y alumbramiento; de su existencia; de su agonía (su conflicto) y su muerte y el duelo que provoca en nosotros, sus lectores.

De su reencarnación, siempre parcial, en otro personaje.

O en el cuerpo de otro actor.

Mi fascinación por el personaje de Dexter, tal como se encarna en el cuerpo de Michael C. Hall, creció tras ver las cinco temporadas de *A dos metros bajo tierra*. La biografía de David puede leerse como la juventud de Dexter: su lenta intimidad con los muertos. Tanto el uno como el otro se caracterizan por la duda de Hamlet transportada al contexto sociohistórico de nuestro siglo: la religión y la homosexualidad, en el caso de Dave; el bien y el mal bajo la conciencia de una psicopatía, en el de Dexter. El padre de Hall murió de un cáncer de próstata cuando él era un niño de once años. Durante toda la primera década del siglo XXI, el actor ha estado encamando, sucesivamente, a dos personajes que tratan diariamente con la muerte tras haber perdido a sus respectivos padres.

David, el protagonista de *Desgracia*, de Coetzee, ante el sacrificio de dos ovejas se pregunta: «¿Debería dolerse? ¿Es correcto dolerse por la muerte de seres que entre sí no tienen la práctica del duelo? Examina su corazón y sólo halla una difusa tristeza». David se acabará dedicando a la eutanasia animal. La novela acaba, de hecho, con la muerte de un perro del que el protagonista se ha encariñado. La novela acaba y David se queda ahí, viviendo en el patio trasero de una clínica veterinaria. Ahí, en ese momento, aunque él no se duela de sí mismo, empieza nuestro duelo como lectores: cerramos el libro y su dolor pervive en nosotros, porque ya es nuestro dolor. Los personajes de ficción, como los animales, tal vez no tengan que gestionar

el duelo; pero sí ocurre a la inversa. Hay pocos procesos humanos tan complejos como esa transferencia, ese paso del otro a nosotros. La empatía se da en una tensión constante entre identificación y distancia. El ser humano la lleva a cabo mediante la construcción de un relato. Necesitamos una historia, recursos retóricos, dramatismo, para empatizar con otro ser humano, con un animal, con un personaje de ficción.

Hay noticia, en la Antigüedad, según informa Di Nola en *La muerte derrotada*, sobre funerales jocosos de muñecas por parte de sus pequeñas propietarias. Se trata de rituales sustitutivos. También erigir una lápida, un monumento, constituye un acto de transferencia (como la corona de flores o la esquela en el diario; como, en otro plano, el ritual vudú). Se trata de procedimientos metafóricos. Los dibujos animados de Walt Disney, sus animalitos, encarnados en los territorios de Disneyland y Disneyworld, pueden verse como traducciones amables de los tótems de los aborígenes que habitaron esas mismas tierras, esto es, como una infantilización del imaginario original de los Estados Unidos. Desde ese punto de vista, Mickey o Donald no serían más que los disfraces, las máscaras, las metáforas de los mamíferos y las aves que encontramos representados en el antiguo arte nativo. Mickey o Donald son zombis, tumbas, muñecos de vudú, ataúdes de los animales totémicos de un pueblo exterminado.

Los lectores somos en parte como Echo, la protagonista de *Dollhouse*, en cuya mente se imprime en cada capítulo una personalidad ficticia, que después es borrada. Fugaces personajes de ficción que se suceden en el mismo cuerpo. En su subconsciente van quedando fragmentos, rastros, de todos los seres que ha sido, generando una personalidad dinámica que es la suma de todas las que encarnó. Su eco.

Me gustaría saber cuáles son las capas, los músculos, las válvulas del corazón que son alteradas por la ficción, dónde se almacenan los rastros de los personajes que ha interpretado durante años un actor, cómo puede eliminarse esa bioquímica que nos transforma, que nos complace, que nos duele, que —en fin— nos constituye. Según la lógica del karma, la reencarnación nos hace viajar por cuerpos humanos y animales. Según la lógica del karma, somos zombis, muertos en vida, fantasmas de los humanos y los animales que un día fuimos. O, mejor aún: cementerios. Porque en cada uno de nosotros conviven todos los difuntos por los que hemos pasado para llegar a nuestro ser actual: un sinfín de corazones que aún palpitan.

«(...) levantó a Roy y lo llevó rápidamente a la tumba, e intentó meterlo cuidadosamente pero terminó dejándolo caer y después aulló, se golpeó y saltó en el

borde de la tumba porque había dejado caer a su hijo».

David Vann, *Sukkwan Island*

***Breaking Bad*: tan cerca de la frontera y tan lejos de dios**

Breaking Bad, tan sólo como título, es decir, sin contexto, es una expresión difícil de traducir. Al parecer, proviene de la jerga callejera del sudoeste de los Estados Unidos, y significa desafiar la ley, romper con las convenciones, desviarse del buen camino. Entre las traducciones posibles estarían: «echándose a perder», «malográndose», «tomando la dirección equivocada».

El propio título es mucho más críptico que el de *Weeds* («hierba», «marihuana»), su referente inmediato. El argumento retuerce el de *Weeds*: otro giro manierista. Si en la serie de Jenji Kohan un ama de casa decide vender drogas blandas para mantener el nivel de vida que su repentina viudez ha puesto en peligro, metiéndose en un sinfín de embrollos por culpa de semejante decisión; en la de Vince Gilligan un profesor de Física de secundaria, tras ser informado de que padece un cáncer terminal, decide «cocinar» metanfetamina y dedicarse al tráfico de drogas. Mientras que en el primer caso las opciones familiares son aproximadamente convencionales —dos hijos huérfanos de padre que acabarán participando en el negocio familiar—, en el segundo caso se radicalizan: el hijo del protagonista tiene una parálisis cerebral que dificulta su expresión y le obliga a usar muletas; Skyler, su esposa, está embarazada de un bebé que no tenían previsto alimentar; la hermana de Skyler es cleptómana y su esposo, agente de la DEA. Es decir, el antagonista en potencia de su cuñado, el narcotraficante.

Esos cinco personajes se van fracturando a medida que se suceden los capítulos. Las grietas aparecen primero en Walter, con su cáncer y su frustración acumulada, que se ha convertido en odio. Tras décadas de humillación, su ruptura, su cambio de bando, ocurre definitivamente cuando se da cuenta de que no puede costearse la quimioterapia y que, además, su familia no podrá sobrevivir cuando falte su sueldo de profesor. Walter suma. Las sesiones de terapia. El coste de la universidad de su hijo adolescente. La manutención de su viuda. La hipoteca. La educación de su hija, a quien no sabe si conocerá. El diagnóstico del cáncer ha revelado una precariedad eminentemente económica. El puto dinero. El agobiante e injusto sistema sanitario de una potencia mundial. El agobiante e injusto sistema educativo de una potencia

mundial. Walter guarda los fajos de billetes que consigue vendiendo droga en un conducto de ventilación de su casa, oculto tras una rejilla en la futura habitación de su bebé. Si el ritmo obvio de la serie son los tensos vaivenes entre Walter y su socio, el desnortado y drogadicto Jesse; entre Walter y su mujer, quien lucha contra el desajuste hormonal del embarazo, la desazón que le provocan las inexplicables desapariciones de su marido y la adicción de su hermana; o entre Walter y su hijo, cuyos cambios de humor son tan llamativos como sus problemas de identidad (se llama Walter Jr., pero se hace llamar «Flint»), con la violencia criminal y la policía siempre al acecho, el ritmo secreto de *Breaking Bad* es la apertura y el cierre de esa caja fuerte improvisada, que el protagonista tiene que hacer a hurtadillas y arrodillado.

Postrarse.

Ante el dinero. Contar los billetes. Pagar en efectivo las sesiones de terapia. Al ritmo de la banda sonora de su tos, que nos recuerda —constantemente— su enfermedad mortal. Calcular. Sumar y restar. Contrarreloj, porque se le acaba la vida y esa inesperada situación límite le ha permitido revelarse y rebelarse, afeitarse la cabeza, apodarse Heisenberg en un mundillo en que nadie sabe quién es el físico alemán, abrir boquetes mediante explosivos caseros y experimentar con venenos, reivindicarse como ser humano digno y moribundo, contradictorio pero heroico, protagonista de una trágica y miserable heroicidad. La de alguien que tiene toda la razón del mundo para estar cabreado. Aunque eso no esté *bien*.

Si en las teleseries de los años 80 había espacio para un personaje como MacGyver, número uno de su promoción en Ciencias Físicas, maduro *boyscout* contrario a las armas y a la violencia, que con una navaja suiza multiusos, un chicle, un clip y un neumático fabricaba una bomba que estallaba sin herir a nadie; en las teleseries de la primera década del siglo XXI los físicos, o bien son *geeks* (como los de *The Big Bang Theory*), o bien son nuevos psicópatas como Walter Bishop o como Walter. En diversos momentos de la serie, gracias a sus avanzados conocimientos de física, justificados por el hecho de que fue un prometedor alumno de doctorado que por razones turbias dejó la carrera académica, lleva a cabo invenciones dignas de un MacGyver terrorista. El humanismo de la serie de finales de los años 80 se ha convertido en cinismo anarquista; las aventuras sin víctimas mortales han mutado en carnicerías; la inocencia formal y el humor, en disonancia, en *kitsch*, en saturación de color y de luz, en humor negro.

Su transformación no se explica sin el hecho de que viva en Albuquerque y de que sea —por tanto— un habitante de esa franja incierta que se conoce como *The Border*, cerca de tres mil quinientos kilómetros de cruces legales e ilegales, desierto y ríos, vallas y patrullas. Un mundo en sí mismo.

Desde la estratosfera, la imagen de Albuquerque es estremecedora.

Porque a su alrededor impera, mayestático, el desierto.

Desde su primer capítulo, *Breaking Bad* invoca esa presencia con el plano fijo,

que regresa una y otra vez en la teleserie, de la autocaravana y laboratorio de droga aparcado en un rincón cualquiera de esas afueras sin vegetación, sin vida, donde los automóviles son insólitos, cuyos únicos y esporádicos habitantes son inmigrantes ilegales que llegan a pie y nadando desde México y familias hispanas que van a pasar el domingo a ese parque extraño.

El desierto como avasalladora periferia urbana.

El desierto como desnudez: entre los muchos iconos *kitsch*, de cartón piedra, ridículos, pero profundamente intertextuales y por tanto en sintonía con el imaginario posmoderno, que encontramos en la obra (desde el logo de la cadena de *fast-food* «Los Pollos Hermanos» hasta la reproducción de la Estatua de la Libertad que corona la oficina del abogado Saúl Goodman, en una zona comercial), destaca la desnudez del propio Walter, que en la imagen promocional de la serie aparece armado y en calzoncillos, rodeado de desierto, y quien, para justificar su desaparición en una zona fronteriza, decide desnudarse en un supermercado lleno de gente, simulando alienación mental y amnesia.

La ampliación de la frontera, como espacio al margen de la ley y por tanto como ampliación del campo de batalla que es la identidad personal (la transformación del protagonista comienza precisamente con sus excursiones al desierto, con los disfraces que allí se pone para que el olor de la química no impregne su traje de profesor y esposo) se produce en la segunda temporada, cuando Hank Schrader, el cuñado del protagonista, tras una supuesta demostración de heroísmo, es promocionado a El Paso, a doscientos cincuenta kilómetros de Albuquerque; es decir, a la ciudad gemela, en el lado estadounidense, de Ciudad Juárez. En su primera operación conocerá al «Tortuga», un colaborador de la DEA que se define a sí mismo, tumbado en una habitación de hotel, vestido con un albornoz blanco y calzado con botas de cuero, como alguien que va lento, pero siempre gana. La siguiente vez que vemos al personaje ha sido decapitado. Su cabeza avanza sobre el caparazón de una tortuga por el desierto. «Helio, DEA», han escrito en él sus ejecutores. Hank no lo soporta y, mareado, al borde del vómito, entre las burlas de sus compañeros («¿Qué te ocurre, es que no habías visto nunca una cabeza sobre el caparazón de una tortuga?»), va hacia el coche, con la excusa de coger una bolsa de pruebas, lo que le salva la vida: la cabeza contenía un explosivo, dos agentes mueren, uno pierde la pierna derecha.

En el capítulo siguiente se hablará de *Apocalipsis Now* y de la guerra de Irak. La ampliación brutal de la Frontera: zona de guerra, historia contemporánea, fin del mundo, infierno.

Todas las fronteras son bilingües: Hank no habla castellano y no puede comprenderla. Lo que nos retrotrae al inicio del capítulo, un videoclip en que el grupo de narcocorrido Los Cuates de Sinaloa anunciaba la muerte de Heisenberg, en castellano:

La fama de Heisenberg

ya llegó hasta Michoacán,
desde allá quieren venir
a probar ese cristal,
ese material azul
ya se hizo internacional.
Ahora sí le quedó bien
a Nuevo México el nombre:
a México se parece
en tanta droga que esconde.
Sólo que hay un capo gringo,
por Heisenberg lo conocen,
anda caliente el cartel,
al respeto le faltaron.
Hablan de un tal Heisenberg,
que ahora controla el Mercado.
Nadie sabe nada de él,
porque nunca lo han mirado.
A la furia del cartel
nadie jamás ha escapado.
Ese compa ya está muerto,
nomás no le han avisado.

—He pasado toda mi vida con miedo —le dice Walter a su cuñado, al verlo en la cama, tratando de digerir la violencia de que ha sido testigo.

En el capítulo siguiente, tras agotarse la batería de la autocaravana y laboratorio, Jesse y Walter se quedan atrapados en el desierto: la desesperación alcanza cotas metafísicas. Arrepentimiento de tanta mentira. Escupitajo de sangre pulmonar. Desesperación en el extremo desamparo. Sólo un milagro *macgyver* al fin los rescata.

He buscado rastros, sin éxito, de esa autocaravana: no puede verse desde la estratosfera.

La carretera 85, que une Ciudad Juárez con Albuquerque, atraviesa los siguientes topónimos: Santa Teresa, Las Cruces, Salem, Truth or Consequences.

Truth or Consequences se llamó Hot Springs hasta 1950, cuando Ralph Edwards, locutor de un célebre concurso de preguntas y respuestas llamado *Truth or Consequences*, anunció que retransmitiría desde el primer pueblo que se cambiara el nombre por el del *show*. Durante los siguientes cincuenta años, Edwards visitó la localidad durante el primer fin de semana de mayo, a propósito de la «Fiesta» (en español en el original), con su desfile con la Reina del Chile al frente, sus espectáculos, su concurso de belleza y su baile en el Parque Ralph Edwards.

Entre Truth or Consequences y Albuquerque se encuentra un último topónimo: Socorro.

***Californication* o el sentido de la provocación**

«Odio a Hank Moody».

Bret Easton Ellis

Entre *Ciudadano Kane*, el análisis del poder mediático que realizaron Orson Welles y Hermán J. Mankiewicz a principios de los años 40, y *La red social*, el retrato del origen del poder metamediático que firmaron Aaron Sorkin y David Fincher en 2010, muchos han sido los intentos de retratar el medio de comunicación que vincula la prensa con internet, es decir, el poder televisivo. Entre los recientes, destacan el largometraje *Buenas noches, y buena suerte*, que reconstruye el conflicto entre el presentador Edward R. Murrow y el senador Joseph McCarthy en los años 50, esto es, en la génesis del periodismo catódico; y la teleserie *Studio 60 on the Sunset Strip*, donde Sorkin trató de trasladar al mundo de las cadenas de televisión la estrategia coral que puso en práctica para diseccionar la política de alto nivel en los guiones de *El ala oeste de la Casa Blanca*. Tanto el filme como la serie hablan de una misma crisis, ininterrumpida durante sesenta años de historia: la de la pequeña pantalla con la política contemporánea. Pero sólo la segunda, que está ambientada en nuestro presente, el de la televisión norteamericana en la época de las audiencias múltiples, plantea la relación directa que la pequeña pantalla ha establecido con las corrientes de opinión y los grupos políticos y religiosos, hipersensibles a los modos de representación y custodios de la política correcta.

Escoger como espacio protagonista el plato de un programa de humor, basado en la parodia, permite tomarle la temperatura a ese tira y afloja. El capítulo piloto comienza con la renuncia en directo del director del programa *Studio 60*, tras la censura de un *sketch* de tema cristiano: ante los telespectadores —que adivinamos atónitos— lleva a cabo un monólogo en el que despotrica contra aquéllos que han lobotomizado el medio, que han convertido la televisión en un producto que puede comprender un niño de doce años: «Siempre ha existido una lucha entre el arte y la industria, pero ahora al arte le han dado una patada en el culo, lo que nos hace rencorosos, nos hace mezquinos, y nos hace sinvergüenzas baratos, aunque no seamos así». El episodio se titulaba «53 segundos»: el tiempo de que dispone el

periodista para pronunciar su discurso antes de que corten la emisión. En realidad la censura del *sketch* no responde a un problema ético, contemplado por un manual de estilo o por el código de conducta de la cadena, sino a la presión que las organizaciones políticas o religiosas ejercen sobre los anunciantes. Los nuevos directores del programa, el viernes siguiente, iniciarán la emisión con una autoparodia. Sólo puede uno reírse de los demás si se ríe antes de sí mismo. Semejante principio, totalmente legitimado en la sociedad estadounidense, donde están regulados los espacios y los momentos, en el mundo académico, empresarial y político, en que las imitaciones y los chistes están perfectamente permitidos, es solamente ajeno a ciertas plataformas de opinión (pues eso son los partidos y los credos: corrientes de opinión).

La sociedad relacionada se caracteriza tanto por el poder de los fans como por el contrapoder de los *antifans*. Los *blogs*, los foros y las cuentas de Twitter están plagados de rastros de sujetos (o de avatares) cuya obsesión es equilibrar la fuerza positiva, aunque sea crítica, de los seguidores mediante comentarios negativos o ambiguos, cuando no mediante insultos. Se trata de la evolución metamediática, y por tanto micropolítica, de figuras clásicas de la opinión moderna, como el intelectual conservador, el líder reaccionario o el grupo fanático religioso. Andrew Bolt, columnista del australiano *Herald Sun*, en un artículo titulado «¿A dónde vamos a llegar?», criticó por pornográfico el sueño erótico con que se inicia el capítulo piloto de *Califomication*, en el que —fuera de campo— una monja le chupa la polla al protagonista en el sagrado recinto de una iglesia, después de que éste apagara su cigarrillo en la pila del agua bendita. Al poco tiempo, Salt Shakers, una organización que *ayuda a los cristianos a marcar la diferencia* y en cuya página web se llama a la acción contra «programas de televisión que contienen material ofensivo», en el contexto actual de una «progresiva presencia de lenguaje inapropiado, blasfemia, relaciones sexuales y homosexualidad» en las pantallas, impulsó una campaña en contra de la teleserie. Las líneas de actuación eran las siguientes: envío de correos electrónicos a Channel 10 (televisión pública australiana), envío de cartas al director a los periódicos, envío de correos electrónicos a todos los anunciantes, publicación de comentarios en el foro del programa y vigiliadas a la luz de las velas ante la puerta de la sede del canal en Sidney. El resultado: cerca de cincuenta compañías retiraron la publicidad de Channel 10. Uno de los argumentos esgrimidos por Salt Shakers fue que ni el Islam ni ningún otro credo eran objeto en la serie de una escena similar a la del capítulo piloto. Como si fuera un ataque personal.

Por supuesto: no lo era. Poco después del sueño erótico con la monja supermodelo, Hank Moody, el protagonista, un escritor maduro, seductor y bebedor empedernido, conoce a una joven lectora, llamada Mia, en una librería. Terminan en la cama y, en pleno coito, ella le propina dos puñetazos. Él vive la vida loca: a bordo de su coche descapotable recorre Los Ángeles en busca de fiestas, chicas, bares de moda, drogas y *rock and roll*. Un día descubre que la joven lectora es la hija del

prometido de su ex mujer y que, además, es menor de edad. Y empieza a novelizar la experiencia. Así comenzó la primera temporada de *Californication*, mostrando con desparpajo mujeres desnudas y ruptura de tabúes y un trasfondo bukowskiano y rayas de coca y diálogos ingeniosos. Rompiendo moldes con el sello de Showtime. La teleserie no quiere parecerse a ninguna otra y a menudo lo consigue. Si comparamos, por ejemplo, cómo se presenta la relación entre una mujer adulta y un joven menor de edad en *Daños y perjuicios* con el polvo de Moody con la adolescente, salta a la vista que en el primer caso tenemos la seriedad del amor y el pudor de la elipsis sexual, mientras que en el segundo existe afán de provocación y cierto gusto pornográfico. En ambos casos, no obstante, el delito actúa como una bomba de relojería, que explota alguna temporada más tarde. Es decir, la transgresión, que antiguamente hubiera sido juzgada como moral, ahora es eminentemente legal o argumental. Supone un inconveniente que afecta las relaciones de los personajes, pero que no escandaliza al espectador. Ni siquiera al fanático cristiano, a juzgar por la página web de Salt Shakers, donde se denuncia la felación con la esposa de Dios, pero no el sexo sadoomasoquista con la menor de edad.

La historia de la televisión se reescribe en el cuerpo de sus protagonistas. A la reinención de Ted Danson y de Leonard Nimoy, entre otras, se le suma en *Californication* la del actor David Duchovny, hasta ahora connotado por su papel en *Expediente X*. Como donjuán, combina desfachatez, simpatía y ternura. Por un lado, es un tipo duro capaz de enzarzarse a puñetazos con tal de defender a una chica en apuros; por el otro, es un tipo blando, un «romántico», que intenta concluir como amistad cualquier relación que comenzó en la fiebre camal de un lavabo. La ambivalencia del protagonista es la responsable de la ambigüedad de la serie: entre la comedia y el drama, entre el individualismo y la familia, entre la ética y la moral. El decepcionante *happy end* de la primera temporada se debe justamente a ese conflicto no resuelto. En el altar. Karen (la ex mujer) se arrepiente y se fuga con Hank y con la hija de ambos, Becca. Devolver al protagonista al redil de la vida conyugal conllevó, en la siguiente temporada, la aparición de un personaje que reemplazara el desenfrenado magnetismo que temporalmente se había perdido. El peso recayó en Lew Ashby, viejo *rockero* para quien la vida era una orgía perpetua, cuya biografía tenía que escribir Moody. Mia, que ha publicado con su nombre la novela autobiográfica que Hank había escrito tras conocerla bíblicamente, será una de las amantes que pasen por la mansión de Lew. En la tercera temporada, es Sue, una agente literaria de aspecto hombruno y desaforado apetito sexual, quien ocupa ese rol libertino. Todos comienzan como bestias sadianas y acaban como bellas tiernas y amorales, que necesitan tanto la actividad sexual como la compañía y el consuelo.

Porque, como el título de la teleserie indica, se trata de perfilar una y otra vez personajes adictos al sexo, pero sin tratar la adicción como patología (su tratamiento, que encontramos por ejemplo en *Nip/Tuck*, ha significado la expansión en los Estados Unidos de la asociación Adictos Sexuales Anónimos), sino como un hedonismo

absolutamente condicionado por el paisaje mental de la Costa Oeste. Aunque recurra a la hipérbole, *Californication* es eminentemente una obra costumbrista sobre los profesionales liberales de Los Ángeles. Al contrario que en *Mujeres desesperadas* o en *Weeds*, no se opta por el barrio residencial para la ambientación ni por el misterio o la amenaza para fidelizar al espectador. En ese sentido, *Californication* es menos culebrón que la mayor parte de sus contemporáneas, porque su gancho está en los diálogos y en ver cómo Frank se librará de la enésima situación erótica comprometida, y no en secretos, mentiras y psicopatías varias. Pero su radiografía de la sociedad estadounidense de nuestra época es tan o más interesante que la que se puede hacer a partir de las otras tres series citadas en este párrafo. Al igual que en éstas, el tema de fondo es la insatisfacción y el fracaso. La cirugía estética y el culto al cuerpo, la desquiciante vida de las amas de casa, el cultivo de marihuana como única vía económica o la hipersexualidad y otras adicciones son facetas de un mismo problema: el de construir una sociedad a partir de un concepto quimérico y por tanto sin concreción posible, el del Sueño Americano, que quizá pudo ser fabricado en cadena antaño, pero que ahora ha sufrido el proceso global de la deslocalización. En la época del posfeminismo, Hank Moody vive en una suerte de *Vaginatown* (así se titula la película como que se rueda en la segunda temporada), dividido entre su mujer y su hija (los valores, la familia, la moral), por un lado, y cuanta fémina se cruce en su camino, por el otro (la naturaleza, el libertinaje, una ética posible). Sea cual fuere su elección, va a equivocarse. Ese conflicto permanente (y la audiencia que se alimenta de él) asegura la pervivencia de la serie. No así la provocación, que es neutralizada por el contexto: la pornografía está, de un modo u otro, en los *videoclips*, los anuncios, los *reality shows*, los videojuegos, las revistas, los periódicos. En todo lo que nos envuelve: la película interminable entre cuyos fotogramas se cuentan los de *Californication*. Llamémosla *mediasfera*.

La religiosidad norteamericana está muy presente en las series. Muchos de sus protagonistas son devotos creyentes que van a misa regularmente. En el episodio piloto de *Friday Night Lights* se reza en cuatro ocasiones. A juzgar por su página web, los antifans de Salt Shakers no han descubierto todavía que en *Chronicles of Wormwood*, un cómic de Garth Ennis y Jagen Burrows, el papa es australiano. Elegido en el cónclave porque la otra opción «era un negro», según nos informa un cardenal, el papa Jacko no sólo dice palabrotas y blasfema continuamente, también se emborracha, toma anfetaminas, hace orgías con monjas alcoholizadas y se deja encolar por una religiosa armada con un consolador. La única parte del cuerpo de las monjas que no es dibujada pormenorizadamente en el cómic son los labios vaginales. La única parte del cuerpo del papa que no es explícitamente dibujada es su pene rabioso. Porque entonces sí sería, legalmente, pornografía. Supongo que para los fans cristianos del papa Benedicto XVI, lo de menos es que el papa Jacko le abra las puertas del Vaticano al mismísimo Satanás.

En la última viñeta en que aparece, se entera de que ha contraído el sida.

***Carnivàle*: cuando la herida sigue abierta**

A mediados del siglo xx el maniqueísmo era aún posible. Pensemos en *El señor de los anillos*. El Mal existe y puede ser nombrado; Grima, Saruman, Sauron. El ultracatólico Tolkien trasladó La Segunda Guerra Mundial a la Tierra Media y creó en ésta una alianza entre razas diversas para que se enfrentara a la amenaza que se ceñía sobre su mundo. Entre los que criticaron como esquemática y obsoleta aquella representación de la lucha entre el Bien y el Mal se encuentra Michael Moorcock, creador de la saga protagonizada por Elric de Melniboné y de un multiverso regido por la tensión entre dos conceptos relativos, casi abstractos, la Ley y el Caos. Si el mundo de Tolkien es único, cristiano y militar, el de Moorcock es múltiple, anárquico y contracultural. No se puede comparar el grado de popularidad del primero con el del segundo. Porque la pervivencia de la épica se sustenta en la reactualización de un maniqueísmo que no esté desdibujado, que sea fácilmente identificable. Los años 70, 80 y 90 son los de las diversas entregas de *Star Wars*, *Indiana Jones* y *Terminator*. Y de teleseries como *S.W.A.T.*, *El equipo A* y *Se ha escrito un crimen*. Blanco y Negro. Buenos y malos. El Bien y el Mal. Con muy estrechos márgenes para la duda. *Twin Peaks* abolió la posibilidad de esa cosmovisión y *Carnivàle* reescribió, quince años después, las grandes sagas morales, ambientando su historia en la década previa a la segunda gran guerra, cuando la Magia empezaba a dejar de ser una posibilidad.

La primera versión de *Carnivàle* fue escrita por Daniel Knauf en 1992; la producción de la serie comenzó catorce años más tarde. Fue su primer guión. Es la obra de su vida. Como guionista de cómic y de teleseries, como productor de todo tipo de productos audiovisuales, Knauf es una de esas figuras imprescindibles para la industria cultural norteamericana, capaz de crear relatos en lenguajes diversos: desde las aventuras de Ironman para Marvel Comics hasta los guiones de *Supernatural* o *Espartaco*, pasando por la producción cinematográfica y la creación de teleseries. Pero no fue capaz de mantener en vilo las sinergias necesarias para finalizar la obra de su vida, que permanece inacabada. En su plan la serie se mantenía en antena seis años y explicaba hasta el último detalle de la compleja mitología que sustentaba los destinos de sus personajes; pero tras la segunda temporada, castigada por la audiencia y con un coste excesivo por capítulo, HBO decidió cancelarla. El creador de una de

las obras más complejas de la teleserialidad, de una ficción potencialmente cuántica (un poliedro que aborda la historia, la teología y la magia en el marco de una simbología, una iconografía y una mitología propias), fue condenado a ser un secundario más de la narrativa *crossmediática* y comercial.

La teleserie no sólo destaca entre sus contemporáneas por la sofisticación del universo creado, en el que conviven el pensamiento cristiano y el gnóstico con la masonería y los caballeros templarios, en plena Gran Depresión; su singularidad también radica en su espadado protagonista y en su estructura narrativa. Ésta es el viaje; aquél, una feria trashumante. Ambas matrices han sido poco frecuentadas por la teleficción del siglo XXI. Los géneros cuya naturaleza es itinerante, como el *western*, han dado lugar a series como *Deadwood*, que desde el título (el nombre de un pueblo) está anclada a una topografía fija; *Caprica*, la secuela de una obra sobre el nomadismo espacial como *Galáctica*, explora los orígenes sedentarios y urbanos de la saga; y la shakesperiana *Hijos de la anarquía*, que con sus protagonistas moteros podría haberse inclinado por el relato de viaje, opta para su reescritura de *Hamlet* por convertir Elsinore en el ficticio pueblo de Charming. Las escenografías rápidamente reconocibles (el hogar, la oficina, el barrio, el pueblo, la ciudad) son más propias de la serialidad que los decorados en perpetua metamorfosis, por eso la *road movie* sigue siendo un género exclusivamente cinematográfico. La feria, no obstante, tiende a la autarquía y por extensión al anquilosamiento, como cualquier ámbito estable, de modo que es precisa la llegada de un extraño para que penetre en ella la tensión que necesitan todas las historias. La trama avanza mediante la intersección constante de las historias internas de la feria y de las historias que provienen del mundo exterior y que, por tanto, dependen de la carretera, de los pueblos del camino, de las paradas en la ruta. A medida que se sucedan los capítulos, se revelará que el microcosmos circense, no obstante, poseía en potencia todos los elementos dramáticos necesarios para nutrir una epopeya; pero que era necesaria la intervención de factores externos para que se abriera la caja de Pandora. Sobre todo la incorporación a la comunidad de Ben, el protagonista, de un joven granjero tan incapaz de expresar sus emociones como de controlar los poderes que posee. La epopeya, que tampoco posee parangón en las series de la década pasada, se irá elevando como un coloso sobre la trama a medida que se vaya definiendo la partida de ajedrez en que se enfrentan Dios y el Diablo, a través de sus posibles heraldos, Ben Hawkins y el hermano Justin. La feria, el viaje y la épica, en definitiva, hacen de *Carnivàle* una obra *freak*.

La mujer barbuda, la lectora del tarot, el mentalista ciego, la encantadora de serpientes, las prostitutas que protagonizan el espectáculo de *striptease*, el gigante o el hombre con la piel plagada de escamas de reptil conviven en la caravana (y su reverso, el campamento) con los vendedores de comida y bebida, los pregoneros, los buscavidas, los dueños de tenderetes de juegos y los obreros que montan y desmontan las carpas. La mutación y la enfermedad se confunden con la profesión, la gastronomía, la sexualidad, el entretenimiento, la vida. El siglo XIX se despidió con el

Hombre Elefante, que fue exhibido en el East End londinense por el *showman* Tom Norman, hasta que la policía canceló el espectáculo. Durante la Gran Depresión, *Freaks*, la película de Tod Browning, documentó con actores no profesionales la existencia de los *freak shows* que Knauf incorporó al ecosistema de esa feria llamada Carnivàle. Ahora denominamos síndrome de Proteo a las deformaciones de Joseph Merrick; y las casas de fieras y la exhibición de deformidades y los circos y los museos de cera nos parecen restos del naufragio del siglo pasado; pero *Freaks* es actualmente una película de culto y justamente en el año 2000 nació el proyecto del *Kett Harck's Brothers Grim Sideshow*, que sigue recorriendo las carreteras de los Estados Unidos, con su gorda mujer barbuda, sus *performers* operados y su niño lobo mexicano. El espectáculo se transforma para adaptarse a las épocas que se suceden, porque debe continuar.

El director de Carnivàle es Samson, antiguo enano forzado, encamado por el actor Michael Anderson, que inyecta a la ficción la inquietante atmósfera de la obra de David Lynch (como personaje de *Twin Peaks* y de *Mulholland Drive*). El pasado está presente en las fotos en blanco y negro, en el gramófono, en los fantasmagóricos mineros, en las sádicas venganzas; el presente se tiñe de pasado en nuestra pupila contaminada por las películas de Lynch, por las mitologías de Tolkien y de Moorcock, por la Segunda Guerra Mundial y por todas las guerras que después llegaron. No obstante, la naturaleza *freak* de la serie se subraya también por su voluntad de evitar las lecturas oblicuas del presente a través de la ambientación en el pasado. Nosotros podemos proyectar sombras o interpretaciones, pero *Carnivàle* es una obra absolutamente autónoma, que sólo pretende hablar de un mundo confinado a una época. Una época y un mundo liquidados.

La época penetra en la ficción con escrupulosa exactitud, evitando camufladas alusiones a nuestro presente. El paisaje de *Carnivàle* está barnizado por las tormentas de arena, causadas por técnicas agrícolas decimonónicas, que causaban erosión en vez de evitarla y que provocaron que se bautizara la década como los *Dirty Thirties*. Sequía, tornados, erial: la prensa llamó al medio oeste de los Estados Unidos *Dust Bowl* (Cuenco de Polvo). John Steinbeck escribió, en los reportajes de *Los vagabundos de la cosecha*, sobre el «terror absoluto al hambre» que detectó en los rostros de los migrantes que, masivamente, se desplazaban por el país en busca de trabajo. La neumonía del polvo era causa probable de muerte. Sólo llueve dos veces en los veinticuatro capítulos. El culto al hermano Justin surge gracias a la desesperación de los refugiados, en lo que puede ser leído como un correlato del ascenso contemporáneo de Hitler en Alemania. De hecho, el hermano Justin tiene modelos reales, como el padre Charles Coughlin, en cuya figura histórica y en cuyo uso de la radio como instrumento de propaganda religiosa se inspira directamente la ficción. Fundador de la Unión Sodal para la Justicia Social, antisemita y propagador en los Estados Unidos de las ideas de Mussolini y de Hitler, supuso, como el padre Justin, un quebradero de cabeza para sus superiores en la Iglesia estadounidense.

El futuro inminente irrumpe en la serie a través de una visión del Apocalipsis históricamente identificable: *Trinidad*, la primera prueba nuclear, que se llevó a cabo en Alamogordo, Nuevo México, el año 1945. La Teología siempre se inmiscuye en los entresijos de la Historia, como aliada del lado oscuro de la Fuerza. Pero no en blanco y negro: la gama de sepias y grises invade el campo de batalla. Las dudas atenazan tanto a los actores del Mal como a los del Bien; todos asesinan; todos se equivocan y sufren; los cambios de bando se suceden; todo es Caos.

El Crack del 29 provocó la depresión de la década siguiente. Ambos fenómenos están absolutamente documentados y han sido debidamente historiados. En 1930 Tolkien comenzó a escribir *El hobbit*: conocemos los pormenores de su biografía a lo largo de toda aquella década. Cuando Knauf recupere los derechos de sus personajes, que todavía pertenecen a HBO, probablemente acabe de contar la gran historia de su vida, para que el orden de la forma definitiva domestique el caos provisional del proyecto. Una novela, una miniserie o una novela gráfica cerrarán la herida que es toda obra inacabada. Entonces el archivo de la ficción cuántica poseerá una nueva y valiosa obra. Y los arqueólogos de la contemporaneidad documentarán la gestación de *Carnivàle* y explicarán las fases, analizarán las múltiples y complejas alusiones y desmenuzarán la mitología llena de matices de una saga moral que habla de los últimos años de la Magia, antes de que la bomba atómica la borrara de la Faz de la Tierra.

Daños y perjuicios: el lugar de la justicia

Tres son los espacios más importantes de la ficción televisiva norteamericana del cambio de siglo: la comisaria (*Canción triste de Hill Street, Corrupción en Miami, C.S.I., The Shield, Dexter*), el tribunal (*La ley de Los Ángeles, Ally McBeal, Shark, Boston Legal, The Good Wife*) y el hospital (*Urgencias. House, Anatomía de Grey, Nurse Jackie*). Tres lugares claramente vinculados con prácticas de control social: vigilar y castigar. No es casual que los tres aparezcan de un modo u otro en *Los Soprano*, en su ambición de retratar los ejes de rotación de la sociedad norteamericana. Tampoco es casual que ni la comisaría, ni el hospital ni el tribunal aparezcan en *Daños y perjuicios*. En la teleserie no se escenifican los juicios en tribunales de justicia. La cámara casi siempre se queda a las puertas del juzgado. Los juicios tienen lugar en la nebulosa de la elipsis. Se ponen las cartas sobre la mesa: la justicia se dictamina, se pacta o se atropella en los despachos de abogados, en las reuniones con los fiscales, en las llamadas telefónicas, incluso en los encuentros *off the record*. En *Daños y perjuicios* son mucho más importantes las conversaciones que los personajes mantienen en el parque por donde pasean con sus perros que las vistas a las que el espectador no tiene acceso. Pese a que buena parte de la acción ocurre en los despachos del bufete de abogados, casi todos los momentos climáticos tienen lugar en los espacios privados de Ellen Parsons y sobre todo de Patty Hewes, en sus casas de la ciudad y del mar. La justicia es relativa, relacional y casi nunca está donde se espera.

En las teleseries norteamericanas del siglo XXI casi siempre hay una clave interpretativa en los títulos de crédito. La particular concepción del realismo social que regula las temporadas de *The Wire* se puede comprender a partir de la fórmula con que se inicia cada capítulo: primero se imprime una distancia quirúrgica, casi forense, a través de una cámara de seguridad, que a renglón seguido es apedreada por los protagonistas (y víctimas) de la ficción. Los propios personajes obligan a poner en cuarentena cualquier modelo predeterminado de representación. Lo normal se ve como distante o ajeno, como un espejo roto, en vías de devenir anormal. El proceso de extrañamiento que lleva a cabo *Dexter* se observa en el propio planteamiento de los *open credits*: el modo en que se muestra cómo el protagonista se viste o se prepara

el desayuno, al ritmo de la angustia, convierte su cotidianeidad en un fenómeno inquietante. Lo normal se ve como terrorífico o abyecto, espejo inverso del terror excepcional. En el caso de *Daños y perjuicios* encontramos en los segundos iniciales y musicalizados una serie de rascacielos de Nueva York, fríamente retratados entre el gris y el azul hielo; estatuas que representan a la Justicia; y dos mujeres de diferentes generaciones reflejadas en un espejo roto.

Ese conflicto generacional, encamado por las abogadas Patty Hewes y Ellen Parsons, se da en la esfera más elevada del poder judicial estadounidense. En la primera temporada, su gabinete representa a los trabajadores perjudicados por el cierre de una empresa del millonario Arthur Frobisher, de cuyos trapos sucios se ocupa Ray Fiske, capaz de enfrentarse cara a cara a la célebre y terrible Patty Hewes. Ese conflicto, pese a su relevancia en el plano narrativo jurídico de la serie, es secundario. La auténtica tensión une a las dos mujeres —maestra y discípula, todopoderosa y protegida— en un segundo plano narrativo que, al cabo, se convierte en el principal: el *thriller*. En el argumento particular, las dos mujeres se acercan y se distancian, según el vaivén de las emociones, de la manipulación y de los sinsabores del caso principal de la temporada. En el argumento general, la firma de abogados siempre defiende a los débiles frente a los fuertes. En la segunda temporada, la industria farmacéutica interpreta el papel de Goliat. En la tercera, la mastodóntica estafa del caso Madoff sirve de inspiración para la creación del caso Tobin, en que Hewes se enfrenta a una familia confabulada para apropiarse de los millones de dólares robados por el patriarca. Si Madoff cumple una condena de 150 años de prisión, Tobin se suicida. La ficción no supera la realidad, pero la hace más compleja.

El tema que *Daños y perjuicios* planteó desde su estreno en 2007 había aparecido casi coetáneamente en *El diablo viste de Prada*, donde Meryl Streep encarnaba a la editora de la revista de moda más influyente de Manhattan y Anne Hathaway era una becaria con ganas de comerse el mundo. La misma relación *puer senex* en versión femenina marca la trama de la teleserie. Al contrario que en *Eva al desnudo*, encontramos en el largometraje y en la serie a una joven ambiciosa pero inocente, de modo que el relato es de formación. Y de perversión. El *flashforward* constante que estructura el relato y que se convierte en *la marca* fundamental de la teleserie confirma, ya desde la primera temporada, que la malformación de la chica ha sido consumada. Sabemos que su novio va a morir. Sabemos que ella va a estar en prisión. Sabemos que va a ser manipulada y traicionada por las personas en quienes confió. La historia se hace añicos. La ambigüedad moral de los personajes se baraja como en una parada de póquer. Todos llevan máscara. Lo profesional y lo familiar se entremezclan. El énfasis en la Estatua de la Libertad, que tanto en la primera como en la tercera temporada aparece miniaturizada y tramposa, apunta hacia el Sueño Americano, esa otra muñeca rusa con la que juegan todas las grandes teleseries norteamericanas.

Esa sucesión de accidentes.

El ejemplo más claro de ese polimorfo Sueño lo encarna el personaje de Arthur Frobisher, interpretado por Ted Danson, quien consigue borrar de un plumazo, con una actuación impecable y prolongada, su estereotipo como barman de *Cheers*. A la manera de Tarantino, los cerebros de *Daños y perjuicios*, los hermanos Kessler (formados en *Los Soprano*), reinventan a un actor. En la primera temporada, como Tony Soprano, Frobisher circula de un lado para otro de la ciudad en su vehículo todoterreno, con su sexualidad y su temperamento descontrolados, siempre al borde tanto de la crisis familiar como del comportamiento patético. Pero cambia. Y crece. En la segunda temporada, lo vemos rebelándose contra su pasado y transformado en un aprendiz del equilibrio zen. Y en la tercera, en un brillante giro del guión, publica un libro autobiográfico en que trata de establecer una versión favorecedora de sí mismo, adulterando sus vivencias o simplemente dulcificándolas. Y se enfrenta a fantasmas pretéritos al tiempo que la posibilidad de rodar una película sobre los sucesos de la primera temporada permite revelar nuevas facetas del personaje.

A propósito de la adaptación cinematográfica de su libro, en el capítulo noveno encontramos un diálogo entre Arthur Frobisher y su hijo que merece ser reproducido por extenso, en el que el primero defiende una caracterización no maniqueísta del personaje de Patty Hewes y el segundo defiende la lógica narrativa de Hollywood:

—Tú eres el protagonista —le dice su hijo— y se supone que tiene que haber una antagonista, la fuerza opuesta.

—Sí, de acuerdo, pero eso no significa que todo tenga que ser blanco o negro, ¿verdad? Owen, vivimos en zonas grises.

—No en Hollywood.

—Si lo hacemos bien, esa gente tendrá que entender los matices —insiste Frobisher.

—Yo no contaría con que eso suceda —insiste a su vez el adolescente, conectado a un ordenador, tecleando, con un auricular puesto, la mirada clavada en la pantalla.

Mientras que el joven incorrupto aboga por el sistema establecido, el viejo corrupto se engaña con caducos idealismos, que ni él mismo acaba de creerse:

—Tenemos que hacer una película reflexiva y justa y equilibrada —afirma, antes de irse.

El diálogo tiene otras dos lecturas. Por un lado, la propia serie se reescribe. Y para ello invierte papeles: el antagonista se convierte en protagonista y la historia es narrada desde su punto de vista. Se le concede una segunda oportunidad, porque la extensión de una teleserie permite ese tipo de operaciones. Por otro lado, el guión lleva a cabo una vindicación del lenguaje narrativo en que es escrito. La propia teleficción es contrapuesta al cine de Hollywood, que es acusado de maniqueísta y simplificador.

¿Son las teleseries el lugar de la justicia? Es decir: ¿la plataforma de representación más reflexiva, justa y equilibrada de la que dispone el realismo de nuestros días? ¿Será la vida tan compleja como los relatos que sobre ella circulan en

las teleseries? ¿Seremos los seres humanos tan complejos como algunos de esos seres de ficción?

Dexter & Dexter

—Mi mujer fue asesinada por alguien como tú... O como yo —dice el protagonista pocos segundos antes de asestar una puñalada en el corazón a su víctima, un psicópata asesino que permanece atado con cinta adhesiva al altar de la ejecución.

Repito: «O como yo».

En sus cinco temporadas de vida hasta el momento, la teleserie *Dexter* se ha convertido en una de las obras dramáticas que con mayor profundidad ha tratado el tema de la dualidad. No desde el lugar de Cervantes: dos figuras antitéticas. Ni desde el lugar de Stevenson: de día doctor y de noche míster. Ni la dualidad complementaria ni la consecutiva, sino la simultánea. Dexter Morgan es un asesino psicópata y un policía, al mismo tiempo, en ambas facetas es igualmente efectivo y el lazo que las ata es asfixiante y contradictorio. *Dexter* se inscribe en la corriente de series de televisión que han apostado por el personaje del forense (como *Bones*), pero le da una genial vuelta de tuerca. Si Henry James nos dice en el prólogo a su novela que, en una historia de fantasmas, dos niños en vez de uno le dan una vuelta de tuerca al género, para construir a renglón seguido una obra con decenas de sutiles tensiones y giros argumentales, *Dexter* también parte de una idea de tensión argumental (dos en el cuerpo de uno) para ir mucho más allá de donde han llegado las ficciones con *serial killers* como protagonistas.

Porque esa esquizofrenia es trabajada mediante la incursión constante en los dos planos de acción cuya existencia propicia. Por un lado, el trabajo (diurno) del protagonista, experto en sangre. Por el otro, el trabajo (nocturno) del protagonista, homicida obsesionado con la sangre, para acabar con los seres más deleznable que habitan Miami. Un tercer plano, que aparece mediante *flashbacks*, cohesiona ambos: desde que su padre —policía— detectó que su hijo tenía tendencias psicopáticas, lo educó para que nadie pudiera descubrirlo; al tiempo que lo convencía de que sólo debía matar a aquellos que realmente reclamaban una muerte violenta. El llamado «código de Harry» actúa como el eje que entrelaza las dos vidas escindidas del forense y psicópata. Desde el punto de vista de las tradiciones narrativas, esa vuelta de tuerca, que hermana en un único cerebro dos sujetos paradigmáticos de la tradición literaria (el detective y el criminal) y sus dos evoluciones por antonomasia

en el contexto de la televisión de nuestra época (el forense y el psicópata asesino), constituye la aportación principal de *Dexter*.

También las cinco temporadas con que el producto de la Fox cuenta hasta ahora se han articulado mediante conceptos duales, a través de la incorporación de villanos o antagonistas cada vez más fascinantes: Dexter y su Hermano (la familia), Dexter y su Amante (la pasión), Dexter y su Amigo (la amistad), Dexter y su Maestro (la admiración), Dexter y su Alumna (la intimidad, al fin, provisionalmente conseguida). No me refiero a que en toda la teleserie esos conceptos no sean tratados mediante otras relaciones también importantes, porque Debra es la hermana de Dexter y compañera suya en la comisaría de Miami; Rita es su novia y después su esposa y él, finalmente, su viudo; el sargento Batista y los demás compañeros policías constituyen lo más parecido a unos «amigos» que posee el protagonista; la admiración hacia su propio padre, ambivalente y movediza, está en la serie desde su primer episodio; y son muchas las víctimas que ha tenido que proteger en su vida, aunque sólo con una pueda compartir la intimidad de la venganza. Pero esos elementos son constantes narrativas, que evolucionan, que no aparecen ni desaparecen; el Hermano, la Amante, el Amigo, el Maestro y la Alumna, en cambio, son personajes temáticos exclusivos de cada una de las temporadas.

Figuras oscuras, sobre todo.

Testigos de la oscuridad de Dexter, sobre todo.

La primera temporada hermanó el relato de psicópata con el *Familienroman* y la segunda comenzó con un descubrimiento que paraliza a nuestro héroe/antihéroe. Son encontrados, en el fondo de la bahía, decenas de pedazos humanos empaquetados. Es decir, se descubre la fosa común acuática donde Dexter ha ido almacenando los restos de sus víctimas. Y, obviamente, el propio Dexter será el encargado de examinar esos desechos. Sus compañeros del Departamento de Policía confiarán en él —convertido en un héroe paradójico al final de la primera temporada— para que resuelva el enigma. Fiel a la complejidad psicológica que caracteriza a la serie, en ese proceso intervendrán también la extraña relación afectiva que tiene con su hermana, su lento descubrimiento del amor (lo que empezó como una relación de pareja que funcionaba como coartada se está convirtiendo en una progresiva sensibilidad hacia el otro), el recuerdo de una víctima, las trifulcas raciales internas del departamento y un sinfín de subtramas que hacen de *Dexter* un rizoma más que una espiral metálica al uso. Enemigo de sí mismo; intérprete de sus propias atrocidades; forense y psicópata en un único cuerpo; Dexter se enfrentaba entonces a la interpretación de sus propios crímenes. El psicópata-hermeneuta Hannibal Dexter contratado para resolver su propia masacre.

En la tercera temporada irrumpe en la ficción Miguel Prado, fiscal, hombre público, cómplice, asesino junto a Dexter y al margen de él, la única persona con quien el protagonista había compartido hasta el momento lo más íntimo de su ser: el ritual, la práctica de un asesinato. La persona que está más cerca de conocerlo

realmente. También muere. A manos de Dexter Morgan, por supuesto, como el Maestro, como la Amante, como el Hermano. Para que el protagonista reafirme su soledad dual; para que el culpable de tantos homicidios solidifique su distinción personal entre inocente y culpable, una dicotomía mucho más sólida a sus ojos que la de víctima y verdugo. Por eso, cuando conoce a Trinity, el psicópata rival de la cuarta temporada, se deja seducir por su aura ejemplar, por las enseñanzas que podría transmitirle. Trinity es culpable, es verdugo, pero al parecer ha conseguido construir una familia, domesticar la dualidad. El mano a mano entre ellos dos fuerza la tuerca hasta la última vuelta. Que al final se rompe.

Al final de la tercera temporada, Dexter, que se cree incapaz de sentir emociones, se casa con Rita y se convierte en el padrastro de sus dos hijos. Él continúa convencido de que actúa, de que interpreta, de que simula una implicación sentimental; pero nosotros, los telespectadores, hemos aprendido a desconfiar de sus aseveraciones. En la cuarta temporada, se han trasladado al típico *suburb* norteamericano, en cuyo jardín Dexter va a edificar un cubículo donde guardar sus herramientas asesinas. La separación física entre el hogar (el hombre) y el «taller» (el asesino) es un correlato de la distancia que se abre en el interior del personaje. La distancia entre los dos Dexter, presuntamente anulada por su propia voz en *off*, que nos da acceso a su intimidad, a sus auténticos pensamientos, no es más abismal que la que separa los múltiples yoos que todos albergamos adentro. El mecanismo es hipnótico también en el propio discurso: la voz en *off* de Dexter desmiente una y otra vez lo que está pasando en la realidad circundante. La ironía, el doble sentido: ésta es la estrategia narrativa que manifiesta la esencia de la teleserie. También en el nivel de la elocución se incide en la exploración de la dualidad.

Pero lo que hace de *Dexter* un producto de alto nivel artístico es su elaboración de lo sublime y su impacto en la recepción. La experiencia estética de lo sublime, según fue definida por Kant, consiste —si se me permiten la reducción y la paráfrasis— en la suspensión de las constantes vitales seguida de un desbordamiento. Eso es lo que experimentamos cada vez que Dexter Morgan asesina y descuartiza a un asesino, cada vez que cubre un espacio de plástico para neutralizar las salpicaduras de sangre y ata con cinta transparente a su víctima, desnuda, a una mesa, y le hace mirar las fotografías de las personas a quienes quitó la vida, y le clava un cuchillo en el pecho, antes de proceder a descuartizarla y a desparramar sus pedazos por el fondo de la bahía. La música nos prepara para ello. Para el horror. Un horror de cámara aséptica: pero horror al fin y al cabo. Permanecemos en suspensión, congelados, durante los segundos que dura la escena, porque la música, porque el ritual, porque la sangre fría y la brutalidad de Dexter, que hemos casi olvidado durante los minutos precedentes, que casi olvidaremos durante los minutos siguientes, quizá hasta el próximo capítulo, nos paralizan. Después, Dexter Morgan cambia de contexto: bromea con su hermana, come *donuts*, le pide a Rita que se case con él, juega con sus hijos adoptivos, sonrío ante el enésimo chiste malo de Masuka. Nos desbordamos, nos relajamos. Nos

dejamos seducir por la complejidad del personaje.

Y al final de estas cinco temporadas nos damos cuenta de que *Dexter* es la única teleserie que nos desdobra, que nos duplica: no somos el mismo tipo de telespectador cuando el psicópata es un policía, un hermano, un amante, un marido, un padrastro, incluso un alumno o un hijo (su padre, Harry, es el fantasma que recorre la obra: ya estaba muerto cuando ésta empieza, pero, como el rey Hamlet, es la fuente de dudas, el abismo generacional, el contrapunto necesario); no, no somos el mismo televidente que cuando el psicópata es un psicópata ejecutor. No sentimos lo mismo. No pensamos lo mismo. Nuestra duplicidad, nuestra contradicción, nuestra escisión entre yo es antitéticos: ése es el triunfo de *Dexter*. Un triunfo que debe renovarse si la teleficción desea proseguir. Por eso el final de la cuarta temporada (el brutal, sobrecogedor final de la cuarta temporada) nos vuelve a dividir, sorprendidos. La viudez de Dexter es la nuestra. Acabó con su hermano, con su amante, con su amigo, con su maestro. Sí: es necesario matar al maestro. Pero hay que asumir las consecuencias.

La soledad extrema. La soledad del monstruo. La quinta temporada es una reescritura del mito de la Bella y la Bestia sin metamorfosis final. En su lugar, irrumpe la despedida. Dexter está condenado a la soledad brutal de quien realiza actos inefables, que pueden compartirse puntualmente, pero que no pueden ser comprendidos ni justificados por otro durante toda una vida. El gran misterio del caso Josef Fritzl, que fue condenado en 2009 a cadena perpetua e internamiento en un centro psiquiátrico austríaco por homicidio, violación, esclavitud, secuestro e incesto, se encuentra en los recovecos del cerebro de Rosemarie, la esposa de Fritzl, que durante treinta años se convenció de que ignoraba lo que ocurría en el sótano de su propia casa.

***FlashForward*: la textura del futuro**

Si introduces en Google Imágenes la palabra «pasado», el mosaico se puebla de fotogramas de una película en blanco y negro, lírica, con instantáneas naturales, con interiores vetustos y con tecnología pretérita. Si introduces, en cambio, la palabra «futuro», el mosaico, con predominio de vehículos y de ciudades, se metaliza. Es decir, en la mayoría de los dibujos y fotografías predomina lo plateado, las superficies de mercurio, el hielo antiguo, lo azulado, el gris metálico. Los colores vivos están reservados para la palabra «presente».

Ése es el tiempo en el que se instala la mayoría de las teleseries: nuestro presente. Pero en muchas de ellas es contrapunteado con el tiempo pasado, mediante el recurso clásico del *flashback*. La reconstrucción se intercala en la acción, la pone en entredicho, la complica y, finalmente, la aclara. Al menos eso es lo que ocurre en capítulos paradigmáticos del uso de la analepsis, como «El error», de *House*; o en «Mirando atrás», de *Urgencias*. En ellos, como en *Perdidos* y en la gran mayoría de las series, la imagen del pasado es idéntica a la imagen del presente. Los mismos colores vivos. Pero con la obra de Abrams, aunque su representación fuera tradicional, viró la función narrativa del *flashback*: si al final de los episodios de *House* y *Urgencias* entendemos perfectamente qué ocurrió, porque la analepsis tenía una intención explicativa, con los fragmentos del pasado que se intercalan en *Perdidos* se añade complejidad a la narración, se explican minucias al tiempo que se abren nuevos interrogantes, nos queda la sensación de que los juegos temporales son un modo de oscurecer en lugar de aclarar. Al hacer del *flashback* una seña de identidad, su repetición conduce tanto a la experimentación (en «*Flashes* ante tus ojos», los retazos del pasado de Desmond se confunden con *dejá vos*) como al agotamiento (al final de la tercera temporada, empiezan a mutar en *flashforwards*: imágenes idénticas al pasado y al presente, los mismos colores, la misma saturación, pero ejercidos antitéticos de comprensión del relato).

CSI trabaja con tres tiempos: el presente del universo de la serie, por lo general representado en un formato de 35 mm, es decir, de calidad cinematográfica, con alta resolución y colores de elevada intensidad: el pasado, en forma de *flashback*, cuya textura recuerda las grabaciones amateurs y documentales, con poca saturación de

color, el grano grueso y súbitos cambios de plano; y un tiempo alternativo, difícil de calificar, conformado por secuencias digitales, un tiempo reconstruido, posible, imaginado mediante cámaras periscópicas que se introducen en cuerpos humanos y realidad virtual. Esa conciencia de que el pasado no podía ser retransmitido con la misma textura que el presente se traslada al futuro en *Daños y perjuicios*, cuyos *flashforwards* son metalizados, saturados de blanco, como una luz que viaja desde el porvenir. Un tono azulado invade también las prolepsis de *Héroes*. En los últimos años de la primera década del siglo XXI cambió, por tanto, la estética del futuro.

En el ámbito de la ciencia-ficción y la fantasía, la palabra «*flash*» estaba vinculada sobre todo a dos héroes del siglo XX: Flash Gordon, uno de los protagonistas por excelencia de la *space opera*, y Flash, el superhéroe de D.C. Comics. En ambos casos se alude con «*flash*» a la velocidad del personaje, es decir, a su caracterización, y no a la dimensión técnica o retórica de la obra. El destello, en cambio, que remite al *flash* fotográfico o el *memoryflash*, imprime a la ficción un carácter efímero, de discontinuidad, que nos sitúa súbitamente en la propia pantalla. Ese fenómeno, que encontramos en las reconstrucciones tecnológicas de *House* o de *CSI*, o en la narrativa de las últimas temporadas de *Perdidos*, nos obliga a pensar en el modo en que el relato está siendo narrado. Es un artificio, una figura retórica que centra nuestra atención en la técnica: los *flash sideways* o saltos espacio-temporales de la temporada sexta eran tan enfáticos, tan espectaculares, que te remitían durante un instante a la propia materia de la ficción, a su naturaleza de artefacto.

El título de la teleserie *FlashForward* alude simultáneamente a dos niveles de significado: por un lado, al propio tema de la ficción, esto es, a la visión del futuro cercano (del 29 de abril de 2010) que tiene toda la humanidad, el mismo día a la misma hora, durante dos minutos y diecisiete segundos; por el otro, a la propia técnica narrativa. El futuro aparece como un fogonazo. Ante nuestros ojos, los colores se saturan, la luz se metaliza. En el capítulo piloto, la doctora Olivia Benford se ve a sí misma, en su propia casa, con otro hombre. La agente especial Janis Hawk, que es homosexual y jamás se ha planteado la maternidad, se ve embarazada. Aaron Stark ve viva a su hija, que supuestamente murió en Afganistán. El agente especial Demetri Noh no ve nada en su *flashforward*; a diferencia de tantos otros, que empezarán a pensar que no estarán vivos seis meses más tarde y reaccionarán ante ese destino trágico asumiendo un comportamiento hedonista y destructivo, Noh luchará ambiguamente por descubrir el porqué de su asesinato para tratar de evitarlo.

Pero sobre todo interesa la visión del agente especial Mark Benford, que en el presente ha dejado de beber, pero que en el futuro está ebrio, que se ve a sí mismo en su oficina, de noche, con la mirada dividida entre unos atacantes enmascarados que parecen haber asaltado la sede del FBI y un mural donde se amontonan las pistas sobre el caso «*Flashforward*». De todas las visiones de los protagonistas, la suya es la única que está alterada. Fogonazos dentro del fogonazo. El alcohol distorsiona la percepción de su futuro. No obstante, esa visualización es crucial, porque indica que

existe una explicación racional de por qué la humanidad se durmió y soñó proféticamente durante dos minutos y diecisiete segundos. Una explicación que, sabremos después, pasa por el acelerador de partículas CERN. El futuro ya no es *fatum*, sino física cuántica y universos paralelos. Y, sin embargo, el ser humano lo sigue pensando en términos de predestinación.

El *flashforward* es invocado constantemente como *flashback*. A diferencia de lo que ocurre en *Perdidos* o en *Daños y perjuicios*, donde la prolepsis es una técnica constitutiva, que permite proporcionar nueva información sobre el futuro de los personajes y de las acciones que les afectan, aunque sea en clave de desvío, de pista falsa o de oscurecimiento, en *FlashForward* la prolepsis es fundacional y única. Cada personaje tiene la suya y regresa a ella una y otra vez en busca de orientación y de respuestas. En el caso de Mark Benford, decide el guión de la teleserie. Todas las líneas de investigación parten del mural que él vio. Los capítulos, por tanto, muestran las acciones que nos llevan al futuro mostrado por ese pequeño mosaico. Si en las dos primeras temporadas de *Prison break* el guión estaba escrito en el cuerpo del preso y en el mural del agente del FBI que lo perseguía, como las dos caras de la misma moneda, en *FlashForward* el reverso del mural que Benford, episodio a episodio, va (re)construyendo en su despacho tiene su correlato en *Mosaic Collective*. Posiblemente sea la única gran idea de la teleserie (y se encuentra en la novela homónima de Robert J. Sawyer en que se inspira): una base de datos en que la humanidad comparte su recuerdo de la visión, con el objetivo de atar los cabos sueltos gracias a la participación de los desconocidos que aparecían en ella. Una gran red social que propicia encuentros y venganzas, que multiplica el miedo o proporciona una dosis de esperanza: la memoria colectiva del futuro a través de un sinfín de relatos entrecruzados.

Red compleja y global: un sinfín de migraciones.

Como tantas otras ficciones norteamericanas actuales, *FlashForward* aspira a una representación global. La acción ocurre en distintos puntos del mapamundi y es protagonizada por personajes de todas las razas. La intención de sus creadores era que el primer capítulo se proyectara aproximadamente el día del GBO (*Global Blackout*) y el último el 29 de abril de 2010. *En tiempo real*: el presente se ficcionaliza en tiempo presente. Esto nos lleva a otra cuestión sobre la temporalidad que se encuentra también en la teleserie, que intentaba pervivir (las audiencias y la industria no lo permitieron y su final abierto fue una nueva herida) al tiempo que terminaba *Perdidos*: su simultaneidad global. Teleproyección simultánea. Porque durante dos minutos y diecisiete segundos todos los seres humanos fuimos iguales. Teselas de un mismo mosaico.

Mientras las teleseries realistas insisten en el ámbito local, en la empresa anclada a un territorio (*A dos metros bajo tierra*, *Los Soprano*, *Mad Men*), en el pueblo (*Hijos de la anarquía*, *Friday Nigh Lights*), en la ciudad (*CSI*, *Daños y perjuicios*, *Rubicon*), en los Estados Unidos como unidad espacial (*Carnivàle*, *Nip/Tuck*,

Jericho), las teleseries fantásticas —o *realistas hiperbólicas*— se abren al escenario global. En el *space opera*, como es habitual, encontramos representaciones colectivas de la humanidad: *Star Trek*, con su pionera comunidad multicultural, y *Galáctica*, con los supervivientes de las doce colonias destruidas y sus múltiples razas y credos, serían ejemplos de ello. La misma representación internacional en un universo minúsculo se observa en la isla de *Perdidos*. *Fringe* va más allá y sitúa su acción en dos universos paralelos. Pero, al mismo tiempo, da un paso atrás: parece que en ambos universos sólo existan los Estados Unidos. Porque la realidad es que el público norteamericano está sobre todo interesado en el imaginario de su propio país y al público internacional eso no nos supone un problema. Cuando la cadena HBO se planteó indagar en los orígenes de *Los Soprano* apostó por *Boardwalk Empire*, es decir, por la exploración de Atlantic City en los años 20, en vez de una ficción histórica ambientada en Nápoles o en Sicilia. Algunas escenas de *Héroes* se sitúan en Japón, Irlanda o el desierto africano. De *Alias* a *Undercovers*, el espionaje de acción ha tenido siempre un carácter internacional. Pero *FlashForward* probablemente haya sido la primera teleserie global, no tanto por las escenas en varios países de todo el mundo como por el fenómeno central en su argumento, que no sólo afecta a los ciudadanos de los Estados Unidos, sino que sume en el caos al planeta entero. Algo que no ha conseguido, todavía, ninguna catástrofe natural ni ninguna operación terrorista.

***Fringe*: bioterrorismo y amor**

¿Cuánto tarda una persona, tras sufrir una experiencia traumática, en ser capaz de compartir de nuevo su cama con otra?

La respuesta de *Rubicán* es nueve años, los que separan el 11-S (cuando fallecen la mujer y la hija del protagonista) de los días previos al atentado terrorista cuya evolución marca la primera temporada (cuando finalmente Will hace el amor con su vecina).

La respuesta de *Alias* es treinta y seis capítulos, desde el asesinato del novio de Sydney a manos de la agencia secreta para la que trabaja hasta que hace el amor con su supervisor de la CIA.

La respuesta de *Fringe* es más compleja. Sobre todo si se tiene en cuenta que, tras los títulos de crédito del episodio piloto. Olivia Dunham, la protagonista, acaba de follar con el agente (doble) John Scott y ambos se encuentran en la cama.

—No deberíamos volver a hacerlo —le dice ella.

Son compañeros de trabajo, están en un hotel, pronto serán llamados a una misión. Pero las palabras de Olivia cobran un funesto sentido trágico si tenemos en cuenta que no sólo no se vuelve a acostar con el agente Scott, sino que durante las próximas tres temporadas no volverá a compartir su cama con ningún hombre; ni siquiera con Peter Bishop, de quien acabará enamorada, porque cuando finalmente él crea estar haciendo el amor con ella, a quien estará penetrando, con quien estará sudando, será *la otra* Olivia, su doble de un universo paralelo.

Pero para llegar a ese punto hay que recorrer antes varias decenas de capítulos y, antes de ellos, el episodio noveno de la tercera temporada de *Alias*, titulado «Consciente», porque en esa otra serie de Abrams se encuentra el prototipo del doctor Bishop, los esbozos que conducirían al creador cuántico hasta *Fringe*. Se trata de un investigador en neurología que, a través de fármacos, consigue inducir a la protagonista a un estado onírico que le permite reconstruir escenas de su pasado que su memoria ha decidido borrar. El mecanismo no es esencial en *Alias*, pero sí lo será en *Fringe*, donde será también una forma de atravesar el multiverso o, al menos, la frontera que separa dos de sus realidades simultáneas.

Tras el incendio de su laboratorio en Harvard. Walter Bishop permanece

diecisiete años encerrado en un hospital psiquiátrico. Sale para ayudar a la agente Dunham, de la división Fringe del FBI (encargada de asuntos entre el bioterrorismo y lo paranormal) en la resolución de un caso. A medida que avancen los capítulos y las temporadas, se irá revelando la implicación directa de los experimentos que Bishop llevó a cabo en los años 70 en el desarrollo posterior de bombas humanas, seres mutantes, epidemias, portales interdimensionales y un largo etcétera de anomalías. Bishop no recuerda con claridad. Ha guardado sus archivos en sótanos y en garajes; ha escondido sus inventos más peligrosos en cajas de seguridad; tres partes de su cerebro han vivido en otros tantos cerebros ajenos, para que sus peligrosos conocimientos permanecieran a salvo. Accede a su pasado a ráfagas, releyendo informes, viendo cintas de vídeo. En nuestra era, la memoria siempre está en otro lado. Bishop sigue tomando drogas, como cuando compartía laboratorio con William Bell, el fundador de la corporación Massive Dynamic, máximo colaborador y máximo sospechoso de la división Fringe. Bell y Bishop, por encargo del Departamento de Estado, realizaron experimentos con niños, pensaron el marco conceptual y tecnológico en que se darían las aberraciones futuras. ¿Es Bell el archienemigo o el aliado ideal? ¿Es Bishop un héroe que salva vidas o sigue siendo el monstruo que experimentó con una niña llamada Olivia Dunham e hizo un pacto con el diablo de la ciencia para resucitar a su hijo, secuestrando su versión del universo vecino?

La ficción plantea preguntas que no resuelve. Pero que reverberan. Somos hijos de la psicodelia. Internet fue pensado por consumidores de LSD que trabajaban para el MIT, la Universidad de Berkeley y el Departamento de Defensa. Nuestro mundo nace de la experimentación secreta y militar. Y de la podredumbre de los proyectos utópicos, brutales e ingenuos de aquella generación: la que ha convertido Sons of Anarchy, que nació para ser una comuna solidaria, en una banda criminal; la que no supo defender la Iniciativa Dharma. La huérfana Olivia Dunham tiene una compleja relación con sus padres. Peter Bishop siente amor y odio por su padre Walter cuando comienza la ficción y ese sentimiento bicéfalo irá sufriendo vueltas de tuerca a medida que vaya conociendo detalles de su pasado. La generación de los nacidos en los 70 se enfrenta a la que ahora ocupa el poder en el Pentágono, en Massive Dynamics, en la organización terrorista ZFT. El laberinto de una conspiración que va más allá del ámbito de la ficción, que se espeja constantemente en la realidad, que invade incluso nuestra pantalla: Massive Dynamic es real porque posee su propia página web, donde descubrimos el eslogan de la empresa: «¿Qué hacemos? Qué no hacemos», y la historia y los proyectos que no aparecen en la teleficción, multiplicándola.

La mayor parte de la primera temporada está determinada por el duelo de Olivia Dunham. La primera escena del episodio piloto es de una extrema intimidad con el hombre que está a punto de perder; durante la mayor parte del capítulo él permanece en coma, afectado por una enfermedad paranormal; cuando finalmente sea sanado

gracias al amor y al sacrificio de Olivia, en un impactante giro argumental, se descubre que Scott es un topo, un traidor. Muere. El amor es la red de seguridad sobre la cual construye J. J. Abrams el funambulismo de sus ficciones. En *Perdidos*, el triángulo amoroso es lo único que persiste desde el principio, mientras que todo lo demás se desmorona; culmina en un beso vertiginoso en el capítulo final. La novedad de *Misión imposible III* es la ubicación en primer plano de la relación sentimental entre Ethan Hunt y Julia, para convertir la acción en un asunto de supervivencia trágica. Si en un largometraje posterior. *Monstruoso*. Abrams visualizó el conflicto entre el presente dolido y el pasado amoroso mediante la convivencia en una misma cinta de vídeo del pasado y del presente, de manera que en la acción apocalíptica de la película de pronto aparecían *flashbacks* que no eran tales, porque estaban inscritos en el presente continuo de los fotogramas, en *Fringe* el duelo por la pérdida del ser amado se expresa en clave de ciencia-ficción. Olivia entra en la conciencia de John y se queda con parte de su memoria: tardará meses en desprenderse de ella. La belleza con que se resuelven la investigación y la despedida nos desarma: Olivia encuentra entre las pertenencias de Scott un anillo de compromiso y, muchos capítulos más tarde, en el último encuentro virtual entre ambos, tras haberle revelado las claves de su infiltración en la red terrorista enemiga, él le entrega ese mismo anillo, demostrándole que no hubo traición, sino amor verdadero. En los tres episodios finales de la primera temporada, Scott está definitivamente ausente. Olivia podrá volver a amar.

La segunda y la tercera temporada son recorridas, justamente, por el amor entre Olivia y Peter, trágico de nuevo a causa del origen del amante. Porque Peter pertenece a otra dimensión. La ficción cuántica tiene en *Fringe* un aura extraña. El universo alternativo contiene a un ser alternativo. Así, entra en juego Walternate, que se convirtió en un villano justamente porque le robaron a su hijo. Y los dobles de todos los personajes, incluida Olivia, que es secuestrada durante una incursión en la otra realidad y suplantada por su versión. La otra Olivia. Sólo Peter no tiene doble. Su unicidad lo convierte en la clave, en el eje de rotación de los dos mundos.

El héroe único entre dos universos seriales.

Eso no significa que desaparezca el ancla en los años 70: los universos se comunican a través de una máquina de escribir, es decir, los agentes del otro universo infiltrados en el nuestro teclean para informar sobre los avances o retrocesos de sus operaciones y reciben nuevas órdenes en anacrónicas letras impresas en un papel que se amolda al rodillo, que gira en el carro, que cambia de línea gracias a una palanca.

La tensión erótica es un presupuesto teleserial, pero en Abrams nunca es cuestión sólo de los cuerpos. La relevancia de esa dimensión espiritual de las relaciones humanas, que también se observa en la admiración que Olivia despierta en su superior y, sobre todo, en cómo se va reconstruyendo —periódicamente— la relación entre Walter y Peter Bishop, se expande si se tiene en cuenta que en *Fringe* es fundamental el tráfico de los cuerpos. Sobre todo de cadáveres humanos, que en la

primera temporada llegan a unos trescientos (con dos atentados aéreos incluidos): pero también de animales, de mutantes, de miembros amputados, de cultivos biológicos, de monstruos. Hay una relación directa entre la representación del cuerpo en las teleseries actuales y el tratamiento informativo de las catástrofes humanitarias. La ficción nos ha acostumbrado a la contemplación de la muerte y del horror. Pero *Fringe* está yendo más allá: nos está preparando para la irrupción en nuestras pantallas de un nuevo bioterrorismo. Esa es la función de la ciencia-ficción: anticiparse. Ésa es la función de algunas teleseries: operar una pedagogía del futuro. En el imaginario occidental de hoy, el explosivo es el arma por excelencia del terrorismo (incluso el avión se transforma en misil, en bomba). *Fringe* nos obliga a pensar en un terrorismo biológico: las entrañas del hombre, su cerebro, su sangre como armas de destrucción masiva.

Ante un panorama así, se entiende la necesidad de defender el amor —como un búnker—.

El mejor capítulo de *Galáctica: Estrella de combate*

Los mejores capítulos de las teleseries acostumbran a ser los que se saltan las reglas que la propia ficción ha instaurado y cuentan la historia de otro modo. La alteración es eminentemente estructural y no supone un cambio de rumbo definitivo, sino una anomalía que dura menos de una hora. Un paréntesis memorable. Pienso en «La constante», el quinto capítulo de la cuarta temporada de *Perdidos*, que, en mi opinión, es el más perfecto de esa serie y la clave para entender su uso del tiempo y de la teoría de la relatividad. Pienso en «Cinco años después», el vigésimo capítulo de la primera temporada de *Héroes*, que ocurre en un viaje al futuro completamente inesperado y nos muestra una Nueva York destruida, la escenografía del apocalipsis. Pienso en «Commendatori», el único capítulo de *Los Soprano* que no tiene lugar en los Estados Unidos, donde los mañosos se enfrentan a sus difuminados orígenes en Nápoles. Pienso en «El tiempo vuela», el quinto capítulo de la cuarta temporada de *A dos metros bajo tierra*, en que David es secuestrado durante veintisiete interminables minutos, la mitad del capítulo. O, finalmente, en «Mosca», el episodio más teatral de *Breaking Bad*, en el que los dos protagonistas permanecen encerrados en un laboratorio beckettiano hasta que aflora la confesión y el absurdo.

El mejor capítulo de *Galáctica* es «Asuntos pendientes». Estamos en el ecuador de la tercera temporada. La segunda terminó con la llegada de los humanos al planeta que bautizaron como Nueva Cáprica y con su pronta ocupación por parte de los enemigos cylons. La tercera comenzó varios meses más tarde, con los esfuerzos de la resistencia por combatir el régimen de terror impuesto por las máquinas de aspecto humano. Esa elipsis dejaba muchos cambios sin explicación. Varios personajes habían abandonado el uniforme que vestían cuando vivían en la nave de combate, es decir, la vida militar, sin que supiéramos por qué. Existían nuevas tensiones en la tercera temporada que no podíamos explicarnos. Y entonces, súbitamente, la lógica narrativa de la serie se rompe. En vez de encontramos ante el relato que avanza cronológicamente y en contrapunto (con escenas que ocurren simultáneamente, en lugares distintos), como sucede en la mayor parte de los capítulos tanto de *Galáctica*

como del resto de las teleseries, asistimos a la inauguración de un espacio y de un tiempo inéditos: un ring de boxeo a través del cual, a medida que los personajes se van retando entre ellos, vamos a tener acceso a retazos del pasado en Nueva Cáprica y las preguntas van a ir siendo respondidas.

«La constante» fue escrito por Damon Lindelof, quien no había cumplido aún los treinta años cuando ideó las líneas mayores de *Perdidos* junto con J. J. Abrams y Jeffrey Lieber. No es casual que el guión de su mejor capítulo esté firmado por Lindelof, porque es lo más parecido a un *autor* que tiene la serie. Mientras que Abrams sólo figura como director y coguionista del doble episodio piloto, el nombre de Lindelof aparece, intermitentemente, en los guiones de todas las temporadas. Autor y creador son conceptos no siempre idénticos en la teleficción norteamericana. Tampoco es casual que el guión de «La constante» lo escribiera en colaboración con Carlton Cuse, productor ejecutivo, porque en las teleseries la autoría es aún más vaporosa que en el cine y está aún más condicionada por la industria que en el séptimo arte. Sólo existe una serie en la historia de la televisión norteamericana cuyos autores hayan firmado los guiones de todos sus capítulos y además los hayan dirigido y producido. *Los muertos*, un producto de George Carrington y Mario Alvares para Fox.

Articulado en paralelo en dos momentos históricos, 1996 y 2004, «La constante» narra la desesperada carrera de Desmond Hume por entender su existencia entre ambas fechas. En el pasado, el personaje, cuya resistencia extrema al electromagnetismo permite que su conciencia viaje a través del tiempo, es guiado por Daniel Faraday, quien no sólo le explica sus peculiares habilidades en su laboratorio de Oxford, sino que le salva la vida al sugerirle que escoja una constante a la que agarrarse para orientar su subconsciente y evitar que su cerebro se colapse a causa de los viajes en el tiempo. Un ancla cerebral. Hume elige a Penelope como constante. Gracias a esa decisión, al hecho de que hable con ella por teléfono en 1996 y le pida que no se cambie de número, porque la volverá a llamar dentro de ocho años, es salvado en el presente por un amor que hasta entonces había existido a pesar del espacio y a partir de entonces lo hará también a pesar del tiempo.

No es en la isla, es decir, en el espacio, donde radica la ambición de *Perdidos*: sino en su voluntad de explorar el Tiempo. Así lo demuestra la forma en que se combinan, de forma compleja, el tiempo narrativo, el *flashback*, el *flashforward*, el salto temporal, el viaje en el tiempo, la arqueología, la historia o la física cuántica. Si existen, entre los personajes de la serie, posibles arquitectos de la estructura temporal de la obra, éstos son Daniel Faraday y su madre Eloise Hawking. Él representa la fe en las ciencias físicas; ella, el destino y el eterno retorno. De nada le sirve a Faraday anotar en su cuaderno: «Si algo va mal, Desmond Hume será mi constante». En 1977, Eloise, líder de los Otros, disparó a un desconocido, el mismo que veintitrés años

antes había desactivado la bomba de hidrógeno *Jughead*, quien antes de morir le confesó que era su hijo, que había viajado desde el futuro. En el diario de Daniel, Eloise encuentra su propia letra, su caligrafía que dice: «Daniel, pase lo que pase, recuerda que siempre te querré».

Desde el ring de boxeo, los *flashbacks* de «Asuntos pendientes» reconstruyen sobre todo una fiesta en Nueva Cáprica. La violencia del presente, por tanto, se contrapone a la euforia del pasado. Junto con la emergencia del romance entre el almirante Adama y la presidenta Roslin —con palabras acerca de un retiro en la naturaleza que prefiguran el final de la serie—, también asistimos a decisiones pretéritas que Adama juzga ahora equivocadas y que encuentran en los puñetazos una expresión tensa y contundente. A causa del permiso ofrecido para que algunos de los oficiales de su nave se pasaran a la vida civil en el planeta, éstos se convirtieron en miembros de la resistencia y por tanto en terroristas y por tanto en asesinos; pero también en víctimas, torturados por los cylons. Pero los combates se contraponen, sobre todo, con recuerdos de la música, del baile, del alcohol. Acaban centrándose en la relación amorosa principal de la serie, la que une y distancia a Kara Thrace y a Lee Adama, enamorados desde que se conocieron y cuya tensión erótica es parte de la energía de la obra. Aquella noche, en Nueva Cáprica, ebrios, hacen finalmente el amor y deciden abandonar a sus respectivas parejas y hacer pública su relación. Pero cuando Lee se despierta. Kara ya no está. Él regresa, tambaleante, al campamento y descubre que ella acaba de casarse con Sam. Los felicita. Va a su nave y, en las escaleras, besa apasionadamente a Dualla. Ésa es la historia a la que tenemos acceso a través de los retazos de la evocación, mientras Kara y Lee combaten en el ring, se golpean, se atacan, se castigan y recuerdan.

—¿Qué pasa aquí? —le pregunta Sam a Dualla.

—¿A ti qué te parece? —los puñetazos se suceden más allá.

—Quieren matarse el uno al otro...

—Es una forma de verlo...

Las series sitúan un espacio en el tiempo. La isla, la estrella de combate, la ciudad de Nueva York. Desmond Hume, Kara Thrace y Hiro Nakamura son tres personajes unidos por una relación extraordinaria con la dimensión temporal de la realidad. La conciencia de Desmond se desplaza en el tiempo. Después de que su nave estallara en una tormenta y Kara fuera dada por muerta, reaparece sin un rasguño en el cuerpo ni en la carcasa de su vehículo; aunque hayan pasado más de dos meses desde su desaparición, ella afirmará que no han sido más que algunas horas. Hiro, por su parte, es capaz de teletransportarse, es decir, de controlar el espacio; pero también tiene el poder de la cronokinesis, esto es, de manipular el tiempo. Esa habilidad del personaje

permite la existencia coherente de «Cinco años después», el capítulo de *Héroes* ambientado en el futuro.

Junto a su amigo Ando, Hiro llega al estudio de Isaac Méndez, el autor de los cómics que actúan como guión implícito de la serie. Allí es testigo de la destrucción de Nueva York y de la muerte de millones de personas. La distopía se ha adueñado de la realidad. Los que cinco años antes eran héroes ahora son arrestados, encarcelados, perseguidos como terroristas. Algunos de ellos son agentes del gobierno. Una auténtica guerra civil. En ese paisaje en ruinas, Hiro se encuentra a sí mismo:

—Parezco enfadado.

—Ve a hablar contigo —le conmina Ando.

—De ningún modo.

Finalmente habla con su versión futura: el hecho de que Hiro no haya acabado con Sylar en nuestro presente (su pasado) ha sido la causa del Apocalipsis. Tras diversas vicisitudes. Hiro asistirá a la muerte de su versión futura. Se verá a sí mismo morir. Hay que poner esa escena en el contexto de duelo y destrucción en que se desarrolla el episodio, con una imagen en su epicentro: el memorial con los nombres de los millones de víctimas, con una llama siempre ardiendo en él y la ciudad, monstruosa zona cero, como telón agrietado al fondo.

—¡Estoy muerto! —exclama Hiro ante su otro yo que agoniza.

El título provisional de «Cinco años después» fue «Teoría de cuerdas».

Toda obra se puede analizar según un criterio temporal (argumental, de recorrido geográfico, de evolución biográfica y psicológica de los personajes) o según un análisis topológico. Desde esta perspectiva, en *Galáctica* se establece una clara oposición entre los espacios humanos, caracterizados por la tecnología anacrónica, y los cylons, mucho más sofisticados, minimalistas, *futuristas*. Una estética que incluso aparece en Cáprica, cuando la metrópolis arrasada se muestra en las alucinaciones de Gaius Baltar; por tanto, es siempre ajena a lo humano: o pertenece al enemigo o al pasado. Esa dicotomía espacial tiene su paralelo en el eje temporal gracias a la fuerte oposición entre lo masculino y lo femenino, que casi siempre se resuelve en beneficio del segundo polo. Las mujeres protagonistas son más decididas y determinantes que los hombres con los que se emparejan. Incluso en la bella y lenta historia de amor que viven el almirante Adama y la presidenta Roslin a lo largo de las temporadas acaba predominando la influencia de ella, su determinación, su fe religiosa en Hera, la niña híbrida, de padre humano y madre cylon, cuyo rescate supone el final épico de la obra. La maduración de esa relación amorosa hace que Laura *invada* la habitación de Bill, uno de los poquísimos espacios privados de la topografía de la nave. Porque en ella predomina el espacio público y es en él donde confluyen la épica, la lírica y el drama.

En uno de sus rincones se encuentra el espacio tal vez más trágico de la teleserie:

el pasadizo de la estrella de combate en cuyas paredes, espontáneamente, se empiezan a colgar las fotografías de los seres queridos perdidos en el ataque cylon inicial, la gran masacre, obviamente inspirado en homenajes populares a lugares vinculados con el trauma (en nuestra época: el puente del Alma, la Zona Cero, Atocha). A medida que avanzan las temporadas, a esas fotos se les van añadiendo las de otros personajes según van muriendo. Se convierte, así, en un mapa de la memoria visual y doliente tanto del telespectador como de los personajes que sobreviven. Y recuerdan.

El viaje al pasado, en una obra realista, se convierte en viaje a los orígenes. Tal es el caso de «Commendatori», el viaje a Nápoles de Tony Soprano, Paulie Walnuts y Christopher Moltisanti, con el objetivo de vender vehículos de lujo a la Camorra. En el modo en que cada personaje se enfrenta a Italia encontramos un catálogo de tipos de viaje. Para Christopher estar en Europa o en los Estados Unidos es exactamente lo mismo, porque utiliza sus vacaciones para colocarse con heroína, obviando cualquier tipo de interacción con lo local y renunciando de antemano a ninguna clase de indagación en sus orígenes familiares. El caso de Poli es el diametralmente opuesto: después de toda una vida sintiéndose italiano en los Estados Unidos, está convencido de su capacidad para integrarse en la sociedad que lo acoge. Es en vano. Resulta rechazado por los locales y sus esfuerzos nos parecen ridículos. Acaba pagando a una prostituta, con quien es incapaz de comunicarse porque no habla inglés, a quien le cuenta que su abuelo se marchó a América en 1919; entonces la puta le revela que ella es del mismo pueblo del que su abuelo se marchó. Tony, por último, consigue atravesar lo que el sociólogo Ervin Goffman ha llamado la *región delantera* y penetra en la *trasera*, en el hogar de una familia napolitana, en el misterio de los mitos antiguos, a través del impulso erótico que guía buena parte de su vida (y que, convertido en mera intuición, le salva en más de una ocasión el pellejo). En una escena central en la teleserie, la hija del capo, Annalisa Zucca, en el interior del santuario de la Sibila, le dice:

—Eres tu peor enemigo.

«Me recuerdas a alguien», le dice Tony. Sabemos que se refiere a la doctora Melfi. «Quisieras follártela», afirma ella. La conversación continúa y Annalisa le pregunta si no querría follársela a ella también y Tony responde que sí, pero que donde se come no se caga.

La actriz no es napolitana, ni siquiera italiana, es griega. No importa: encarna lo latino, el pasado, lo original, el Mediterráneo. El Mediterráneo donde nació la tragedia que, más de dos milenios después, viajó tanto al Lejano Oeste Americano como a la Costa Este de las bandas y la mafia.

—Tengo que traer aquí a mis hijos —dice Tony, entusiasmado, pero nunca lo hará.

Una vez en Nueva Jersey, Paulie afirmará haberse sentido como en casa y conminará a Pussy Bonpensiero a que vaya él también algún día, porque todos los italianos deberían hacerlo.

—Algún día —dice Pussy, sin saber que pronto acabará en el mundo de los muertos.

El mecanismo dramático que ponen en juego los guionistas de *Galáctica* es el dilema ético. Por eso, la ficción es eminentemente política. La relación entre William Adama y su hijo Lee, pese a su complejidad, podría resumirse en la oposición entre la fe en la jerarquía militar y la fe en la democracia, y es justamente ése el nudo que se tensa en varias ocasiones en la ficción, con los correspondientes enfrentamientos entre ambos personajes. Incluso la historia de amor entre Bill y Laura pasa a través de un golpe de estado: del propio Bill contra Laura, cuando ésta introduce la profecía religiosa en la política de su gobierno. El conflicto, a la luz de la secuela *Caprica*, es más profundo y más antiguo. Las raíces familiares de Adama se hunden en el suelo de Tauron, mientras que Laura es del planeta Cáprica. Tradiciones, códigos, idiomas distintos, que no siempre es posible traducir.

Tal vez el Tema de la teleserie sea la vejez. Cuando comienza la acción, Bill Adama está a punto de jubilarse, la nave se ha convertido en un museo y a Laura, que pronto será nombrada Presidenta de las Doce Colonias, le han diagnosticado un cáncer terminal (no sólo eso, en un *flashback* del capítulo final se descubrirá que tomó la decisión de dedicarse plenamente a la política después de perder a su familia en un accidente y de acostarse con un antiguo alumno: es decir, cuando se le echó encima el peso del Tiempo). El exterminio de la raza humana supone una segunda vida para la nave de guerra, que deberá olvidar su condición de museo mientras dure la guerra y el exilio. No es casual que en la última temporada se descubran grietas en la estructura profunda de la nave, que se intenten reparar con un material orgánico cylon y que este intento fracase.

El último salto espacial conduce la flota a la Tierra. Una Tierra que, según el imaginario de las Doce Colonias, no es la auténtica Tierra (pues ésta, habitada por la tribu número trece, la cylon, fue destruida por un holocausto nuclear), pero que es la nuestra. Está habitada por hombres prehistóricos, entre los cuales se infiltran los últimos supervivientes de las Doce Colonias, que, tras suicidar sus naves y olvidarse de la tecnología, deciden diseminarse, para que su ADN se confunda con el de esos otros seres humanos y el comienzo de una nueva era coincida con la superación de los tradicionales ciclos de violencia que han marcado la historia humana y cylon. Junto con el resto de las naves, la estrella de combate se encamina hacia el Sol. Un espacio (la nave) es suplantado por otro (el planeta). Su muerte coincide con un nuevo inicio. Cansados del combate, de los dilemas éticos, de la épica y del drama, los protagonistas encaran, en los últimos minutos de la ficción, mientras el espectador

se despide de ella, su integración, su retiro o su muerte.

La muerte del propio tiempo de la ficción.

«El tiempo vuela» comienza, como todos los capítulos de *A dos metros bajo tierra*, con la muerte de un personaje anónimo que, en el momento de fallecer, adquiere identidad: «Anne Marie Thornton, 1966-2004». En la segunda escena, David y Keith están hablando en la cocina sobre el inminente viaje de trabajo de éste y las reglas eróticas que han pactado seguir a partir de ahora en su relación. Le sucede otra conversación de cocina, entre Nate —con la pequeña Maya en brazos—, Claire y Ruth, en que ésta revela que ha seguido una terapia de grupo para elaborar el duelo por su marido muerto, Claire se queja de la represión familiar y Nate evidencia su desorientación por la pérdida de Lisa, como padre viudo y sin trabajo. Seis escenas más: así llegamos al minuto diecisiete, como siempre, con las tramas y subtramas entrelazadas que constituyen la telenovela. Entonces David recoge a un autoestopista. Él no lo sabe, pero comienza el terror. El capítulo prosigue con la alternancia de espacios, tiempos y personajes, según la estructura habitual: pero ha comenzado lentamente a alterarse.

La desaparición de Lisa es tratada en *A dos metros bajo tierra* con algunos —mínimos— elementos propios de la intriga policial, porque la personalidad de Nate conduce el problema hacia lo esotérico y paranoico, menos codificado y más inquietante. Dos relaciones sentimentales de Claire con sendos individuos desequilibrados introducen la amenaza, el suspense en algunos momentos; pero no suponen un peligro real para el personaje. El terror, por tanto, sólo invade la pantalla de la serie durante veintisiete minutos de sus tres mil trescientos de metraje. Aunque el miedo y la muerte sean su ruido de fondo.

A partir del minuto 17, el almuerzo de Brenda con su madre, la terapia de grupo a la que acude Nate o la conversación marital entre Ruth y George conducen subrepticamente hacia la violencia que sufrirá David. Una violencia que durará desde el minuto 29 hasta el 56: una única escena. En ningún otro episodio de *A dos metros bajo tierra* se rompe así la alternancia en contrapunto. El autoestopista es un psicópata, drogadicto y abyecto, que ha detectado la atracción homoerótica que despertaba en David y ha decidido secuestrarlo durante algunas horas. Saca una pistola. Empieza a mentirle, a manipularle, a someterlo a una vejación psicológica que se va convirtiendo en física. Sentimos la angustia del protagonista. Lo vemos atrapado en el callejón sin salida al que lo han ido abocando sus constantes tentaciones sexuales, imposibles de aliviar con la fe religiosa. Se coloca con *crack*, obligado, ante nosotros; caga en un callejón; es golpeado; el psicópata le mete el cañón de la pistola en la boca.

Y, finalmente, lo abandona.

Y David se levanta, trémulo, y camina, hasta que se cruza con un coche de

policía.

Y termina el capítulo.

Pero empieza el trauma.

Galáctica también puede ser leída como una reescritura de la antigua tensión entre la ciudad y el campo. La larga odisea de los supervivientes protagonistas los lleva desde la ciudad destruida, Cáprica, con su horizonte de rascacielos cien veces invocado en sus títulos de crédito, hasta el campo, la Tierra verdiazul anterior al *homo sapiens*. De hecho, Gaius Baltar parece encontrar su destino cuando, en los instantes finales de la obra, decide dedicarse a cultivar un campo, recuperando así la herencia paterna, el origen rural que ha negado durante toda su vida, incluso forzando su acento —como quien borra rastros— para que nadie supiera que en realidad nació en Aereon, una colonia agrícola, y no en Cáprica, la capital política de las Doce Colonias de Kobol. En el episodio piloto de *Caprica*, la precuela que relata el lento y religioso proceso que condujo a la existencia de los cylons, donde conocemos al abogado Joseph Adams y a su joven hijo Will, se descubre que el cambio de nombre del padre (de Adama a Adams) se debió al racismo que impera en Cáprica respecto a los inmigrantes de Tauron: que tienen sus propias escuelas, son llamados *comemierda* y son temidos por la organización mafiosa que han importado de su planeta natal. La migración, por tanto, también es uno de los sustratos que sostienen la solidez narrativa de *Galáctica*. Fruto de una larga sedimentación en el tiempo interno de una obra que se expande en su propio multiverso.

«La mosca» es el capítulo de *Breaking Bad* con un guión más elaborado y con una puesta en escena más teatral. A diferencia del resto de la serie, en él tampoco hay alternancia de personajes y espacios: el 95% del episodio sucede en el interior del laboratorio de metanfetamina donde «cocinan» Walter y Jesse durante la tercera temporada, reclusos a causa de la obsesión que el primero padecerá por culpa de una mosca. Mientras intentan darle caza, Walter White se irá desnudando: reconocerá su pulsión de muerte, su nostalgia de la expansión del cáncer, de lo que dio sentido a su cambio de rumbo vital. Y, más tarde, casi venado por el sueño, mientras Jesse se encarama a una escalera plegable, pronunciará el siguiente monólogo, en cuya reproducción omito las breves intervenciones de Jesse: «Oh, conozco el momento, fue la noche que Jane murió. Estábamos en casa y necesitábamos pañales y yo dije que saldría a buscarlos, pero era sólo una excusa, porque esa fue la noche en que te llevé el dinero, ¿recuerdas? Pero después me detuve en un bar. Fue raro. Nunca hago eso, ir a un bar solo. Simplemente entré y me senté. Nunca te lo conté. Me senté y ese hombre, un extraño, entabló conversación conmigo. Era un completo extraño, pero resultó ser el padre de Jane, Donald Margolis. Evidentemente en ese momento yo no

lo sabía, sólo era un tipo en un bar. No me di cuenta hasta después del accidente de avión, cuando lo vi en las noticias. Quiero decir, piensa en las posibilidades: una vez las calculé, eran astronómicas, aquella noche, en aquel bar, al lado de ese hombre».

Hablaron sobre el agua en Marte y sobre la familia, sobre sus hijas: «El Universo es aleatorio. Es un caos. Partículas subatómicas sin un fin que colisionan sin rumbo, eso nos dice la ciencia, pero no nos dice por qué un hombre cuya hija va a morir esa misma noche se toma una copa conmigo».

Un multiverso de ruido y furia.

En el mundo posfordista, mientras declinaba la unicidad y la individualidad, se consolidaba lo serial y la repetición; mientras se deslocalizaba geográficamente la producción, devenía central la calidad inmaterial de los bienes producidos. En el último estrato de *Galáctica*, en el más profundo, se produce la oposición paradójica entre la serie y lo único, envenenada por la teología. Los cylons son androides, son robots, producidos en cadena, repeticiones, copias, series y no obstante creen en Dios. En un único dios verdadero. Los humanos, en cambio, son únicos pero politeístas.

Los mejores capítulos de las teleseries acostumbra a ser los que se saltan las reglas que la propia ficción ha instaurado y cuentan la historia de otro modo; pero no existirían sin el resto de capítulos. Los que repiten una estructura hasta que la memorizamos; los que nos acostumbran a unos títulos de crédito que activan en nuestro radar el placer del reconocimiento; los que nos hacen esperar ciertos giros dramáticos, ciertas bromas, ciertas explosiones; los que se mecen por ciertas cadencias que, insistentes, se nos aproximan, se nos vuelven cada vez más familiares, hasta sintonizar con lo que somos. Desde ese punto de vista, los mejores capítulos son los peores, porque es la regla quien confirma sus excepciones.

—Te he echado de menos —le dice Kara Thrace a Lee Adama, al oído, ambos derrotados.

—Yo también a ti —le responde él, cansados, ensangrentados, tras un combate que dura años, y repite—, yo también a ti.

Y sobre la tarima del *ring*, su abrazo de derrota, sin fuerzas, los dos jadeantes, agotados, dando vueltas como un disco que repite la misma canción, es bello y único como un abrazo de baile.

La supervivencia del supergénero: *Héroes* en el contexto de la superheroicidad

Para Juanma Morón

«En el paso del arte bajo al gran arte reside un elemento del aplazamiento del juicio. El juicio se suspende con el fin de entender y de ser receptivo. Se trata de una apasionante técnica heurística, pero también de una técnica peligrosa, pues la afición por toda la cultura pop es tan irracional como odiarla en su conjunto, y puede dar lugar a un “subirse al carro” del pop generalizado e indiscriminado, donde todo vale y en lugar de postergar el juicio, se lo abandona».

Denise Scott Brown
Aprendiendo del pop

Si el paralelismo con la literatura es posible, el cómic de superhéroes vivió, desde su nacimiento en 1938 con *Superman*, instalado en las coordenadas de la novela de caballerías. Hasta que llegó *Watchmen*, su *Quijote*. En la obra maestra de Alan Moore el *Macguffin* consiste en hacemos pensar que la oposición radical de la obra se establece entre Rorschach y el Doctor Manhattan. Entre el vigilante sin poderes y el superhéroe nuclear. Entre el hombre y el superhéroe deshumanizado. Sin embargo, la sorpresa final llegará al descubrir que el villano al que ambos deben enfrentarse conjuntamente es un antiguo compañero, supuestamente filantrópico, el hombre más listo del mundo, que quiere exterminar a cientos de miles de seres humanos para escarmentarlos, para dar ejemplo bíblico, para que los demás rectifiquen a tiempo. La ironía final, el rescate del informe demencial de Rorschach, que es la verdad sobre el genocida más listo del mundo, supone el triunfo —quizá pírrico— del más humano (y por tanto del más despreciable) sobre el más listo (y bello, ángel caído).

Si el paralelismo con la literatura es posible, en el caso de los cómics la llegada del *Quijote* y del *Ulises* joyceano fue simultánea, pues tanto *Watchmen* como *Batman: el regreso del caballero oscuro*, de Frank Miller, se publicaron en 1986. El enfrentamiento entre vigilante y superhéroe máximo, entre el más humano (y por tanto ambiguo) y el más inhumano (y por tanto maniqueo) se repite en el giro posmoderno que Frank Miller le dio al cómic de superhéroes. Superman trabaja para el gobierno de los Estados Unidos, como el Doctor Manhattan, que también es un superempleado de la principal superpotencia. El duelo final entre Batman —que lleva diez años retirado y siente en los huesos el envejecimiento que la tecnología no puede atenuar— y Superman —para quien el tiempo no tiene sentido ni importancia—,

gracias a la flecha de kriptonita lanzada por Flecha Verde, concluye con el triunfo de Batman. Del humano. Del vigilante. Del contrapoder, que no cree en el gobierno ni por tanto en las instituciones ni en la democracia (en el cómic, la cárcel es un congelador, no un lugar de reinserción). *Watchmen* es el *Quijote* y por tanto es moderno y posmoderno al mismo tiempo; el *Batman* de Miller, en cambio, es posmoderno tanto en la forma (fragmentariedad total, uso del lenguaje televisivo) como en el fondo (descorazonados neofascista, Batman al final se convierte en guerrillero o terrorista, según como se mire).

En 1994 se publicó la Historia del Universo Marvel. El volumen se llamó *Marvels* y es la crónica de la relación de los habitantes de Nueva York con la presencia de *prodigios*, desde el nacimiento de la Antorcha Humana en 1939 hasta el asesinato, a manos del Duende Verde, de Gwen Stacy, la novia de Peter Parker, ante la impotencia de Spiderman, unas cuatro décadas más tarde. Una crónica de estilo casi fotográfico: *Marvels* es una novela gráfica pintada, de un preciosismo en el trazo del pincel que se podría calificar como hiperrealismo (si no estuviéramos hablando de superhéroes y monstruos alienígenas). El artista se llama Alex Ross. El guión recayó en Kurt Busiek, quien tiene muy claro que la historia del universo es la historia de una ciudad y toma una decisión técnica que es —como siempre— ideológica: el narrador va a ser un ciudadano común de esa ciudad. Es decir, la historia de los superseres es contada por un hombre sin poderes. Por un fotorreportero, para ser más exactos. Uno de sus testigos privilegiados.

Lo que descubrimos en la novela es que la historia de los superhéroes es la de una mutua incompreensión. La relación que los seres humanos forjan con ellos está marcada por el recelo, el miedo, los celos. Desde el principio queda claro que el vínculo que Nueva York establece con Namor y la Antorcha Humana —primero— y con el Capitán América, los Cuatro Fantásticos, los Vengadores y los mutantes de Charles Xavier —más tarde— es bifronte. Por un lado, esperan y exigen ser protegidos por ellos de las amenazas de todo tipo, desde las catástrofes naturales a las amenazas extraterrestres, desde los villanos de tres al cuarto hasta los supervillanos megapoderosos; pero, a cambio, no son capaces de ser justos ni agradecidos con ellos (por el recelo, el miedo y los celos), ni de entender qué hacen ni por qué. Los periodistas siempre llegan tarde a las batallas y a menudo no identifican quién lucha contra quién ni sus razones; cuando se trata de realidades paralelas o contiendas estratosféricas, el cerebro humano no alcanza a comprender los hechos, ni los canales de comunicación con sus protectores funcionan debidamente como para que éstos se los expliquen. Por el otro lado, también desde 1939, los humanos no sólo buscan en los superseres un nuevo panteón de dioses, sino que sobre todo buscan noticia, tanto periodística como amorosa. Son los más guapos, los más atléticos, objeto de portada del *New York Times* o de libros ilustrados fotográficamente. Deseados a menudo tanto en su identidad secreta como en la pública, cuando existen ambas (los Cuatro fantásticos sólo tienen la pública) o cuando no son ambas públicas (Stark es el

Hombre de Hierro —como Bruce es Batman—).

El fotógrafo protagonista se pasa la vida indignado contra el trato injusto que los seres humanos dispensan a los superhéroes, inicia varias estrategias para defenderlos públicamente. Pero finalmente se jubila sin haber llevado a cabo ninguna de ellas. Un final desesperanzador, pero realista —dentro de la lógica del propio universo de ficción—. La conclusión de la lectura es aún más desesperanzados: los seres humanos (y esto se ve especialmente en la persecución racial de los mutantes) son los grandes enemigos de los superhéroes. El gran supervillano colectivo. Desde el ciudadano común, que los crítica verbalmente o llega a perseguirlos en momentos de violencia colectiva, hasta el supervillano sin poderes que utiliza su tecnología para hacer el mal, pasando por el peor enemigo y el más humano: el mismísimo gobierno de los Estados Unidos.

Después de dos triunfos simultáneos del hombre (Rorschach y Batman) contra el superhombre (Adrián Veidt, el hombre más listo del mundo, y Superman) y, sobre todo, después de esa crónica histórica que nos abría los ojos a una verdad incómoda, el cómic de superhéroes no podía seguir como si ignorara esa realidad. El divorcio perpetuo entre superhéroes y ciudadanos. La inutilidad de que, recurrentemente, los primeros salvaran a los segundos de innumerables peligros cósmicos. ¿Qué hacer con la relación entre unos y otros después de habernos quitado la venda de los ojos? Cinco años más tarde llegó la respuesta a esa pregunta. Se llamó *The Authority* y se dio a conocer precisamente en 1999 y 2000, como preparación del subgénero para el nuevo siglo.

* * *

A partir de *Watchmen*, el tema de los grandes cómics de superhéroes ya no es la figura del superhéroe, sino el propio género. Moore y Gibbons pretendían construir una historia con superhéroes tradicionales, pero, como consecuencia de un problema de derechos, tuvieron que crearlos *ex nihilo*. Sus supervigilantes nacieron con pasado pero sin futuro, como don Quijote. La intervención de Frank Miller en esta línea que estoy proponiendo, en cambio, es en unos personajes connotados por su propia tradición y autobiografía y con una proyección futura que sobrevivirá, seguramente, al propio Miller. Batman o Daredevil sobre re-interpretados por el autor de *Sin City*; de algún modo, son resucitados por él (en los subtítulos de las obras se hace hincapié en la idea de «retorno» e incluso en la de «nacer de nuevo»); pero lo trascienden. Warren Ellis, finalmente, no sólo crea desde la nada, sino que empuja a sus personajes hacia un futuro original. Ellis llega, histórica y generacionalmente, más tarde, su posición es pos-posmoderna. Se sitúa en 1999 y decide releer todo el siglo

que se acaba. Para ello crea dos series magistrales. Por un lado, *Planetary*, que intenta hacer una «arqueología» del «pasado secreto» del siglo xx. En *Planetary* la acción no importa: cada capítulo es casi independiente, a excepción de algunos tenues hilos conductores que renuncian, de entrada, a la creación de un sentido global. Es decir, si en *Watchmen* las piezas son cercanas, se complementan, encajan, pese a la complejidad de la trama; si en el *Batman* o en el *Daredevil* de Miller las piezas se espacian, se separan, se desconectan, pero conservan no obstante un sentido fragmentado; en *Planetary* las piezas tan sólo tienen una conexión parcial: habría que poseer la perspectiva de un dios para entenderlas.

Por el otro lado y en paralelo. Ellis se saca de la manga *The Authority*, donde encontramos a un personaje gemelo de Elijah Snow, de *Planetary*, que también nació en 1900 y que por tanto también es el «espíritu del siglo xx». Tanto un cómic como el otro plantean un cambio de siglo totalmente abarcador: en el tiempo (todo un siglo) y en el espacio (todo el planeta). Las aventuras de los héroes no se limitan a una ciudad ni a un país, tienen que ver con la Tierra, pero ese límite tampoco es respetado, porque ésta es sólo una de las piezas de un reloj multiuniversal, en perpetua interacción. Los arqueólogos de *Planetary* trabajan incesantemente con sus superpoderes para reconstruir el sentido secreto, a partir de los restos que van encontrando; pero su hermenéutica es insuficiente, porque el sentido es infinito; al menos mientras Elijah Snow no recupere su memoria, que es la memoria de todo el siglo. Lo interesante es que desde la perspectiva pos-posmoderna de Ellis, el siglo xx no es una construcción histórica, sino una construcción subgenérica (uno de los personajes, The Drummer, puede leer cualquier información en cualquier soporte y manipularla). Su arqueología es una arqueología de la memoria de la literatura popular. Iconoclasta y brillante. Descarada. Indiana Jones metatextual. Mientras tanto, complementariamente pero en sentido inverso, los miembros de La Autoridad, el Gran Hermano ejecutivo, trabajan en la construcción de un futuro en el que los superhéroes ya no van a volver a caer en los errores que cometieron en el siglo de cómics anterior. Todo por el pueblo (los terrícolas o terrestres) pero sin el pueblo (cuando quieren comunicar alguna decisión conectan La Nave con todas las emisoras de información del planeta, en todos los idiomas, en todos los códigos, e informan directamente de qué están haciendo a todas nuestras conciencias). En una de sus primeras aventuras. La Autoridad borra del mapa a un dictador asiático; en otra, comete un deicidio; más adelante, ocupará literalmente el gobierno de los Estados Unidos. Tanto esta suplantación como el deicidio sólo tienen una función retórica: que el deicida sea coronado como un nuevo dios. Esa posición se revelará como igual de incómoda y difícil que la que sostenían los héroes del siglo xx.

Además de la introducción de palabrotas en el lenguaje de los superhéroes, la violencia extrema o la perspectiva supramoral, *The Authority* destaca por su inclusión de una relación homosexual en el grupo. Los superhéroes salen del armario. Apollo, cuya energía superhumana surge de la energía solar, y Midnighter, un vigilante con

habilidades de lucha amplificadas, mantienen una relación amorosa estable. La unión emocional y sexual del superhéroe máximo (Apollo puede volar por el espacio cósmico, no necesita respirar) y del humano luchador (el parecido con Batman está incluso en el traje oscuro) constituye una síntesis del conflicto posmoderno elaborado por Moore y por Miller. El Dios del Sol y la Media Noche. Las nupcias del Cielo y del Infierno en el Purgatorio que los enlaza y les da sentido.

The Authority es el reverso exacto de *The Ultimates*, el formateo de Marvel para entrar en el siglo XXI. Que todo cambie para seguir exactamente igual. El líder del nuevo supergrupo es el Capitán América, que se ha pasado más de medio siglo congelado, desde que salvó el mundo de la bomba atómica de los nazis. Es decir: la estrategia consiste en tratar de resucitar el espíritu del cómic previo a la segunda gran guerra y trasplantarlo, abruptamente, a nuestro siglo. La propuesta trata de reactualizarse mediante la normalización de la transgresión: los personajes hablan con palabrotas, tienen asesores de imagen, viven con glamour, aceptan sin aspavientos todos los imperativos de nuestra tecnificada sociedad de consumo e incluso son alcohólicos o maltratan a sus parejas. Es decir, se sitúan en la línea en que primero Moore y Miller, y más tarde Ellis, decidieron que habían de situarse los superhéroes contemporáneos, para conectar con el público mayoritario que les es propio. Pero, al contrario que el súper-grupo *The Authority*, el súper-grupo *The Ultimates* depende —una vez más— del gobierno de los Estados Unidos. Son oficiales. Y la oficialidad, es sabido, es el mejor antídoto contra la transgresión.

* * *

Obviamente, el cómic de superhéroes busca estrategias de supervivencia (dentro de la excelencia) tras la doble apoteosis gráfica que significa *Planetary* y *The Authority*. Entre las más interesantes está una nueva vuelta de tuerca: la que firmó Ed Brubaker en la serie *Sleeper*, que se inscribe en el mismo Universo Wildstorm de los dos cómics mencionados.

La reacción a la posición de dioses que adoptan los *Authority* tiene su respuesta en esta historia de luchas intestinas entre Operaciones Internacionales, una suerte de CIA con agentes poshu manos, dirigida por el telépata John Lynch, y la organización terrorista liderada por un criminal con poderes psíquicos llamado Tao. El esquema tradicional (los buenos y los malos) se rompe desde el principio: los métodos de ambos son exactamente los mismos. Sólo en los supuestos objetivos hay un margen de discusión: Tao busca el caos; Lynch busca el orden. Una supuesta búsqueda del orden que, no obstante, permite la perpetuación del imperialismo norteamericano y que no tiene ningún tipo de escrúpulo en asesinar indiscriminadamente para llevar a

cabo planes sumamente maquiavélicos.

La violencia y el sexo son las razones de ser del apocalipsis de los superhéroes ideado por Brubaker. Su protagonista es un topo, un infiltrado, llamado Carver, en principio a las órdenes de Lynch, en la organización de Tao (quien, no en vano, «puede ser considerado el ser más inteligente del planeta»). Su confusión es total cuando Lynch entra en coma y, por tanto, pierde su única conexión con su verdadera identidad; de modo que, junto a su amigo Genocide y su amante Miss Misery, encarnaciones de la abyección total, se dedica al homicidio y a la violencia gratuita con muy pocos resquicios de duda. Los necesarios para que no se pierda totalmente su humanidad.

Tao es un experimento de laboratorio, nacido de una probe ta, sin madre ni padre. Como el propio Carver, fue creado por Lynch, quien autorizó tanto el experimento del primero como el proceso de deshumanización del segundo. La lucha entre Lynch y Tao, por tanto, es entre padre e hijo, además de entre estado y terrorismo, imperialismo y anarquía, violencia justificada y violencia injustificable. El gran acierto de *Sleeper* es que Carver se pasa la mayor parte del relato en el bando de Tao, en el submundo de los supervillanos, en los bares donde juega al billar con Genocide, en los callejones donde Miss Misery apalea mendigos o se folla y asesina a taxistas para acumular poder destructivo. Si *Watchmen* y *Batman: el regreso del caballero oscuro* se sitúan en un lugar posterior a la caída del cómic de superhéroes, posmoderna; si *Marvels* hace una crónica de la historia de los superhéroes y de su distancia con la humanidad desde la mirada del testigo humano; si *The Authority* divorcia completamente la esfera de los hombres y la de los superhéroes; si *Planetary* muestra que tanto un mundo como el otro son sólo ruinas, lagunas de memoria, que solamente pueden ser observadas desde una distancia pos-posmoderna y arqueológica; *Sleeper* crea un mundo del superhampa y le da el protagonismo a los otros, los que siempre pierden, los que no pueden ser de otra manera (psicópatas, asesinos en masa, amorales, como Miss Misery, que no quiere redimirse, que no quiere cambiar). El género sigue encontrando formas de sobrevivirse. La reflexión sobre qué parcelas cubre *The Authority* y cuáles deja descubiertas lleva a la siguiente reflexión: «A alguien como Authority este grupo le debe parecer tan amenazador como la realeza británica». Se refiere a la organización secreta que, supuestamente, regula todos los tráficoos ilegales a escala internacional. No se disfrazan, no son gigantes, no son alienígenas, no llevan a cabo ataques masivos: son invisibles para un supergrupo que vive en órbita de la Tierra y tiene, por tanto, una perspectiva aérea, parcial, usurpada a los dioses.

En *Coup d'État*, el cruce entre Tao y The Authority, el presidente de los Estados Unidos es manipulado por el criminal, de modo que el súper-grupo decide ni más ni menos que dar un golpe de estado. La Autoridad tendía al autoritarismo desde sus inicios. Pocas veces un cómic ahondó tan radicalmente en el abismo que separa lo humano de lo superhumano. Un abismo que, epidérmicamente, está desde el primer

Superman: el disfraz y la máscara eran las metáforas de una diferencia que en el primer superhéroe se encuentra bajo la piel. En *Point Blank*, la miniserie que preparó secretamente la gestación de *Sleeper*, el poshumano Cole Cash recurre a los miembros más accesibles de The Authority para conseguir información. Se entrevista, en un tugurio gay, con Midnighter, y en una azotea con el líder del súper-grupo, Hawksmoor. Uno con máscara; el otro a rostro descubierto. Los dos vestidos de negro. Después va a un bar de supervillanos y piensa; «Nunca entenderé las modas de los supervillanos, consiguen que el disfraz de superhéroe medio parezca algo con clase. Claro que a mí, la verdad, nunca me ha gustado lo de los disfraces». Su uniforme, como miembro del supergrupo WildC.A.T.s, pertenece a los años 90. En su reaparición en el siglo XXI actúa a rostro descubierto.

Absolutamente autoconscientes de su procedencia, de su textualidad gráfica, los superhéroos del siglo XXI han dicho adiós a las máscaras y se han politizado, para poner en jaque nuestro presente. Como ha escrito Mercedes Bunz en *La utopía de la copia. El pop como irritación*: «Una ficción de futuro esboza lo que podría pasar. La utopía, por el contrario, no apunta al futuro. La utopía existe exclusivamente para mantener en jaque el presente, para desordenarlo». Persiguiendo el orden, los superhéroos llevan casi un siglo generando caos. Seres pop por excelencia, su pervivencia está asegurada en nuestro mundo completamente enmascarado y vacío de Dios.

* * *

En su libro de conversaciones con Frank Miller, Will Eisner dice que desde sus inicios Superman y Spiderman están caracterizados como artistas de circo, porque salieron «a la palestra en una época en la que este negocio era puro circo». Las acrobacias y el traje de esos personajes, por tanto, se deben a una representación de Nueva York como escenario circense: «La razón por la que las películas tienen tanto éxito es porque son circenses: tipos que caminan en cables a gran altura, que vuelan por el aire, que flexionan sus músculos. En *Superman* pasa eso, en *Batman* también, es lo mismo. Los primeros dibujos de Bob Kane de Batman se inspiraban en los seriales del cine mudo». Esa gimnasia, junto con sus trajes ajustados y sus máscaras, que ha sido emblemática del subgénero durante todo el siglo pasado, fue completamente eliminada de *Héroes*, la teleserie de Tim Kring.

El cambio de dimensión narrativa —del cómic y el cine a la televisión— obligó a esa supresión: si las teleseries de acción de los años 80 y 90 eran eminentemente circenses (*El coche fantástico*, *El halcón callejero*. *El equipo A*, *MacGyver*), en las del siglo XXI apenas encontramos acrobacias o dobles saltos mortales sin red.

Después de *El gran héroe americano* las teleseries superheroicas difícilmente podrían seguir apostando por el disfraz. No es de extrañar que, audiovisualmente, el antifaz se haya vinculado en el cambio de siglo con la familia superheroica: la película de animación *Los increíbles* condujo a la producción familiar de Disney *Una escuela de altos vuelos*, que a su vez llevó a la serie *Los increíbles Powell*. La eclosión de historias superheroicas de carácter familiar se ha visto completada por la aparición, en formato de cómic, de anodinos adolescentes que se ven involucrados en aventuras de superhéroes como quien no quiere la cosa. Su éxito se observa en la rápida adaptación cinematográfica: *Kick-Ass* y *Scott Pilgrim contra el mundo*.

Tras leer las páginas precedentes se adivina la afirmación que sigue: en *Héroes* casi nada es nuevo. Los poderes mutantes, las tácticas narrativas, incluso el salto al futuro del capítulo 20 provienen de la larga tradición contemporánea de los cómics de superhéroes. Un ejemplo entre cien: el plan de la destrucción de una parte de Nueva York, como estrategia para lograr que la humanidad estreche sus lazos de solidaridad, está clonado del final de *Watchmen*.

Las diferencias respecto a la tradición gráfica son dos y en ellas se calibra la originalidad de *Héroes*: por un lado, el tratamiento del tema generacional, que implica la victoria del individuo (de su fe en la subjetividad) sobre el destino impuesto por sus mayores, en la defensa de que el fin no justifica los medios. Aunque en la historia del cómic haya casos emblemáticos de padres e hijos en tensión, la orfandad de Superman o de Batman, o la tía indefensa de Spiderman se imponen como modelos de relación intergeneracional. En cambio, en *Héroes* existe un novedoso e importantísimo tratamiento del tema de la herencia y de la emancipación: la generación paterna ofrece un legado, al tiempo que se resiste a entregarlo, duda de la madurez de la generación filial, manipula, adultera, no quiere aceptar su propio fracaso. Este tema se elabora mediante una protocombinatoria que rige la serie y que se puede resumir así: en *Watchmen* es El Hombre Más Listo del Mundo quien trama la destrucción de Nueva York con fines terapéuticos, de modo que quien planifica y quien ejecuta es la misma persona, que pertenece a la generación de los superhéroes retirados y, en su caso, vendido al *marketing* y a las finanzas, mientras que en *Héroes* el plan ha sido tramado por esa generación paterna —de presencia casi fantasmal en toda la serie—, pero debe ser ejecutada por sus hijos, en lo que interpreto como la injerencia de estructuras melodramáticas propias de la telenovela americana (del Norte y del Sur) y, sobre todo, de la teoría de la conspiración, que incluye un posible presidente de los Estados Unidos, desgarrado entre los principios éticos y la presunta moral heredada, como hombre volador (la sombra de Superman, que deviene un personaje imposible en el siglo XXI). Una lectura de ese conflicto generacional (los héroes de nuestro siglo se contraponen a los héroes abortados del siglo anterior) sería la siguiente: la nueva generación de superhumanos, creada directamente en soporte audiovisual, no necesita, como la precedente, de la máscara. En varios momentos de la serie, los personajes se ríen de la posibilidad de disfrazarse para actuar. A rostro

descubierto, desde el principio hasta el final, como los protagonistas de cualquier culebrón: así se enfrentan a su destino.

La segunda gran diferencia radica en el propio formato: la televisión y sus exigencias de mercado. La lectura de esa doble tradición (la del cómic y la de la televisión) que hace *Héroes* se explícita en la propia obra. En un ejercicio de honestidad más que loable, la producción pictórica del visionario Isaac Méndez, que también adquiere forma de cómic, se convierte en el guión implícito del destino de los personajes, cuyas acciones dependen claramente de lo que ven y leen en esos textos. El homenaje se hace aún más rotundo en los dos últimos capítulos de la primera temporada de la serie, cuando el niño que habla con las máquinas (como uno de los tres componentes del grupo Planetary que creó Warren Ellis) elogia el valor del número uno de *Silver Surfer*, que le ha regalado su carcelera, cuyo poder consiste precisamente en alterar la imagen de las cosas. El niño acaba de realizar un intento de fuga y se ha encontrado en un bucle circular, cada vez que sale de la habitación/celda al pasillo vuelve a entrar, sin pretenderlo, en la misma habitación. En el televisor se proyecta una serie de dibujos animados que muestra siempre la misma escena.

De ese *loop* televisivo quiso salir *Héroes* con su apuesta por el reciclaje. La obra nueva surge de la combinación inédita de elementos viejos. Este caso no es una excepción.

Doce apuntes para un ensayo sobre *Los Soprano* como tragedia que no escribiré

1.

Dos preguntas para empezar: ¿se puede decir que Tony Soprano es un héroe trágico? ¿Podría afirmarse que *Los Soprano* es una tragedia?

2.

Según el filólogo francés Jean Bollack, Antígona no es la heroína trágica de la obra homónima, sino que ese papel le corresponde a Creonte. La argumentación que sostiene *La muerte de Antígona. La tragedia de Creonte* es contundente: mientras que la hermana sigue la ley religiosa y no la natural, porque la inhumación es un deber religioso, se sumerge en un delirio cuyo discurso sofista no puede ser rebatido mediante la razón, entierra a sus hermanos y no duda en desafiar la ley humana promulgada por su tío, éste vacila, duda en voz alta, abusa del poder, defiende la ley y por tanto la *polis*, «su paternidad rueda por los suelos como la de Edipo», es un ser escindido y por tanto trágico. La soledad del héroe es más poderosa que la disputa, «ya que se uniría de un modo más íntimo con la verdad del fracaso». Los siglos, y con ellos la visión cristiana del mundo, han convertido a Antígona en una santa y a Creonte en un tirano. Pero éste ejerce un poder estrictamente monárquico, casi constitucional; y aquélla es una mujer terca, obsesionada con el derecho mítico de ultratumba. El suicidio de Antígona es un castigo y una prueba para Creonte, quien mira hacia el futuro mientras Antígona se obstina en reivindicar la sinrazón del mito, del pasado.

3.

Deleuze y Guattari, en *Antiedipo*, leyeron la tragedia de Sófocles y su interpretación freudiana como una manera de controlar el deseo, de mantenerlo en el seno de la familia y de que «se desenvuelva como un pequeño drama casi burgués entre el padre, la madre y el hijo», como dijo Foucault. La tragedia clásica, por tanto, pasada por el filtro de la sociedad vienesa, centroeuropea, del cambio del siglo XIX al XX. El complejo de Edipo sería una forma de control de nuestro deseo: circunscribirlo, limitarlo, para controlarlo. En *La verdad y las formas jurídicas*, Foucault plantea la tesis siguiente: *Edipo Rey* es una obra representativa de cierto «tipo de relación entre poder y saber, entre poder político y conocimiento, relación de la que nuestra civilización aún no se ha liberado». Tras un sucinto repaso de la verdad jurídica en Grecia (mediante las formas de la comprobación, el testimonio, la indagación, la inquisición o el juego de prueba: el desafío), el filósofo francés afirma que «Edipo es el hombre del poder». Su acción es la tragedia del poder y del control del poder político. Los grandes gobernantes griegos accedían al poder porque poseían un conocimiento superior. Edipo resolvió el enigma de la Esfinge. Pero la obra de teatro habla, justamente, de quien por saberlo todo no sabía nada. El político comenzó a ser el hombre ignorante: «Occidente será dominado por el gran mito de que la verdad nunca pertenece al poder político, de que el poder político es ciego, de que el verdadero saber es el que se posee cuando se está en contacto con los dioses o cuando recordamos las cosas, cuando miramos hacia el gran sol eterno o abrimos los ojos para observar lo que ha pasado». El mundo de las ideas. La mayéutica de Platón. Foucault concluye que es un falso mito: el conocimiento es poder y el poder está entramado con el conocimiento. En todo saber está en juego la lucha por el poder.

4.

Dos dudas metódicas: ¿hasta qué punto pueden aplicarse conceptos del pasado a lecturas del presente? ¿Dónde termina la interpretación y dónde empieza la sobreinterpretación?

5.

Los Soprano comenzó a emitirse en 1999 y concluyó en 2007; es decir, estuvo en pantalla en la fase final de la presidencia de Bill Clinton (marcada por el caso Lewinsky) y durante gran parte de los dos mandatos de George Bush (con sus mentiras para justificar invasiones). Unos años en que la verdad estuvo más reñida que nunca con el poder político. Monica Lewinsky ha sido la primera y única testigo de la historia en impugnar una declaración jurada de un presidente de los Estados Unidos. Saddam Hussein no poseía armas de destrucción masiva en 2003.

6.

Tony Soprano accede a su posición de poder de forma legítima y, según las leyes no escritas de la organización mañosa, es un buen líder. Pero el ejercicio del poder no es guiado por el conocimiento, sino por la intuición. Su problema es la confusión que existe en su *empresa de gestión de residuos* entre empleados y parientes y amigos, entre subalternos y familiares, en una jerarquía movediza a causa de ello, empezando por la relación hamletiana que tiene con su tío y el complejo de Edipo que lo vincula con su madre, en una época a caballo entre el viejo estilo y los nuevos tiempos. Los muertos se suceden como lo hacen los frentes: la existencia de una familia mafiosa presupone una familia rival y, por tanto, una guerra. Guerras puntuales, mientras se mantiene, constante, el conflicto familiar y el interno. La madre de Tony, Livia, simboliza a la familia napolitana de principios del siglo XX, una forma salvaje de entender el poder, asociada a valores familiares que no pueden sostenerse, sobre todo cuando se entrelazan con la demencia senil.

La escisión exterior se traduce en la escisión interior que atormenta a Tony Soprano. Ésta se manifiesta desde el capítulo piloto gracias a una apuesta ganadora formulada en el guión: un mañoso dialoga con una psicoanalista. El recurso dramático permite localizar el problema central del personaje. Su inseguridad. Sus grietas. En su contexto vital, las conversaciones de Tony son eminentemente domésticas, de modo que la reflexión metafísica y filosófica penetra en la ficción gracias a la terapia. El miedo, la familia, la fidelidad, la violencia, los sueños, las obsesiones, la duda: los temas profundos van circulando en esas conversaciones en paralelo a los asesinatos, las disputas domésticas, las palizas, las putas, la droga, el chantaje o los problemas adolescentes.

7.

La doctora Melfi le pregunta a Tony Soprano si cree que irá al infierno y éste le responde:

—¿Qué, al infierno? Somos soldados y los soldados no van al infierno.

Si hay un concepto que une las cinco temporadas de *The Wire* es el de *cadena de mando*. Todos los grupos que se retratan en la teleserie se organizan mediante esa premisa militar: los policías, los políticos, los profesores, los periodistas y los narcotraficantes (no en vano se denominan «soldados» o «tenientes» según su posición en la jerarquía). El avance en ese escalafón suplanta al tiempo cronológico dentro de la ficción: no importa si pasan dos o cinco años, lo realmente importante es si el teniente es ascendido a coronel o si el periodista es nombrado editor. La cadena más sólida y más frágil a un mismo tiempo es la de los delincuentes: el poder cambia de manos, radicalmente, tres veces en cinco temporadas. Esa aceleración violenta se

vincula con la irrupción del accidente en la jerarquía: la traición —el auténtico motor de la trama—. Lo mismo podría decirse de *Los Soprano*, con una diferencia crucial: en la obra de Simon y Burns no hay protagonista central. Tony no puede morir. Tony no puede desaparecer durante varios capítulos. Se pasa una temporada entera en coma y asistimos a sus devaneos oníricos, porque el cuerpo del protagonista debe seguir presente en una ficción serial.

8.

Como en *Mad Men* —que ya he dicho que puede leerse como la reelaboración manierista de *Los Soprano*—, el problema central de cada personaje va a ir creciendo exponencialmente a medida que pasen las temporadas. Si la impostura de Don, la insatisfacción de Betty o la relación de pareja de Joan se vuelven, con el paso de los años, más complejos y menos llevaderos; lo mismo puede decirse de la inseguridad de Tony, el adulterio de Carmela o la soledad de Adriana. Obviamente, la complejidad y la zozobra se alimentan de mentiras. Capas y capas de enmascaramiento. La cuarta temporada de *Mad Men* es absolutamente magistral porque da un giro de tuerca a esa dinámica intrínseca. Después de un ataque de pánico, Don le confiesa su impostura a Faye, su pareja. Se libera de su carga, deja de ser Sísifo. El amor como espacio de la sinceridad: el alma desnuda. Pues no. Don abandona a Faye, se compromete y se casa con su secretaria, quien no conoce su otro yo y no obstante le dice, mirándolo a los ojos:

—Sé quién eres.

Una mentira, eso es; una mentira entre tantas otras, una men tira encantadora, como un regalo (como un don), pura forma hipnótica, fascinante, que enmascara — como los banquetes de *Macbeth*— muchísima podredumbre. El mismo esquema se puede aplicar a *Los Soprano*. También Tony sufre ataques de pánico. El adulterio de Carmela es un proceso mucho más lento que el de Betty, por la educación católica del personaje italo-americano. No es casual que su primer devaneo erótico, no realizado, sea con el sacerdote de su parroquia; ni que la relación sexual con el decorador estadounidense Vic Musto no sea satisfactoria. Y que, en cambio, se enamore locamente de Furio, que sin llegar a concretarse supone una amenaza para la vida del «soldado» de su marido, que provocará el regreso de Furio a Italia, su huida.

9.

El cristianismo es el gran fenómeno histórico que ha condicionado la tragedia durante los últimos dos mil años. Tanto el *Antiguo* como el *Nuevo Testamento* son relatos trágicos de carácter ejemplar, que pretenden comunicar un orden, un sentido

trascendente. Rollack ha escrito que, en cambio, «la tragedia no desemboca en una ruptura ni en un precipicio, no se abre a ningún tipo de trascendencia», porque «el mundo, incluso el de Sófocles, está abierto al debate» y está «vacío». Según el filólogo francés, la comparación entre la tragedia de Edipo y la de Creonte, con «la historia de los reyes, su cólera y su testarudez suicida, da la impresión, en las tragedias tebanas, de una monotonía terrorífica».

10.

El conflicto, la conversación en red, las constantes migraciones de las series.

El sociópata Tony Soprano, el cobarde Don Draper: el abismo vacío, el infinito asco que hay tras la fascinación que ejercen en nosotros los personajes.

No hay posibilidad de catarsis.

11.

Las obras teatrales de la Antigüedad se producían en un día, el día de la revelación. Las teleseries contemporáneas se extienden durante años: los que dura el psicoanálisis de sus protagonistas, una investigación infinita, sin resultados estimables, sin culpable único, sin grandes cambios.

Si Edipo fue el primer detective literario y, tras su investigación, decidió arrancarse los ojos, Tony Soprano se puede leer como una deformación actual de la figura del detective. Porque la serialidad contemporánea ha desplazado a ese arquetipo del centro en que tradicionalmente se encontraba. Los protagonistas de *Remington Steele* se despidieron de la pequeña pantalla en 1987, y los de *Luz de luna*, dos años después; entre ambos, desapareció *Magnum P.I.*; tras cuarenta años de existencia, en cuatro teleseries y en muchos otros productos narrativos, *Mike Hammer* murió en 1998; y en 2005 se intentó resucitar sin éxito a Kojak. Prácticamente, la única serie del siglo XXI con un detective privado como protagonista es *Monk*, una comedia; en el resto, la figura aparece en un segundo plano, como empleado y, por tanto, como instrumento ejecutivo. Se encarna en Kalinda (*The Good Wife*) y en personajes todavía más secundarios, como los detectives que aparecen esporádicamente en *Daños y perjuicios* o en *The Shield*. Porque el intérprete central de las series, por lo general, es un médico, un abogado o un policía (o asesor de la policía). De no pertenecer a esas categorías profesionales, el protagonista (náufrago, director de funeraria, narcotraficante o creativo publicitario) no tendrá acceso a una interpretación de conjunto. De modo que un mafioso, obligado a traducir constantemente la realidad circundante para tomar decisiones que aseguren tanto el negocio como la supervivencia, sin nadie cercano que interprete por él las

situaciones, tomará la decisión de indagar en su crisis personal, de ser detective de sí mismo.

12.

Tony Soprano está solo y en las series del siglo XXI no existen figuras capaces de contrapesar con luz la oscuridad de los trágicos héroes protagonistas.

El universo trágico es un universo perpetuamente en crisis. Como Creonte, Tony se verá enfrentado una y otra vez a dilemas trágicos: tendrá que escoger entre el afecto personal y la ley de la mafia; entre la familia y la supervivencia; entre su madre o su sobrino y el negocio. Siempre se inclinará por la segunda opción. En el rostro de James Gandolfini veremos el dolor que conlleva. Tras el accidente de tráfico, Tony asfixia con sus propias manos a Christopher, su sobrino agonizante, en quien ha proyectado su sucesión ante las continuas muestras de debilidad que le ha dado su propio hijo. Cuando descubra que su madre le ha traicionado, el mismo dolor retorcerá las facciones del personaje. La investigación de sí mismo, que se muestra en los diálogos con la doctora Melfi y en la presencia de elementos claramente freudianos (como el caballo o los gansos), le lleva una y otra vez a arrancar los ojos de los otros para no tener que hacerlo consigo mismo.

Mad Men & beautiful women

«Al ofrecer a los narradores jóvenes y sobreeducados una visión exhaustiva de la hipocresía con que América se veía a sí misma alrededor de 1960, la televisión en sus principios ayudó a legitimar el absurdismo y la ironía, no solamente como recursos literarios, sino como respuestas insensatas a un mundo ridículo».

David Foster Wallace

Algo supuestamente divertido que no volveré a hacer

A finales de los años 60 y principios de los 70 se produce en los Estados Unidos un profundo cambio en la industria televisiva. Los anunciantes y las agencias de publicidad pasan de interesarse por el televidente generalista a hacerlo por los diferentes tipos de consumidor que consumen diferentes tipos de programas. La Gran Audiencia América se transforma entonces en un sinfín de pequeñas audiencias americanas. Los estudios de mercado demostraron que los productos que se anunciaban en televisión eran sobre todo comprados por hombres y mujeres de entre 18 y 49 años, que tenían estudios y vivían en ciudades; de modo que los anunciantes se interesaron progresivamente por este sector demográfico y la producción televisiva se fue adaptando a él. Por ese motivo las comedias pasaron de tener una ambientación rural a ser eminentemente urbanas. En ese tránsito del campo a la ciudad se ha cifrado la emergencia de la televisión de calidad. En esos años nacen las teleseries de culto.

Mad Men enfoca el preámbulo de ese momento clave del medio. Aunque trate también otros muchos temas, la teleserie habla de la época en que el televisor se empezó a convertir en el electrodoméstico central de nuestras existencias. Si en la primera temporada la publicidad en pantalla es una nueva tendencia que no merece más que la desconfianza de Don Draper, el director creativo de la agencia Sterling Cooper y protagonista de la teleserie, en la cuarta —convertido ya en socio de Sterling Cooper Draper Pryce— recibe, en una gala en el Hotel Waldorf, un premio Clio al *Mejor Anuncio Televisivo de Limpiador, Encerador y Pulidor*, por la campaña de Glo-Coat. En tan sólo cuatro años, entre 1960, cuando comienza la serie, y finales de 1964, cuando termina la cuarta temporada, el mundo de la publicidad se ha transformado completamente. Con él, lo ha hecho la sociedad norteamericana: en

1960 se inaugura la Mansión Playboy y John Fitzgerald Kennedy llega a la Casa Blanca (después del episodio 12, «Nixon vs. Kennedy»); el presidente es asesinado en 1963; Martin Luther King gana el Premio Nobel de la Paz en 1964, año de la proclamación de la Ley de los Derechos Civiles y de la entrada definitiva de los Estados Unidos en la guerra de Vietnam. De JFK a Vietnam: el arco temporal de la teleserie hasta el momento.

Hasta el momento: ése es el problema de la crítica del presente.

Quizá uno de los conceptos clave de la teleficción de nuestros días sea el de *profundidad*. No se trata meramente de una cuestión de metraje, es decir, no sólo tenemos personajes y tramas profundas porque los guionistas disponen de muchas horas de acción para desarrollarlas. Hablo de algo más abstracto. Hablo de la capacidad que tienen ciertos espacios y, sobre todo, ciertos personajes de penetrar en la conciencia del lector, de convertirse en *familiares*, tanto en su miseria como en su esplendor. Estos dos polos se alternan en las escenas memorables de las teleseries, aquellas que —después del capítulo final— asociamos en la memoria, con una sacudida de adrenalina sentimental, con ciertos nombres y ciertos títulos. Esas escenas memorables de *Mad Men* se podrían clasificar en dos tipos. Por un lado, las que llamaría *literarias*. Se trata de momentos en que un diálogo o un gesto ponen de pronto ante nuestros ojos las letras, las palabras del guión a cuya plasmación en imágenes estamos asistiendo. Un ejemplo entre muchos: un plano detalle subraya cómo los dedos de Don acarician la hierba durante una representación escolar de sus hijos, como si acariciarán los pies de la maestra que baila, descalza, con los niños, una danza de primavera (en un episodio no en vano titulado «Amor entre las ruinas»). Mientras el matrimonio de Don y Betty se desmorona, el tacto de la hierba lo conecta no sólo con el objeto de su deseo, sino con sus propios orígenes, rurales, que él niega con su falsa identidad. El estilismo depurado, los símbolos tratados con obsesión hitchcockiana, la estética minimalista, los encuadres calculados hasta en el último pormenor se desvanecen durante un instante en nuestras pupilas, para ser remplazados por el destello de la epifanía de Joyce, por la silueta del iceberg de Hemingway, por la sutileza de las conversaciones de Carver o de Cheever.

Otro ejemplo: el día en que Joan, con un ramo de rosas en los brazos, le presenta a Greg, su prometido, a Roger Sterling, su ex amante, ella le dice a éste que tienen una reserva en un restaurante francés:

—Si odias la comida francesa... —le reprocha, impertinente, su jefe, y el rostro de Greg se contrae levemente.

—Hay un nuevo chef... —contesta con urgencia Joan.

Se despiden. No queda nadie en la oficina. Bajo el pretexto de que le sirva una copa en el despacho de Don, porque ha «visto en las películas que beben continuamente», Greg acorrala a su novia.

—Sterling sabe muchas cosas de ti.

—Porque llevo aquí nueve años.

La atrae contra su cuerpo. «No es el lugar adecuado», protesta ella. «Es lo que te gusta», le dice él, con la rabia que incubaba la sospecha. La acuesta sobre la moqueta y, pese a la resistencia de Joan, la viola.

—¿Ya estás lista? No quiero perder la reserva —dice él tras la elipsis, apenas ella sale del despacho.

—Sí, claro que sí —dice ella y, mientras se alejan, la cámara enfoca el ramo de rosas rojas, olvidado sobre el escritorio.

En el lado opuesto de la alusión al tacto de la hierba o al ramo de rosas, del detalle, de lo mínimo, tendríamos las escenas *históricas*, con sus grandes angulares. A través de la radio, de la prensa y de la televisión, las noticias de la época se van filtrando en el audio, mientras las imágenes se centran en los hogares de la clase media y alta y en las oficinas de Mad(ison) Avenue. Al focalizar un sector social muy determinado del Manhattan y el conurbano de Nueva York en los años 60, la teleserie se opone, a sabiendas, al imaginario predominante de esa época. Al álbum de fotografías que todos tenemos en la recámara de nuestro cerebro: los *beatniks*, Elvis Presley, los *hippies*. El Che, las protestas contra Vietnam, la Beatlemania. La contracultura.

El altercado de Roger Sterling con la delegación japonesa de Honda, en la cuarta temporada, cuando el tiempo interno de la ficción se encuentra en el año 1964, pone sobre la mesa que la ideología que predomina en los Estados Unidos de los años 60 es bélica: Japón, Corea, Vietnam. A principios de la década anterior, la revista *Life* hizo una encuesta para decidir el nombre de los diez ídolos de la juventud norteamericana: junto a Louisa May Alcott (que en 1868 publicó *Mujercitas*) y Florence Nightingale (la decimonónica madre de la enfermería moderna), aparecían Abraham Lincoln, F. D. Roosevelt y Douglas MacArthur. El 10 de enero de 1964, la portada de la revista estaba consagrada a un retrato, con pipa y libro, del propio MacArthur. La del 6 de marzo mostraba a Cassius Clay (el protagonista indirecto del capítulo «La maleta» de la cuarta temporada). El 28 de agosto, la portada era para The Beatles, que volvían a Estados Unidos (y Don invita a su hija a asistir a un concierto de su grupo favorito, dejando claro que se sacrifica por ella: la brecha generacional es también una brecha representacional, el autocontrol del padre se contraponen a los gritos eufóricos de la hija). El 27 de noviembre los soldados en Vietnam ocupan la portada (y el marido de Joan la llama desde allí). El 25 de diciembre, culminando un año en que el papa Pablo VI ha aparecido periódicamente en la revista, la portada es el *Moisés* de Rembrandt y el número está dedicado, por supuesto, a Dios. *Mad Men* parece decimos, con sutileza, como siempre ocurre en la serie, que si la contracultura existió era porque había una cultura dominante. Una cultura sexista, racista, militarista, alcohólica, elitista, religiosa, imperialista. Perfectamente representada por las agencias de publicidad de Madison Avenue y por su clientela típicamente americana, como los Hoteles Hilton o Lucky Strike.

Mientras el trabajo y la familia, pese a su separación espacial (Manhattan y el

suburbio) o gracias a ella, se mantienen —bloques sólidos— al margen de los vaivenes contraculturales, el ocio, las fiestas, el adulterio, las aventuras nocturnas y la búsqueda de pareja protagonizadas por solteros —en cambio— conducen recurrentemente a ellos. Los intelectuales con ideas progresistas, los cronistas de los abusos policiales, los artistas influidos por Warhol o las parejas interraciales son siempre personajes ocasionales, presencias fantasmales en noches inverosímiles, carne de guateques en que alguno de los protagonistas ha acabado por casualidad o por equivocación. Las grietas que permiten que su mundo, oxigenado, parezca sólido. La presencia de la marihuana apunta en la misma dirección: Don sólo la fuma cuando se encuentra, puntualmente, en la periferia de su mundo habitual, en compañía de una amante *hippie* o de la esposa del hombre a quien suplantó. Volvemos al iceberg: siete octavas partes de la teleserie se centran en la Cultura Dominante y sólo la octava parte restante, a menudo de forma episódica o indirecta, nos habla de la contracultura. Como si la intención de Matthew Weiner fuera recordarnos contra qué mayoría lucharon los movimientos sociales de los años 60, quién tenía en sus manos la representación mediática del Imperio que acababa de dirigir la invasión de la Bahía de Cochinos y cuyos fanáticos radicales asesinaron tanto a JFK como a Martin Luther King.

Aunque sea vecino del de *West Side Story*, el mundo de *Mad Men* es anglo y falocéntrico. La supremacía blanca y masculina nunca es puesta en entredicho. Mediada la cuarta temporada, Roger y Joan son atacados en plena calle por un delincuente negro armado con un revólver; en cuanto se va y se sienten a salvo, sumamente nerviosos, folian, de pie, en una esquina. Greg, el marido de Joan, está en el ejército. Ella se queda embarazada y no hay duda de que el padre es Roger. Por tercera vez en su vida, se dirige a una clínica, a sabiendas de que eso puede significar que no pueda ser madre jamás. Es difícil no ver en ello una reafirmación del millonario Roger Sterling tanto respecto al Hombre Negro como respecto a la Mujer Blanca, no en vano su subordinada. Durante los años 50, la Generación Beat vio en los barrios negros de Nueva York una reserva espiritual de los ritmos africanos que habían mutado en el jazz, mientras había bares de Manhattan en que no se servía a los afroamericanos. En esa misma época se estrenó *I Love Lucy*, la primera *sitcom* que mostró a una pareja interracial: la blanca Lucy y el cubano Ricky Ricardo. En el capítulo final de *El príncipe de Bel Air*, ya en los años 90, aparecieron como personajes invitados *The Jeffersons*, es decir, los protagonistas de la teleserie con protagonistas afroamericanos que más años ha estado en antena, exactamente desde 1975 hasta 1985. No es casual ese homenaje si se tiene en cuenta el vínculo de clase: en ambos programas los personajes vivían en acomodadas zonas residenciales. En *Good Times*, en cambio, encontrábamos a los personajes alojados en viviendas de protección oficial de Chicago, en el inicio del camino que conduce a las esquinas marginales de Baltimore representadas en *The Wire*. En paralelo, aunque con cierta demora. *Enredo* fue la primera *sitcom* con un protagonista gay; *Treinta y tantos*, la

primera en mostrar a dos hombres en la misma cama; y *Ellen*, la primera en tener una protagonista lesbiana. Ése es el camino que conduce a la eclosión de la británica *Queer as Folk* precisamente en el año 2000. Quizá sea la figura de Ornar, el primer justiciero negro y *queer* y suburbano de la historia de la televisión, la intersección de ambas vías.

En la representación televisiva, por tanto, la prehistoria del vector racial y la del vector de género se entrecruzan en los años 70. Ese cortocircuito está muy presente en *Mad Men*; pero no de forma explícita, sino como tormenta que se aproxima desde el horizonte. Como la tormenta interior que azota a Peggy Olsen, en cuyo tibio inconformismo y su acción creativa se adivina la mujer del futuro. Aparecen varias mujeres afroamericanas como criadas y como novias o amantes de empleados blancos de la agencia de publicidad, una de ellas precisamente como conejita de un club Playboy. Su aparición en el capítulo noveno de la cuarta temporada (que cito una y otra vez porque es la mejor temporada de la historia de la televisión) hace todavía más explícito el segmento de población que retrata *Mad Men*. Beatriz Preciado ha estudiado en *Pomotopía* la emergencia y consolidación del Imperio Playboy, que surgió cuando el capitalismo de guerra mutó «hacia un modelo de consumo y de información del que el cuerpo, el sexo y el placer formaban parte». El primer club Playboy abrió sus puertas en 1960. Los clientes podían ver pero no tocar, a excepción de que poseyeran, como es el caso de Lañe Price —el personaje inglés de la serie— una *llave número 1*, que les permitía ser amigos de las conejitas y verlas (y tocarlas) fuera del recinto del club. Con la intención oculta de que su padre conozca a su amante. Lañe lo invita al club y le pide a Don que los acompañe. Para extremar el contraste entre el anciano padre británico y su amante, ésta no es sólo una conejita, sino que es negra. El género y la raza se combinan en un cóctel incómodo, todavía más conflictivo cuando descubrimos que entre ambos existe un amor sincero. Se lleva al paroxismo un caso anterior, el de Salvatore Romano, uno de los personajes secundarios de las tres primeras temporadas y el único miembro de la agencia de origen no anglosajón, que era un gay reprimido. Tras varios escauceos, finalmente se casa. En su última aparición, en el tramo final de la tercera temporada, se encuentra en una cabina telefónica, en una zona frecuentada por *gigolós* y por homosexuales en busca de relaciones ocasionales, hablando con su mujer:

—No me esperes despierta... Yo también te quiero —le dice antes de desaparecer.

A diferencia de Salvatore, siempre extremadamente atildado y acicalado, el personaje gay que lo reemplaza en la cuarta temporada no utiliza afeites ni cosméticos, no viste ni como una mujer ni como un hombre. Joyce es una chica muy masculina, que no oculta su tendencia sexual. En la primera temporada ya se había insinuado que Carol, la compañera de piso de Joan, se sentía eróticamente atraída por ésta. El aspecto de Patricia Highsmith en las fotografías que se conservan de sus veinte años, fumando, despeinada, con camisas de hombre, no difiere demasiado del

de Joyce. Es sabido que en 1952 publicó, bajo pseudónimo, una novela sobre lesbianismo titulada *El precio de la sal*, que más de treinta años más tarde se editó con su nombre real y con un nuevo título: *Carol*. Dos formas posibles para una misma desazón.

Mientras en las alturas de los rascacielos y en los elegantes restaurantes por donde se mueven los protagonistas predomina la Forma, en los sótanos de los hogares, de los apartamentos y de las habitaciones de hotel se impone el Caos. La geometría de los moños, la belleza de los vestidos y de los camiones, el interiorismo de los despachos, las rayas diagonales de las corbatas, los pechos piramidales o la policromía de los cócteles se contraponen, por tanto, a la necesidad de protección masculina, a la maternidad negada, a la adicción al alcohol y al trabajo, a la imposibilidad de construir o de mantener la unión de una familia. Mediante el subrayado constante de las formas perfectas, sometidas a la disciplina de una puesta en escena meticulosamente planificada. *Mad Men* no hace más que resaltar la imposibilidad de que un sistema tan formalista, tan encorsetado y tan injusto sea capaz de pervivir.

El epítome de esa tensión entre la Forma y el Caos lo encontramos en el protagonista, Don Draper, quien oculta bajo sus trajes y camisas y corbatas y peinados perfectos, bajo su máscara de encanto y fascinación, bajo su seguridad profesional como director creativo envidiado y deseado, no sólo una tendencia enfermiza al adulterio, sino sobre todo una crisis perpetua de identidad. El caballero seguro de sí mismo es, en realidad, un gran cobarde, un desertor, un traidor que asumió como propio el nombre de otro soldado durante la guerra de Corea. Al final de la cuarta temporada, el miedo a ser descubierto por unos agentes federales hace que Don tenga un virulento ataque de pánico, que le hace creer que está sufriendo un ataque al corazón. Los estallidos de violencia, periódicos, actúan como válvulas de escape, como mecanismos autorreguladores. La violación de Joan en un despacho de la oficina vacía, los disparos de Betty con una escopeta en el jardín de su casa, el modo en que Peggy rechaza su maternidad, la humillación que sufre Lane Price a manos de su anciano y despiadado padre. El iceberg se dilata o se agrieta, para mantenerse a flote. Ese mismo Nueva York domeñado por la Forma y amenazado por el Caos será, durante las tres décadas siguientes, el escenario de *Taxi Driver*, *La hoguera de las vanidades* y *American Psycho*. Disparos, fuego, cuchilladas: violencia para escapar de la represión.

La clave —como siempre— se encuentra en los títulos de crédito de la propia teleserie, que tienen un diseño entre freudiano y psicodélico que recuerda el de la apertura de *Vértigo*, la película que Alfred Hitchcock estrenó en 1958 y que, tanto por fechas como por estética, se puede ver como un preámbulo del mundo obsesivo de *Mad Men*. Un dibujo animado, vestido en blanco y negro, que no podemos dejar de identificar con Don Draper, entra en su despacho y, de pronto, los cuadros se descuelgan, el mobiliario se deshace, la arquitectura se desmorona. El hombre cae. Se

precipita en el vacío, rodeado de rascacielos cuyas superficies han sido ocupadas por retazos de publicidad. Mujeres, sobre todo. La metrópolis es un sinfín de *pin-ups*, de largas piernas en minifalda, de miradas azules y sonrisas y labios rojos. Fragmentos de cuerpos femeninos y eslóganes como: «Disfruta de lo mejor que América puede ofrecer». El dibujo animado no se estampa contra el asfalto, sino que se disuelve en el magma publicitario (en los objetos del deseo) y reaparece cómodamente sentado, en un sofá, de espaldas, fumando. La construcción de la ciudad se realiza a través de las técnicas propias del *pin-up*, es decir, del *cut & paste*. Es un montaje. A través de él, el héroe cae desde el despacho (el trabajo) hasta el sofá (el hogar). Pero cae: *Mad Men* habla de la caída de alguien de interior caótico y catódico que cree controlar las bellas formas femeninas y urbanas. Y de la seducción que lleva a cabo, no sólo del mundo que lo rodea, también de nosotros, de espaldas en el sofá, mirando la pantalla.

La luz final de *Perdidos*

En los orígenes de la televisión está la luz.

La luz, esa energía electromagnética y radiante.

A finales del siglo XIX se empezaron a enviar imágenes, esto es, fotografías, gracias a la mediación de la electricidad. Las células fotosensibles de selenio permitieron el envío de imágenes quietas. La telefotografía. En paralelo se inventaba el tubo de rayos catódicos, que sólo podría ser utilizado cabalmente en el futuro. La carrera por el registro de imágenes comenzó en 1923 con el iconoscopio, invención del físico ruso-americano Vladimir Kosma Zworykin. El 26 de enero de 1926, en un laboratorio de Londres no demasiado diferente del de Walter Bishop en Harvard, el ingeniero escocés John Logie Baird mostró por vez primera en una pantalla imágenes en movimiento. El televisor electromagnético representó en su superficie a un muñeco. Un rostro. El rostro de un rostro. No existe una fotografía de los rostros de los testigos: las personas que asistieron al experimento y en cuyas pupilas quedaron inscritas las primeras imágenes televisadas. Un momento crítico comparable al de la visión de la primera pintura rupestre, del primer paisaje a través de una ventana, del primer cuadro con perspectiva, de la primera fotografía. A finales de esa misma década, comenzó la retransmisión. Pero el sistema electromecánico fue desplazado por el sistema electrónico del tubo de Marconi, heredero de los avances del iconoscopio, en los años 30. En 1954, se inventó el televisor en color. Dos años más tarde, el mando a distancia.

El *zapping*.

El telespectador es un embrión microcrítico comienza también a producir, tímidamente, en el relativo letargo del ocio, una programación alternativa y fragmentada de lo Real Televisivo.

En 1960 nace la pantalla rectangular del televisor. Dos años más tarde, el primer satélite televisivo es puesto en órbita. Durante esa misma década y la siguiente, la cadena HBO (que siempre utilizará la expresión *televisión de calidad* y nunca la de *televisión de culto*) emite por cable y vía satelital. En 1980 comienza la explotación a gran escala de la televisión por cable en los Estados Unidos y Gran Bretaña. En 1995 fue emitido por primera vez un programa de televisión por internet. La expansión de

la televisión digital despide el siglo xx. En 1999 HBO estrenó *Los Soprano*, cuyo último capítulo, con su inesperado fundido a negro (el divorcio súbito y sin solución de continuidad entre la familia Soprano y nosotros, sus viudos), se emitió en 2007. Un final absolutamente abierto. Entre 2001 y 2005 se proyectó *A dos metros bajo tierra*, cuyo final era un sobrecogedor *videoclip* en que todos los personajes, uno por uno, iban envejeciendo y muriendo ante nosotros, sus huérfanos. Un final absolutamente cerrado. Entre 2002 y 2008, la misma cadena emitió *The Wire*, que acaba con una sucesión de planos encadenados en los que los personajes de la ficción son hermanados con los anónimos habitantes de Baltimore. Un final semiabierto o semicerrado, concebido como una despedida en el ámbito de la ficción y como una continuación sin fin en el ámbito de lo real.

Los eslóganes de HBO durante esa época fueron: «HBO: el Lugar» y «HBO: ve Más Allá».

Youtube nos permite hacer *zapping* entre esos tres finales.

Teleficción comparada.

«El tren de medianoche que lleva a cualquier parte», dice la canción (titulada «Don't stop believing») que actúa a modo de banda sonora de la Última Cena de *Los Soprano*. Llegan el padre, la madre y el hijo; pero la llegada de la hija se posterga. Entran otros clientes: varios de ellos sospechosos, amenazantes, porque el probable crimen de Tony levita en la atmósfera. En el exterior del restaurante, Meadow intenta aparcar. Puro suspense: dilatación del tiempo. No lo consigue hasta la tercera vez; entonces corre hacia el restaurante. Durante esos segundos, han abundado los primeros planos de James Gandolfini. Nos despedimos sobre todo de él: objeto de amor y de odio. Fundido a negro. ¿*The End?* Hay suficientes pistas en ese metraje como para pensar que Tony Soprano va a ser asesinado después del fundido a negro. Pero nunca sabremos si *realmente* lo fue. El negro, además de un recurso narrativo, es luto. Tanto si lo asesinan como si no, lo perdemos. Para siempre. Y esa pérdida no es una apertura, sino un cierre.

El final de *A dos metros bajo tierra* utiliza el *flashforward*, un recurso que no había aparecido durante la serie y que, por tanto, consigue provocar un efecto sorpresa. Claire pone un CD de Sia. Suena «Breathe me». Se aleja de su hogar en la Costa Oeste, camino de Nueva York, por autopistas y carreteras de desierto. Mientras suene la música, una sucesión de destellos del futuro va a ir mostrando a cada personaje en el momento de su muerte. La última prolepsis nos muestra la desaparición de Claire, en su cama. Primerísimo primer plano de sus cansados ojos de anciana. Se funden con sus ojos de joven, conduciendo, con el futuro aún por delante. Es un futuro cerrado, en un final cerrado; pero la teleserie, en vez de culminar en esos ojos que mueren, nos muestra en sus últimos segundos la mirada de la joven clavada en el horizonte y el coche que avanza y la carretera y el cielo. El camino: metáfora por excelencia de la continuidad en los finales cinematográficos. Tras unos minutos en que hemos creído que lo sabíamos todo sobre el futuro de esos personajes de los

que nos estábamos despidiendo, la carretera nos insinúa que jamás sabremos qué ocurrió entre cada uno de esos destellos, que las elipsis son infinitas. El final absolutamente cerrado quizá, finalmente, no lo fuera tanto.

McNulty, que en ese momento se revela como el protagonista secreto de una teleserie coral, sale del coche y empieza a sonar la banda sonora de *The Wire*. La teleficción, por tanto, se despide de nosotros con la misma música que nos ha ido acompañando, capítulo a capítulo, durante tantísimas horas de espectáculo milimétricamente realista. A partir del rostro de McNulty, que observa un rincón periférico de la ciudad de Baltimore, se van sucediendo las imágenes de un futuro cercano, que muestran uno a uno a los personajes más relevantes, prosiguiendo con su vida, con su esplendor y su miseria, hasta que los planos encadenados empiezan a enfocar naturalezas muertas y urbanas y, al fin, ciudadanos anónimos. Los rostros reales de Baltimore. Acaba la canción. McNulty entra en el coche. Dice: «Let's go». Arranca. Se va. Los coches siguen pasando, en un sentido y en el contrario. Él y todos los demás ya no están. Los hemos perdido. ¿Cómo gestionamos ese duelo? Termina la teleserie.

¿Qué tienen en común?

La música, los coches: la idea (tal vez imprescindible) de la continuidad.

Let's go, don't stop believing, let's zapping.

Desde el Lugar donde has estado durante meses o años hasta el Más Allá.

Ése es precisamente el tránsito que propuso *Perdidos*.

En septiembre de 2004 *Perdidos* apareció por primera vez en nuestras pantallas. Su último episodio se emitió el 23 de mayo de 2010. A diferencia de las teleseries citadas, fue producida por ABC Studios.

Según el principio que la teleficción propone en su temporada final, en los orígenes de *Perdidos* está la luz.

La luz, esa energía electromagnética y radiante.

Sabíamos que la Isla era especial gracias a su corazón de energía. Fue esa energía la responsable de la caída del avión que lo provocó todo. La combinación de números pretendía, supuestamente, controlar esa energía. La poderosa imagen de Benjamin Linus moviendo el eje de rotación de la Isla significaba la conversación directa entre un ser humano y esa energía devastadora y fascinante. La interacción entre esa energía y la bomba atómica con que se suicidó Juliet causó los saltos en el tiempo que sacudieron la quinta temporada.

La luz, por tanto, estuvo relacionada desde siempre tanto con la energía atómica, la física cuántica y los números como con la trascendencia y la fe.

En la última temporada, las interferencias (los recuerdos visualmente fragmentarios pero intuitivamente totales de la vida en la Isla, capaces de lograr que los personajes tomen conciencia de ser habitantes de una suerte de Matrix) se convierten en las epifanías capaces de hacer coincidir momentos lejanos de universos paralelos. De revelarlos. Para asumirlos. Los momentos climáticos son el parto de

Aaron, el reencuentro de Juliet y de James, el reencuentro de Sun y Jin y el tacto de Jack en el ataúd de su padre, que provoca la interferencia, la evocación que culmina con el beso de Katie y Jack. El parto de Aaron y la muerte de Juliet ocurrieron en temporadas anteriores. La muerte subacuática de Sun y de Jin, en cambio, tuvo lugar tan sólo algunos capítulos antes. Y el beso culminante de los dos protagonistas últimos, tan sólo unos minutos antes, en el mismo capítulo. Sin embargo, ni la muerte de los personajes coreanos ni el beso (*I love you*) son capaces de conmovernos tanto cuando ocurren *en directo* como cuando los vemos *representados*, en la sucesión (el *zapping* vertiginoso) de la interferencia. El melodrama se condensa, veloz, en un clipmetraje insertado en el conjunto de cuarenta minutos. Esos clipmetrajes, que en los últimos episodios de la última temporada han venido alterando la lógica bipartita de los capítulos —impuesta desde el principio—, actúan a modo de subrayado. Enfatizan la materia última de la teleficción: el recuerdo (pixelado), la memoria (visual), la luz que es la esencia del televisor.

El amor: no sólo entre los personajes, sobre todo entre el espectador y la ficción que le ha hecho compañía durante meses o años.

La segunda mitad de la última temporada de *Perdidos* plantea la necesidad de establecer una comunidad, cuyos pilares son los recuerdos de una vida anterior, de intensidad decisiva y compartida, en medio de un Matrix que es el limbo o el infierno —qué más da—. El establecimiento final de la comunidad demuestra que toda la última temporada ha actuado a modo de despedida. Los personajes se despedían de nosotros. En el universo paralela, la Isla es percibida como una teleserie, un montaje de escenas y de recuerdos, un *videoclip* en el que la música se alía con la imagen para provocar recuerdos que comiencen a elaborar la pérdida, el duelo.

En el plano del contenido: todas las estructuras narrativas han sido combinadas en *Perdidos*. El relato de naufragos, la narrativa de guerrilla y bélica, lo fantástico y la ciencia-ficción, la teoría de la conspiración, la hipótesis filosófica y técnica, la utopía, el relato religioso, el Más Allá. En el plano de la forma: la primera, la segunda y la tercera temporadas recurrieron al *flashback*; la cuarta, al *flashforward*; la quinta, a los saltos temporales; la sexta, a la dimensión paralela. Los recursos técnicos admiten la metáfora televisiva. Rebobinar; adelantar; hacer *zapping*; recordar que la televisión es la realidad paralela, el lugar de encuentro de la humanidad de nuestra época, una corriente de luz que no se apaga, la morada de algunas de las interferencias que nos han marcado. La muerte de JFK; el alunizaje de Neil Armstrong; la caída del Muro de Berlín o de las Torres Gemelas; la inauguración de los últimos Juegos Olímpicos; el final de *Perdidos*. Nos encontrábamos frente a la pantalla, viendo exactamente lo mismo. Estábamos *allí*. En el luminoso lugar donde se reúnen lo representado y nosotros, los televidentes, que nos pasaremos toda la vida *editando* esos recuerdos, alterándolos, poniéndoles bandas sonoras alternativas.

Los seres representados se reúnen en una iglesia que quiere ser la suma de todos los templos y de todos los credos, el espacio de la comunión y de la despedida. El

espacio de las reuniones por capítulos, periódicas, semanales. En pocos lugares se condensa tanta fe como en la luz que irradian las pantallas que nos circundan y nos abrazan.

La teleficción ha trabajado los procedimientos que son intrínsecos al arte. Ha reflexionado (retorcido) sus materiales. Ha cerrado líneas argumentales y ha dejado otras abiertas. Ha mostrado los *flashes*, la radiación, los rayos catódicos que están tanto en el corazón de la Isla como en el del televisor. Ha tratado la ciencia, pero nos ha recordado que la ficción, aunque no sea necesariamente una cuestión religiosa, sí es una cuestión de fe. Nos ha pensado también a nosotros, televidentes, fans o antifans, microcríticos, creyentes o simples espectadores, coleccionistas de orfandades. Y ha mitificado el origen del medio en que se expresa: la luz.

Así son los musicalizados últimos segundos de *Perdidos*: Jack en el suelo, rodeado de bambú; primer plano de Jack, mirando al cielo; la comunidad de personajes en la iglesia y el padre de Jack que abre las puertas para que el templo sea inundado por la luz; Jack moribundo: ve cómo el avión sobrevuela su mirada, enmarcada en los copos vegetales; primer plano de Jack sonriendo en el suelo de Isla; primer plano de Jack sonriendo en la iglesia; fundido a blanco (fundido a luz); el ojo del protagonista que al fin se cierra.

En el origen de la televisión está el cine: el ojo es rasgado por el vuelo de un avión.

Y la tragedia y la poesía y la oración.

La cara de Tony Soprano; los ojos de Claire; el rostro de McNulty; los ojos de Jack: las grandes teleseries tienen que acabar enfocando una mirada que sea el espejo de la nuestra.

Don't stop believing.

Todo sigue en el más allá donde el *zapping* está a punto de llevarnos.

***Rubicon*: la conspiración televisada**

En la mesita de noche, una novela de Graham Greene.

Quiero decir, en una única frase, sin comas ni oxígeno: una novela de Graham Greene en la mesita de noche de la vivienda secreta de un hombre que se ha suicidado tras recibir un trébol de cuatro hojas.

Es la única referencia literaria explícita que encontramos en la primera y única temporada de *Rubicon* y la sitúa en su punto de partida: el de la mejor novela de espías. Pero toda obra de valor lleva a cabo un desvío substancial respecto a la tradición o tradiciones en que se inscribe y *Rubicon* rubrica tres desvíos respecto a los relatos de espionaje que la precedieron.

Si las novelas de Greene están ambientadas en La Habana, Argentina, Haití o Saigón; si las ficciones de John Le Carré o Frederic Forsyth también abarcan la geopolítica del planeta Tierra, *Rubicon* en cambio apenas se mueve de los despachos del American Policy Institute, un centro de archivo e interpretación de datos sobre política internacional, con sede en Nueva York. Un *think tank*: un depósito de ideas y de las personas que pacientemente las alumbran. Mientras que, desde *James Bond* y *Misión: imposible*, pasando por *Alias*, el cine y las teleseries de espías también han explorado un escenario planetario, fragmentado en metrópolis distantes y en edificios remotos con gran potencial narrativo (la nave industrial, la mansión aislada, la central nuclear, la plataforma petrolera), *Rubicon* opta por espacios mínimos, por la claustrofobia enmoquetada, por el transporte a pie o en tren en vez de persecuciones en automóvil o de aviones desde los que lanzarse en paracaídas. La primera subversión que la serie de AMC lleva a cabo, por tanto, es espacial. Empequeñece el mundo. Convierte la conspiración en un asunto que se dirime entre escasas paredes, entre personajes escasos. Casi todos ellos brillantes lectores.

Su modelo no es el cine espectacular protagonizado por un superhombre, sino las películas de paranoia conspirativa de los años 70, como *Todos los hombres del presidente* o *Los tres días del Cóndor*, protagonizadas por hombres corrientes. En ésta, Robert Redford encarna a un funcionario de la CIA cuya ocupación es leer documentos a la zaga de mensajes cifrados. En aquélla, dos periodistas del *Washington Post* —Dustin Hoffman y Redford, de nuevo— descubren el *Watergate*.

Como en aquel ya vetusto celuloide, en *Rubicon* el papel es más importante que el píxel. Cada mañana, los investigadores del American Policy Institute acuden a sus puestos de trabajo, reciben voluminosos cartapacios de material impreso y se pasan el día leyendo. En vez de los inventos de Q o los sofisticados sistemas de búsqueda satelital con que es perseguido Bourne, en la teleserie encontramos, pues, la tecnología de los años 70 ligeramente computerizada para que no desentone del todo en el siglo XXI. La ambientación, por tanto, también es subvertida. A todos los efectos, nos encontramos en 2010; pero la textura de la imagen, el vestuario de los personajes y la tecnología a la que tienen acceso se mueve constantemente entre nuestro presente y un pasado cinematográfico que actúa como contrapunto constante, como contagio, como interferencia. Se nos está hablando sobre las guerras de Irak y de Afganistán, pero parecería que en realidad estemos ante un relato oblicuo sobre el asesinato de JFK, los trapos sucios de Nixon o los preparativos de la invasión de la Bahía de Cochinos. Si seguimos con Robert Redford, en *Juego de espías*, que se estrenó en 2001 pero está ambientada en 1991, el actor encarnaba a un agente de la CIA en el día de su jubilación, enfrentado de pronto a una retahíla de decisiones que tienen que ver con un acuerdo de comercio entre China y los Estados Unidos, recién acabada la Guerra Fría. Los 90 fueron años de búsqueda de un nuevo enemigo, que se encontró en la década siguiente. *Rubicon* le toma el pulso a la nueva Guerra Fría. Como en todas las películas citadas en este párrafo, la conclusión es descorazonada: el enemigo está dentro. En el caso que nos ocupa: en el piso de arriba.

Sólo al final de la temporada, cuando se avecina el atentado terrorista y los analistas comienzan a trabajar directamente con el FBI, se utilizará tecnología punta. Para entonces dos de ellos habrán volado a Oriente Medio y habrán visto con sus propios ojos que, en realidad, no se trataba tan sólo de lectura: que sus interpretaciones se traducían en operaciones militares, en captura de sospechosos, en tortura, en cuerpos que sangran.

En dolor.

Pero de nada servirá. Porque la tercera y principal subversión llevada a cabo por *Rubicon* es la del fracaso. Por supuesto, en el relato de espías la superestructura no es sólo siempre superior al individuo, sino que es capaz de pervivir indefinidamente, adaptándose a nuevas formas, encontrando nuevos líderes, en una jerarquía infinita en la que los rostros visibles no son más que máscaras de nuevos grados de identidad. Pero siempre hay victorias pírricas, victorias mínimas, gestos que permiten pensar que el sistema no está absolutamente podrido, que no todo está perdido. No así en *Rubicon*. El 11-S es el *Big Bang* de la serie: está tatuado en el cuerpo y la mente de Will Travers, el protagonista, cuya esposa murió en el atentado de las Torres Gemelas. Nueve años más tarde, el equipo de analistas se enfrenta al desafío de evitar que se produzca otro atentado de características similares. La persecución a distancia —a través de la interpretación de fotografías, mapas y transcripciones telefónicas— de un terrorista llamado Kateb se produce en paralelo a la trama principal, que afecta

a la relación de Travers con sus superiores, de quienes desconfía como probables instigadores del asesinato de su jefe y suegro, quien muere en un accidente ferroviario justo después de que Will se percate de la presencia de un código en los crucigramas de los diarios.

En la época de la desmaterialización de los periódicos, la presencia de ese mensaje cifrado supone una interferencia de los años 70 y, de hecho, los personajes vinculados con los crucigramas (y con los tréboles de cuatro hojas que los acompañan) pertenecen todos a la generación anterior, la de los padres invisibles del analista. Travers, por tanto, persigue tanto a sus propios jefes como a ese esquivo terrorista islámico. De los primeros posee una fotografía de juventud: la prueba de que sellaron un pacto en la adolescencia y de que trabajan y conspiran juntos desde hace muchos años. Del segundo, en cambio, no existe ninguna fotografía. Por eso, en el tramo final, cuando ya no haya vuelta atrás, descubrirán que no tiene rasgos árabes ni nació en Somalia ni ha sido adoctrinado desde pequeño en una escuela coránica ni ha tenido que infiltrarse en los Estados Unidos. Es estadounidense. Es blanco. Es islámico. Ante la mirada atónita de todas las fuerzas de seguridad, de todas las agendas secretas, del ejército, el atentado se produce. Y con él, el colapso. Y con él, la derrota final.

En el mismo 2010 en que se estrenó y se clausuró *Rubicon*, la quinta temporada de *Dexter* también puso en circulación una fotografía de amigos adolescentes. Si con la de *Rubicon* se sella un pacto conspirativo, bajo el liderazgo del director de un instituto de análisis de datos, con la que aparece en *Dexter* se firma un pacto de sangre: torturar y asesinar juntos a chicas indefensas, durante años, bajo la guía de un líder que es al mismo tiempo una estrella de la autoayuda. En el fondo, estamos ante lo mismo. Pero Dexter, que no está maniatado por el sistema, *gana*, y los asesinos y violadores psicópatas son asesinados y los restos de sus cadáveres descansan, en el interior de negras bolsas de basura, en el fondo de la bahía; y Will Travers, en cambio, que no es más que un empleado, un eslabón en la cadena de mando, un personaje sin continuidad serial, *pierde*.

El fracaso de *Rubicon* es de una contundencia sin demasiados precedentes (tal vez el inmediato sea el de *FlashForward*, una teleserie más errática y menos poderosa).

Los analistas no son capaces de evitar el atentado.

Los creadores no son capaces de mantenerla en antena.

Los primeros pueden acogerse al amparo de la conspiración: Truxton Spangler, el director del *think tank*, es al mismo tiempo miembro de la corporación Atlas Macdowell, que lleva décadas provocando mediante todo tipo de artimañas desastres humanitarios con el único objeto de enriquecerse.

Los segundos deben estar ya trabajando en una nueva teleserie.

No todas las conspiraciones son teóricas, dice el eslogan de *Rubicon*.

Guy Debord escribió, en sus *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*: «La

sociedad modernizada hasta llegar al estadio de lo espectacular integrado se caracteriza por el efecto combinado de cinco rasgos principales: la innovación tecnológica incesante; la fusión de la economía y el Estado; el secreto generalizado; la falsedad sin respuesta; un presente perpetuo».

El primer y el segundo elemento son la corporativización de la macroeconomía y de la política global: el pacto de juventud que condujo a la existencia de Atlas Macdowell.

Ni siquiera Wikileaks y sus encarnaciones futuras podrán acabar con los elementos tercero y cuarto: son el centro del mundo y de la tragedia, su relato.

Al quinto elemento lo llamamos televisión y está siempre conspirando.

***The Good Wife* o cuando la verdad es un sinfín de versiones cínicas de la mentira**

Aaron Sorkin ha dicho que él comienza a trabajar con «lo básico del drama: una intención y un obstáculo». La tensión erótica (en el doble sentido: sexual y amoroso) arquea la columna vertebral de las series de televisión porque supone un sentido (la flecha que avanza hacia el objeto de deseo) y porque implica un obstáculo (que impide que la flecha se clave en la materia gelatinosa de la manzana). Siguiendo el principio del suspense, es decir, la dilatación temporal, la consecución del objeto de deseo se demora capítulo tras capítulo y a ese ritmo crecen las ganas y a veces también el amor.

Durante sus dos temporadas de existencia, *The Good Wife* ha llevado al extremo ese recurso. La estructura narrativa de la primera temporada es aparentemente circular: la escena inicial del primer capítulo y la última del capítulo final se espejean mutuamente. Ambos momentos reconstruyen un lugar común de la puesta en escena de la política de nuestros días: la rueda de prensa en que el político, en un momento comprometido de su carrera, aparece en compañía de su pareja. Metáfora codificada y, por tanto, en progresivo descrédito, del apoyo moral, de la unión a prueba de bombas, de una fe en el matrimonio y en la familia que ya no puede escenificarse sin la inmediata sospecha. Peter Florrick, ex procurador general del Estado, mantiene en ambas ruedas de prensa la misma sonrisa, aunque se trate de comunicar dos mensajes opuestos. En la primera, tras ser vapuleado mediáticamente por las relaciones que ha mantenido con prostitutas pagadas con dinero público, proclama su inocencia (y revela que la serie se basa en el caso real de Eliot Spitzer, que abandonó su cargo de gobernador de Nueva York en marzo de 2008 cuando se hicieron públicas sus ilegales aventuras con putas de lujo). En la segunda, Florrick anuncia que se presenta a las siguientes elecciones. Alicia, su esposa, la buena esposa, lo apoya públicamente con su cuerpo, pero a ojos del televidente lo cuestiona con su mirada. Mientras que para Peter Florrick poco o nada ha cambiado durante esos veintitrés episodios, para Alicia Florrick todo es distinto, porque después de mucho flirteo ha decidido ser la amante de Will Gandner, su jefe en el bufete de abogados en el que trabaja.

The Good Wife, por cierto, fue creada por Robert y Michelle King, guionistas y

matrimonio en la vida real: el análisis se realiza, por tanto, desde dentro.

La tensión sexual nunca resuelta viene de los años en que Will y Alicia fueron compañeros en la facultad de Derecho de Georgetown. Unos quince años más tarde, el cambio de estatus socioeconómico que ha supuesto la encarcelación de su marido y la frustración de haber dedicado su vida a una carrera ajena han impulsado a Alicia a buscar trabajo; así que ha desempolvado el título y ha entrado en la firma de su antiguo amigo. Como Julia (de *Nip/Tuck*), que cuando sus hijos llegan a la adolescencia decide volver a estudiar, o Ruth (de *A dos metros bajo tierra*), que tras la muerte de su marido se ve obligada a reconstruir su feminidad con nuevos trabajos y nuevas parejas, Alicia va a encontrar la vía de fuga a la decepción que le ha causado el adulterio de su marido en su trabajo como abogada. Lo importante, a partir de entonces, no va a ser su condición de buena esposa, sino su ambición por convertirse en una buena profesional. Si en casa están sus dos hijos, su suegra y su marido cuando sale en libertad condicional (a menudo rodeado de sus asesores de imagen y sus asistentes políticos), esto es, un hogar tradicional aunque en crisis; en el ámbito laboral, junto con el soltero Will, sólo encontramos personajes sin familia. La investigadora Kalinda Sharma tiene dudas sobre su orientación sexual. El joven abogado Cary Agos intenta seducir a cualquiera que se cruce en su camino. Y la socia de Will, Diane Lockhart, no sólo es una solterona (o una divorciada) demócrata, sino que protagoniza una de las historias más atractivas de la teleficción cuando se enamora de un experto en balística republicano —fugazmente, por supuesto—. Como es obvio, a medida que avancen los capítulos cada personaje irá siendo reubicado, pero persistirá su soledad. En la segunda temporada encontramos a Cary igual de desorientado en el ámbito sentimental, pero transformado en un agresivo fiscal público (porque Alicia ha usado la influencia de su marido para lograr quedarse en la firma, en lo que constituye su lentísima y fascinante y mínima, por el momento, corrupción). Y a Kalinda enfrentada a Blake Calamar, un compañero, también investigador, tan oscuro como ella. Y a Diane y a Will con un nuevo socio, Derrick Bond: triángulo de parejas inestables.

El mundo del trabajo, por tanto, es el del desorden sentimental explícito; mientras que el mundo de la familia es el de un desorden sentimental implícito. El hijo de los Florrick tiene una relación con una adolescente mayor que él que lo utiliza para *twitear* intimidades de la mediática familia. La hija de los Florrick no puede entender que su padre y su madre duerman en camas separadas ni que ésta tenga citas con un compañero de trabajo y sufrirá un arrebato de fe. Peter alberga dudas religiosas y no acaba de aclararse con el concepto de honestidad. Y Alicia, mientras tanto, capitula a capítulo, se deja corromper en lo profesional y en lo sentimental. O quizá tan sólo se deja *normalizar*. Porque *lo normal*, en el mundo de las teleseries norteamericanas, es el cambio constante, la corrupción moral, la guerra. El Caos. Los personajes intentan domesticarlo en vano: sólo se puede negociar con él. Es utilizado por los guionistas no sólo para generar tensiones, sorpresas o giros argumentales, sino también para

teletransmitir un horizonte en que se han generalizado la sospecha y la crítica a todas las instituciones, públicas y privadas.

El Chicago que retrata la teleserie, sin mostrar sus espacios emblemáticos ni su identidad colectiva, como un simple telón de fondo, participa de una visión de la política y de la justicia estadounidenses absolutamente relacional, con decisiones importantes y presupuestos abultados que dependen de casualidades y de favores personales, con jueces caprichosos y maniáticos y asesores de campaña que practican con impunidad el tráfico de influencias. El matrimonio Florrick permite la convivencia de dos líneas argumentales que en otras ficciones permanecían separadas: la judicial y la política. Su unión en el recinto familiar multiplica las posibilidades enunciadas por Tolstói en el inicio de *Anna Karenina*: la infelicidad familiar como generador de conflictos narrativos. También hay pleitos y negociaciones, sentencias y estrategias maquiavélicas entre las paredes de un hogar. Pero lo más interesante ocurre fuera. Porque los bufetes de abogados y los juzgados felices son todos iguales, pero los infelices lo son cada uno a su manera.

The Good Wife es una teleserie sin hermenauta central. Los guionistas, por tanto, no pueden delegar en un personaje la posible interpretación de conjunto. A diferencia de otras ficciones de carácter legal, en que ese mensaje puede ser puesto en boca del juez, la teleserie decide humanizar su figura hasta el extremo de convertirlo en un sujeto con filias y fobias, humores y manías, no inmune a la corrupción. Tampoco encontramos un abogado protagonista incontestable. Alicia es una recién llegada al sistema judicial: lo vemos desde sus ojos que aprenden. Con esos personajes en el centro, la justicia se convierte en un sistema mutante de vaivenes políticos, de intercambio de favores, de interpretaciones dudosas, de investigaciones parapoliciales y, sobre todo, de negociaciones entre personalidades diversas. La verdad no existe. Sólo podemos aspirar al tráfico de versiones de la mentira.

«Hay una ficción judicial como hay una historia sagrada y en los dos casos creemos sólo en lo que está bien contado», ha escrito Ricardo Piglia en su novela *Blanco nocturno*. En diversos momentos de *The Good Wife* es Will el encargado de recordar a los abogados y asistentes del bufete que lo que realmente importa en un juicio es que la argumentación sea verosímil y no verdadera. Una mentira verosímil es superior a una verdad inverosímil. O, si quitamos los adjetivos, una mentira es superior a una verdad. La proscripción de la verdad —de la importancia de la verdad— es definitoria de las nuevas ficciones judiciales televisivas. Comercian con versiones convincentes y no con verdades irrefutables, sin ocultar en ningún momento ese hecho y debatiendo en muy contadas ocasiones la problemática ética que implica. Si el Dr. House es un obsesivo defensor de la verdad, Patty Hewes, Alicia Florrick y el resto de abogados teleseriales tienen claro que se trata de negociar con mentiras. En un extremo tenemos la ciencia médica y la lógica detectivesca, en el otro las interpretaciones discutibles y las opiniones. Los guiones de las teleseries del siglo XXI están teñidos de cinismo.

La primera mentira está en el título: nada desearía más la buena esposa que ser una buena amante.

En un episodio de la segunda temporada de *House*, la abogada que defiende al hospital de la demanda de diez millones de dólares por mala praxis del doctor Chase le dice a éste:

—Como abogada no puedo evitar que mientas; mi trabajo consiste en que mientas mejor.

En el último capítulo de *Rubicon*, el director del American Policy Institute y secreto instigador del atentado terrorista que se acaba de producir, les dice lo siguiente a sus empleados:

—Toda la comunidad de la inteligencia nos está mirando, esperando a que descubramos la verdad. La verdad y nada más que la verdad.

No existe nada más cínico que defender el cinismo de la verdad.

***The Wire*: la red policéntrica**

The Wire ensaya respuestas a dos preguntas cruciales para cualquier lector actual interesado en las artes de la representación.

¿Puede la narración televisiva ser *esencialmente* literaria?

¿Puede ser representada la ciudad de nuestra época?

La respuesta podría ser doble, pero es simple. No quiero decir que no sea radicalmente compleja: quiero decir que la representación de la ciudad que lleva a cabo la teleserie es totalmente literaria —y, por extensión, cinematográfica—, aunque eso no signifique que la operación que realiza *The Wire* se pudiera haber hecho por otros medios que no fueran los televisivos.

Sería posible establecer una clasificación de las teleficciones norteamericanas de nuestra época según su velocidad interna. En un extremo tendríamos los productos de acción en que las situaciones límite y los giros argumentales se suceden a ritmo de vértigo, como *24* o *Prison break*, en el centro, cambiando constantemente de velocidad, estarían *Dexter* o *Perdidos*; y en el otro extremo, la relativa lentitud de las mejores teleseries de la historia, como *A dos metros bajo tierra*, *Los Soprano* o *The Wire*. En el primer extremo tendríamos la pervivencia del héroe y de la épica en nuestra época acelerada y crepuscular; en el centro, la hibridación genérica; en el opuesto, la tragedia melodramática y realista. La profundidad con que pueden ser desarrollados los personajes depende justamente del tiempo que se dedica a su exploración y a sus metamorfosis.

La velocidad interna de la obra de David Simon y Ed Burns es similar a la de una novela. Lo que interesa es diseccionar las entrañas de la ciudad al mismo tiempo que sucede lo propio con las de los personajes. No sólo hay que escribir los diálogos, sino también el espacio interno y externo, las neurosis humanas y la urbe en que *tienen lugar*. Cada laberinto de intestinos y neurosis actúa, por metonimia, como representación del laberinto político, racial, social, económico, semiótico, religioso y pasional que es una metrópolis. La primera temporada de *The Wire* supone, precisamente, la instauración de un ritmo narrativo que, en un futuro, permita penetrar en el interior de los policías, de los delincuentes, de los políticos, de los ciudadanos; y, en paralelo, en el monstruo de Baltimore, una ciudad gris y *puramente*

norteamericana de más de 600.000 habitantes. Si toda obra importante incorpora su propia pedagogía, es decir, sus instrucciones de uso —implícitas o explícitas—, *The Wire* no es una excepción: la primera temporada introduce al espectador en un contexto definido por nuevas reglas, que distancian la teleserie de sus contemporáneas. El realismo jamás va a ser sacrificado en aras del espectáculo; la estructura, en contrapunto, va a experimentar una progresiva expansión espacial desde la esquina (como unidad mínima urbana) hasta el conjunto de la ciudad (como intersección en el mapa arterial de los Estados Unidos); el tempo va a ser demorado y la elipsis va a actuar como contrapeso de la tentación de acelerar; sólo habrá personajes redondos; la clave va a residir en la escritura.

Porque es a través de la escritura como se nutre el aplastante realismo de *The Wire*. Un realismo que —con precisión dickensiana— parte de cada palabra pronunciada en *slang*, crece en los planos de detalle y de conjunto, se alimenta de la experiencia directa de los guionistas y de algunos de los actores en diálogos y guiones de arquitectura perfecta, invade la pantalla tanto en las imágenes panorámicas como en las citas que inician cada capítulo. Un realismo *literario* que hace visible la conciencia del personaje, su interioridad, sus vaivenes vitales, su evolución o involución. No hay duda de que la teleserie apuesta por el protagonista colectivo; sin embargo, tampoco hay duda de que el capítulo final, con su entierro simbólico, nos recuerda que el único posible protagonista individual sería McNulty. Y McNulty es alguien que vive dos vidas dentro de la ficción: una vida desordenada, tumultuosa, de sexo urgente y excesos de alcohol; y una vida familiar, abstemia, auto-controlada. Dos vidas en tensión. Alguien que representa la herencia irlandesa (en clave casi naturalista), la integridad profesional (hasta el ridículo) y varios procesos de adaptación y de inadaptación (como todos los que ocurren en la teleficción: absolutamente verosímiles). Es decir: es un personaje con estratos, con crisis, hecho de la materia gaseosa que configura y desfigura la conciencia y la trayectoria de cada ser humano.

Sobre todo del ser humano tal como nos hemos acostumbrado a percibirlo a través de la literatura contemporánea: una criatura contradictoria e inconformista, cuya plasmación ha ido reclamando —periódicamente— nuevas formas. Como las cámaras de seguridad, con su fijación aparentemente neutra, que tantas veces son apedreadas al otro lado de nuestra propia mirada (¿versión suburbial y contemporánea de la cuchilla en el ojo de Buñuel?). Como la vacilación de los planos, que en un montaje que en muchos capítulos recuerda al del realismo sucio, se convierten en espejos de esos personajes trémulos, peones de una ciudad que funciona y existe a pesar de ellos. El hiperrealismo parece ser la respuesta a esta pregunta: ¿cuál es la forma óptima para representar la ciudad durante la primera década del siglo XXI? Pero la respuesta no puede ser tan simple: el hiperrealismo es por naturaleza microscópico, milimétrico, y *The Wire* se mueve continuamente entre lo mínimo y lo máximo, quemando millas sin salir de Baltimore. Lo hace a través de

la creación de una red. Una red que se expande, capítulo a capítulo, temporada a temporada, que va estableciendo *links* entre espacios y entre personajes, sin que ninguno de ellos sea central. Si se ha saqueado el capital simbólico que atesoraba Baltimore, si la ciudad entera es una sucesión de tensiones entre barrios degradados, barrios residenciales, barrios autistas y barrios en vías de especulación, la única forma de narrarla es mediante esa red policéntrica, en cuya configuración cada encuentro entre personas y lugares suponga la creación de un pequeño centro, fugaz.

En la tradición de la literatura y del cine urbanos, es precisamente el personaje quien regula la percepción y la representación de la ciudad. Desde los jóvenes cazafortunas de Balzac vagabundeando por París hasta el *blade runner* Rick Deckard recorriendo Los Ángeles, pasando por la unión que Freder realiza de los dos niveles de *Metrópolis* o por los recorridos por Madrid que articulan *Tiempo de silencio*, los desplazamientos de los protagonistas trazan las líneas del mapa y, por tanto, seleccionan una psicogeografía posible. Tanto si estamos ante un narrador subjetivo como si el narrador es omnisciente, la mayor parte del relato estará centrada en los espacios recorridos por los personajes. Aunque, en *Berlín Alexanderplatz*, el autor intervenga para ampliar y cuestionar el relato, el hilo narrativo pasa a través de los ojos y de los pasos del protagonista, de la geografía que atraviesa; aunque en *Manhattan Transfer*, John Dos Passos introduzca la voz de la ciudad (la prensa, la publicidad, la cacofonía del ruido ambiental), no hay duda de que las voces humanas claramente identificadas y su tránsito vehiculan la acción novelesca. Si el personaje es colectivo —como ocurre en las novelas de Dos Passos—, por supuesto que la psicogeografía también lo será; de modo que se acercará, así, a una posible representación realmente de conjunto de la ciudad. La megalópolis de Los Ángeles que se muestra en *Vidas cruzadas* o la Ciudad de México que refleja *Amores perros* son *verosímiles*: es decir, a través del contrapunteo de varias historias (de varias biografías) aproximadamente complementarias, comunican la sensación de complejidad y de totalidad que identificamos con una ciudad actual. Porque, pese a su indefinición contemporánea, pese a su existencia en archipiélago o en red, la ciudad se ha convertido en la entidad espacial más reconocible después de nuestro propio cuerpo. El gran número de personajes que coexisten en *The Wire*, el gran número de cuerpos —con sus fricciones raciales, sexuales e ideológicas— que interaccionan en el universo ficcional, sus historias horizontal y verticalmente cruzadas, convierten la representación de la ciudad de Baltimore en una red con tantos nudos y nodos, con tal grado de verosimilitud y con tal densidad literaria, que el espectador cree conocer la ciudad. Su esencia. Su *realidad*. Gracias a la circulación frenética y constante de personas, de flujo económico, de información: el latido de la ciudad está *bajo escucha*. La metrópolis es una malla de circuitos entrecruzados y una teleserie en red, la mejor forma de representarla.

Extrañamente, la sensación de ese conocimiento profundo, la empatía con esa construcción dramática y televisada, no se produce a través de la exploración

narrativa de una familia. Si en *Mad Men* asistimos a la representación de una microzona de Manhattan (aunque se establezca cierta tensión entre Nueva York y sus suburbios residenciales) y de la comunidad profesional —dedicada a la publicidad— que en ella habita; lo cierto es que el protagonismo de Don Draper conduce a su familia, para equilibrar la importancia de la otra comunidad, la de los creativos publicitarios de Madison Avenue. Lo mismo ocurre en *The Good Wife*, en *The Shield* y en tantas otras teleseries norteamericanas. Cuando no se desarrolla propiamente un núcleo familiar, aparecen los lazos de parentesco como garantía de conflictos pretéritos y futuros: los protagonistas de *Fringe* son padre e hijo; los de *Dexter*, hermano y hermana. La familia Soprano, la familia Fisher, la familia Simpson: no hay manera más efectiva de representar una ciudad que desarrollar las tensiones de una familia, metonimia de la gran comunidad donde se inscriben.

Pero *The Wire* no se concentra en un personaje, ni en un lazo de parentesco, ni en una familia, ni siquiera en una única comunidad. Es más, estos recursos narrativos pasan a un segundo plano. Porque se trata de construir una red urbana; de generar la sensación de que el televidente está tocando, a través de la carne de píxel de los personajes, la superestructura ideológica y pasional de Baltimore. Es sabido que seis son las comunidades que protagonizan la teleserie. El nombre de cada una de ellas está en la web oficial, con el objeto de clasificar el reparto: *The Law* (policías, jueces, fiscales), *The Street* (vagabundos, traficantes de droga), *The Paper* (periodistas), *The Hall* (políticos), *The Port* (trabajadores portuarios, criminales griegos) y *The School* (alumnos y profesores). La misma división de personajes permite organizar las temporadas, en función del espacio que cada una privilegia. Es sabido que la primera enfoca los conflictos del gueto; la segunda, los del puerto; la tercera, las elecciones políticas que conducen al ayuntamiento; la cuarta, la escuela; y la quinta, la redacción de un diario. Las escuchas de la policía y los esfuerzos de los narcotraficantes por esquivarlas constituyen el eje narrativo que recorre las comunidades y sus espacios paradigmáticos. Es precisamente la *Major Crimes Unit* el único grupo que no posee un lugar propio. El periódico cierre de su local no es sólo la visualización de su precariedad, como una muestra más del enorme grado de realismo que caracteriza a la teleserie, es también una señal de alerta. Los problemas conyugales marcan la biografía de la mayoría de los representantes de *La Ley* y, con ellos, sus mudanzas durante las distintas temporadas. Ningún espado profesional ni privado les es realmente propio. Los bares devienen el único ámbito público constantemente visitado, trasunto del hogar. En lo que respecta a las relaciones familiares y a la pertenencia a un espacio íntimo determinado, la misma mutabilidad encontramos en los personajes de *La Calle*. Pero, como indica el mismo nombre de la comunidad, la calle les pertenece.

En *The Regional World*, Michael Storper estudió la formación de complejos industriales en los años 80 y 90 desde tres enfoques distintos: el de las instituciones, el de los cambios tecnológicos y educacionales y el de la organización económica e

industrial. Como ha escrito Edward W. Soja en *Postmetrópolis*, según Storper el capitalismo contemporáneo establece dos niveles de operación: el de las relaciones de mercado, por cuyos vínculos entre el usuario y el productor «fluye la información, el conocimiento, la innovación y la educación»; y el de los comportamientos y las atmósferas no controlados directamente por el mercado, que sostienen «nuestra habilidad para desarrollar, comunicar e interpretar conocimientos así como también de estimular a las personas para hacerlo mejor y de un modo novedoso». Según Storper el desarrollo de las regiones metropolitanas depende de su éxito en ambos niveles. En *The Wire*, de todas las comunidades protagonistas sólo *The Street* muestra una gran capacidad de adaptación y de superación. La escuela, la policía, las instituciones políticas y judiciales o el diario son instituciones paralizadas por la ley, la inoperancia, la crisis económica, los reglamentos o los presupuestos; la calle, en cambio, es un laboratorio donde constantemente se dan soluciones a los nuevos problemas. Cada vez más ingeniosas y más despiadadas.

Cuando, en los límites del marco institucional, nuestros protagonistas crean sus propias respuestas ingeniosas a las preguntas retóricas que plantea el sistema sobreviene el fracaso. El experimento de «Hamsterdam», un distrito especial donde sí está permitida la compraventa de drogas, planeado por el oficial Howard Colvin para apartar el crimen de los barrios habitados, fracasa. La educación especial de un grupo de alumnos conflictivos, liderada por el mismo Colvin como asesor de un psicopedagogo (tras abandonar el cuerpo de policía), fracasa. La administración de un presupuesto especial para operaciones policiales, por parte del agente McNulty en la última temporada, también fracasa. De nuevo estamos ante la metonimia: cada pequeño fracaso significa una nueva sacudida a la ciudad entera. En esos experimentos, Colvin y McNulty se unen a Ornar y a «Bubbles» como personajes intersticiales. El intersticio es un lugar que no puede ser cartografiado. Está afuera y adentro al mismo tiempo. Ornar pertenece a *La Calle*, pero ha encontrado la forma de observarla con distancia, de dominarla desde la orilla (del margen). «Bubbles» informa a la policía y sobrevive, en una doble vida que hace que —a nuestros ojos— no sea el vagabundo drogadicto que realmente es, porque lo vemos como una conexión entre dos esferas distantes. Igual que una ciudad precisa de ascensores o de líneas de metro, la teleserie necesita personajes que unan —de forma radial— ámbitos, clases sociales, barrios, planetas lejanos. La metamorfosis de «Prez», de policía sin vocación a profesor ejemplar, no sólo conecta dos puntos espaciales de la red (la comisaría y el colegio), sino también dos generaciones (la de los niños y la de los profesores, de la misma edad que los padres victimizados o criminales) y dos culturas (la afroamericana y la polaco-americana).

La realidad, a través de sus intersticios (sus goznes, sus fronteras), se desencaja constantemente, invalida el hiperrealismo microscópico como *modus operandi*, obliga al retrato móvil, en contrapunto, de los nodos de la red en que todo se relaciona. Ni siquiera el gueto es autónomo. La retroalimentación es constante. Los

personajes caminan, son adoptados, se fugan, cambian de trabajo, dejan a su familia y se unen a otra, se transforman. Como en la vida misma, sí; pero *The Wire* es una obra de arte, una máquina de representación, una red cuyas contracciones y expansiones están perfectamente controladas. La realidad (efímeramente) bajo control.

Por eso la teleserie termina con un contrapunto en el que, mediante planos encadenados, los personajes de la ficción dejan paso —empáticamente— a los habitantes reales de Baltimore. La ficción hiperrealista sólo puede terminar donde ha comenzado: en lo real.

The Wire pone rostro y biografía a la multiplicidad de la ciudad. No reduce la complejidad mediante la simplificación: no cae en la reducción de un protagonista o de una familia.

Expande redes; superpone estratos; llena los vados de sentido de la trama urbana; propone centros posibles para, tras la elipsis, pulverizarlos.

***Treme* (y que se joda el espectador medio)**

David Simon no sólo ha declarado que cuando escribe no piensa en el «lector mayoritario», sino que incluso pensó *The Wire* como «una novela para la televisión», en la que «cada episodio sería como el capítulo de un libro». El creador de *Homicidio*, *The Corner*, *Generation Kill* y *Treme* también ha explicado que su obra maestra trata sobre cómo la sociedad norteamericana, en nuestra era posindustrial, devalúa al ser humano, y que con ella ha querido narrar la decadencia del imperio americano, al tiempo que trató de llevar a Eurípides y a Sófocles a una ciudad contemporánea. Puro Teleshakespeare. El corolario de semejante discurso es el famoso: «Y que se joda el espectador medio».

Mi tesis —ya insinuada— es que, después de *The Wire*, la poética teleserial de Simon ha experimentado un giro manierista, lo que no sólo significa que se ha vuelto barroca, sino que se ha radicalizado (en el sentido vanguardista de lo radical).

Treme es una teleserie honesta desde el mero principio, es decir, desde su propio título. No es atractivo. No es deslumbrante. Ni siquiera es descriptivo. Es un topónimo que ningún telespectador global conoce antes de empezar a ver la obra y que, por tanto, puede ser interpretado como una contraseña o, más exactamente, como un *shibboleth* que identifica a un grupo reducido y cómplice: el de los telespectadores que no se conforman con la teleficción de calidad, que desean consumir arte. Dentro de la propia ficción encontramos una comunidad hermética, la de los indios afroamericanos, que con su música, sus saludos, su sentimiento de pertenencia y sus rituales se mantienen relativamente integrados en comunidades de mayor alcance, como el barrio de Treme y la ciudad que lo acoge, Nueva Orleans (en el estado de Louisiana). Y una comunidad mayor, quizá más abierta pero igual de codificada, la de los músicos, tanto los del circuito comercial como los del callejero y alternativo, tanto los del *jazz* o el *rhythm and blues* como los de la música *cajun* o *zydeco*, hermanados por el ritmo y por la fidelidad a la tradición cultural de la ciudad. La propia metrópolis, abandonada por el resto del país desde que el Katrina dejó de ser noticia, es percibida por sus ciudadanos como una isla a la deriva. No es descabellado afirmar que *Treme* posee la misma condición de rareza en el conjunto de las teleseries actuales.

Cuatro comunidades como cuatro cajas chinas: los indios, los músicos, la ciudad y la serie que los contiene.

He escrito *arte* a sabiendas de que el arte a veces puede ser no sólo críptico, sino también aburrido. Interpretar la trama de *Treme* no es difícil, pero sí puede serlo entender las costumbres propias de la ciudad y del sur de los Estados Unidos y, sobre todo, las constantes referencias musicales, a canciones, a discos y a intérpretes. La música en directo y las conversaciones sobre música ocupan buena parte de cada capítulo. Es más, los capítulos se pueden leer como discos. La acción, por tanto, se supedita al repertorio, de modo que el televidente es obligado a dejarse guiar por un ritmo musical antes que visual, a menudo desnudo de diálogos. La teleserie es casi un musical dramático, con un fuerte componente político, que renuncia conscientemente a la tensión producida mediante los procedimientos narrativos habituales. La aparición de cadáveres no es precedida de investigaciones detectivescas con sorpresas ni golpes de efecto. No hay al final de cada capítulo el planteamiento de un nuevo enigma ni una confesión arrebatada. Los abusos policiales no son narrados desde la épica ni desde el melodrama. Las traiciones o las renunciadas no son incubadas para que resulten impactantes. Más costumbrista que realista, más documental que folletinesca, sin el motor policial y violento de *The Wire* pero con su mismo interés por la América posindustrial, deprimida y en crisis. *Treme* dibuja personajes sólidos pero comunes, cuya individualidad siempre es menos importante que el paisaje urbano que la explica, la subraya y a veces la anula.

Por eso algunas de las escenas más importantes empujan al personaje y engrandecen una topografía arrasada. Así ocurre al final del capítulo séptimo, cuando una de las protagonistas encuentra, en un camión frigorífico, el cadáver de su hermano, allí confinado, como tantos otros, desde el paso del huracán («*The Storm*», es llamado, una y otra vez, por los personajes). Las náuseas y la desolación del personaje son contrapuestas a la sucesión fría de los camiones frigoríficos, en la periferia de la ciudad donde murieron. Los cuadros de De Chirico o la trilogía de Antonioni sobre la soledad contemporánea son ecos que emanan de ese plano final. El capítulo siguiente comienza con otro protagonista, un desencantado profesor de literatura, explicándole a su hija dónde estaban algunos de los edificios emblemáticos de Nueva Orleans, mientras señala un territorio anegado. El deber ético y moral de la memoria sin apoyo en imágenes de archivo: el ahora, su realidad, sustentado en la palabra, permite la imaginación, esto es, la generación de imágenes mentales que reconstruyan lo invisible.

Si el antepenúltimo capítulo de la temporada de una serie supone por lo general el inicio de su clímax final, el octavo de *Treme*, en cambio, pese a retratar el Mardi Gras, es decir, el famoso carnaval de la ciudad, no se deja contagiar por el entusiasmo de las convenciones televisivas ni por el frenesí intrínseco al tema que constituye su acción. Ni siquiera la escena de sexo es mostrada con énfasis. El día del año en que el mundo está al revés, *Treme* continúa tan sobria como siempre.

La obra de David Simon sintoniza con un contexto de recepción de las teleseries norteamericanas cada vez más poderoso: el de los lectores académicos. Mientras proliferan los cursos, los congresos, las actas, la bibliografía universitaria sobre ficción televisiva, *Treme* puede ser estudiada no sólo desde la sociología y la historia contemporánea o en relación a los modelos de la representación realista, sino también desde dos conceptos o corrientes de gran prédica actualmente en las cátedras estadounidenses. Por un lado, su tema de fondo es el trauma y su campo semántico (la masacre, la destrucción, la ruina, la melancolía); un ámbito de reflexión que, desde los esquemas instaurados por los investigadores del exterminio nazi, ha crecido en dos direcciones complementarias: el estudio de los genocidios modernos y el estudio de la experiencia de la pérdida colectiva por causas humanas o naturales. Por el otro, como microcosmos de confluencia de las culturas francesa, anglosajona, africana, antillana y latina, la teleficción aborda directamente el *créole*, que en los últimos años se ha convertido en una metáfora especialmente valiosa para abordar la hibridación y el mestizaje en los estudios culturales. No es casual que varios personajes de la teleserie estén relacionados con la gastronomía: en los platos de Nueva Orleans confluyen tres continentes y son, a la vez, metáforas del *collage*, manjares de degustación y objetos de estudio.

No me considero un espectador medio y, sin embargo, me siento expulsado de la comunidad cómplice que crea, como una nueva aura, como un *aura fanática*, *Treme*. Puedo acostumbrarme a la lentitud narrativa, pero no puedo dejar de pensar que es una serie pensada para seguidores apasionados de la obra de Simon, para melómanos o para lectores académicos. Tres comunidades que pueden nutrir con los suficientes espectadores la audiencia que la obra necesita para seguir en antena. En contra de la progresiva inclusión en el *mainstream* de las series de culto, Simon se revela como artista minoritario, tal vez porque se trata de dibujar a una minoría: los supervivientes de un huracán en el seno de un país que rápidamente se olvidó de ellos. De ser así, la obra se justifica, se sostiene, almacena un gran potencial que puede prescindir de mí como sujeto microcrítico y como agente de contagio.

Que me jodan.

V o las razones y sinrazones del *remake*

Al igual que todos los niños españoles nacidos en los años 70, durante la década siguiente vi la teleserie *V*. Como todavía no habían llegado a las pantallas las telenovelas autóctonas o recién empezaban a desarrollarse, los modelos narrativos y, por tanto, vitales eran transmitidos por productos extranjeros. La sentimentalidad venía de América del Sur: sobre todo de Venezuela, donde las telenovelas (*Abigail*, *Topacio*) hablaban de ascenso social, de amor y de la selva de los negocios a través del melodrama, la tragicomedia y la teoría de la conspiración familiar. En los Estados Unidos, los productos similares versaban acerca de la conquista del sueño americano y del ejercicio del poder, en el ámbito doméstico y local (*Bonanza*, *Dinastía*, *Falcon Crest*). La misma industria producía las series de acción a las que éramos adictos, que se centraban en la práctica de la justicia al margen de la ley o, al menos, de la oficialidad (*El equipo A*, *El coche fantástico*, *El halcón callejero*), mediante el espectáculo y la teoría de la conspiración política. La aventura y la fantasía, por último, eran nutridas por el *ti ni me japonés*, que en series como *Campeones o Bola de Drac* hibridaba la épica y el deporte, las leyendas históricas con la contemporaneidad. En los años 90 tanto los canales de difusión estatal como los autonómicos se afianzaron en la producción de teleseries, en el afán de nacionalizar el melodrama televisivo y proponer lecturas de la democracia española. Con ese giro en la parrilla, cuando terminaba al fin la transición democrática, todos los modelos narrativos comenzaron a coexistir, el telespectador se globalizó, el *zapping* se adueñó del hogar y comenzaron a producirse en cadena los *remakes*.

En el párrafo anterior, por supuesto, coexisten varios elementos opinables, discutibles, cuya verdad o falsedad dependen de variables que no siempre se corresponden con datos comprobables ni con hechos contrastables. Si las ciencias pueden aspirar a fórmulas y a leyes, las humanidades deben conformarse con las tendencias y las opiniones que rigen su expresión, el ensayo. En los años 80, Televisión Española llevó a cabo diversas adaptaciones teleseriales de novelas canónicas (como *Fortunata y Jacinta* o *Los pazos de Ulloa*). No es tan común pensar las reelaboraciones a la inversa: la serie como punto de partida *original*. La adaptación cinematográfica de teleseries es casi tan antigua como la misma

programación televisiva: en 1954 se estrenó *Dragnet*, versión de la serie homónima y contemporánea. Pero, aunque durante la segunda mitad del siglo XX encontremos varios largometrajes que adaptan teleseries (como por ejemplo, en los años 70, dos *spin-offs* inspirados en *Dark Shadows* y, posteriormente, la serie de películas *Star Trek*), lo cierto es que el largometraje *La familia Adams*, que se estrenó en 1991 —en plena efervescencia de *Twin Peaks*—, actúa como punto de eclosión de un fenómeno que en los últimos veinte años ha sido constante. En la última década del siglo XX, *El fugitivo*, *Maverick*, *La familia Brady* y *Misión: imposible*; en la primera del XXI, *Expediente X*, *Starsky & Hutch*, *El coche fantástico*, *El equipo A*, nuevas entregas de *Misión: imposible* y de *Star Trek* y un sinfín de películas que se intercalan en la teleserie o actúan como precuela, mundo paralelo, conclusión o secuela de ella. Se ha instaurado la retroalimentación. Y la expansión radial.

El fenómeno de la serialidad, desde sus inicios, fue reversible y múltiple: en 1831, Balzac decidió editar como adelanto capítulos de la obra que estaba escribiendo y, en 1836, Dickens publicó en veinte entregas *El Club Pickwick*; las novelas y las revistas eran ilustradas y, a finales de siglo, comenzaron a incluir cómic; en los años 10 el cine también se vuelve serial (*The Perils of Pauline* se proyectó en veinte episodios); en 1928, se estrena la radionovela *Amos 'n' Andy*, que en los 50 se convertirá en teleserie, y Walt Disney inventó a Mickey Mouse; en la década siguiente nacieron Superman y Batman, que serán con el tiempo protagonistas de cómics, radionovelas, teleseries, películas y videojuegos; el inquietante mundo que reconocemos como la marca Hitchcock se serializó en *Alfred Hitchcock presenta*; Andy Warhol inauguró la producción serial de arte; la película *M*A*S*H* se metamorfoseó en teleserie.

Adaptaciones, transposiciones, versiones, inspiraciones, causas y efectos: el concepto de paternidad se vuelve complejo.

Como si de un juego de espejos se tratara, en *Maverick* se descubre, en un brillante golpe de efecto, que el fantasmal personaje llamado *Pappy*, repetidamente evocado tanto en la serie original como en el filme, está encarnado en el actor James Garner, el Bret Maverick televisivo.

Una de las figuras más fascinantes de *Fringe* es el «cambiaformas», agentes del otro universo capaces de adoptar el cuerpo de sus víctimas: para matarlos hay que dispararles en el centro de la frente y esperar a que se deshagan en mercurio. El cambio de forma se ha convertido en un recurso constante en la industria del entretenimiento: de videojuego a película, de novela a teleserie, de *blog* a libro, de cómic a película o a ficción televisiva.

El *remake* teleserial del cómic *The Walking Dead* (que se viene publicando mensualmente en los Estados Unidos desde 2003) arroja luz sobre una cuestión fundamental, la que planteó Ronald D. Moore en el proceso de creación de *Galáctica* a partir de la teleserie original de finales de los años 70: Moore introdujo tantos cambios que optó por utilizar, en lugar de «*remake*», la palabra «*reimagined*». Lo

mismo podría decirse de *The Walking Dead*. La primera temporada de la teleserie de AMC, de seis episodios, evidenció diferencias fundamentales, desde su inicio, respecto al cómic en que se inspira. Pese a la existencia de un material de origen, que consiste en una situación (apocalipsis zombi), una comunidad de personajes (varias familias e individuos solitarios, reunidos por las circunstancias excepcionales en un campamento nómada), una estética (*gore* y documental) y ciertas líneas argumentales (marcadas por la tensión entre el campo, más o menos seguro, y la ciudad de Atlanta, invadida por muertos vivientes, y por el sentido del deber del protagonista), la serie de televisión apostó por un sinfín de variantes sustanciales. La mayoría de ellas respondía a la voluntad de aumentar la tensión episódica y de proyectar líneas argumentales para el futuro: el episodio piloto, por ejemplo, termina con el protagonista, Rick Grimes, encerrado en un tanque y rodeado de zombis, después de haber creado un vínculo entre el personaje y otros dos supervivientes (un hombre afroamericano y su hijo), y de haber enfatizado la tensión del triángulo amoroso en que se inscribirá el futuro desarrollo de la historia. Ésta habla, justamente, de la adaptación a un nuevo contexto. El tránsito entre dos estados (la vida y la muerte, la vida sin zombis y la vida con zombis, el cómic y la teleserie) es solventado mediante el coma en el que se sumerge Grimes antes de que se inicie la ficción. Cuando se despertó, el mundo se había alterado radicalmente. Cuando se despertó, las viñetas eran secuencias.

La propia lectura de una adaptación es excepcional. Constantemente sufres interferencias. Solapas. Contraponen o cotejas o comparas, sin poderlo evitar. Reescribes. Te confundes. Te adelantas, vuelves atrás. Al final del primer volumen del cómic, por ejemplo, el hijo del protagonista, un niño, le dispara al amigo de su padre. Las repercusiones de ese disparo, inexistente en la teleserie, crean un abismo de divergencias, un sinfín de interferencias. Los dos productos se separan aún más, se agrieta el muro interdimensional que separa los mundos paralelos en que habitan. Una muerte que existe en el marco de la viñeta nunca ha existido en el plano que debería haberla acogido.

Un plano huérfano —de nuevo el problema de la paternidad—.

En la reimaginación es difícil satisfacer el reclamo inconsciente del actor original, porque su cuerpo ha envejecido o ha muerto. La nostalgia es simultánea, por dos cuerpos que ya no existen: el de los actores y actrices y el nuestro a aquella edad. Doble orfandad.

Tres son los cuerpos que cualquier espectador de la serie *V* de los años 80 memorizó para siempre: los de Juliet Parris, Mike Donovan y Diana. Juliet, en la apariencia frágil de la actriz Faye Grant, con la bata blanca y sanitaria. Mike, interpretado por Marc Singer, con la cámara siempre al hombro. Y Diana, la morena y agreste y bella Jane Badler, en el gesto incombustible de sostener a una rata por el rabo, a la altura de los ojos, y hacerla descender hacia el interior de la boca, golosa.

El *casting* de nuevos actores y actrices es menos importante que la

reconceptualización: una obra es inseparable de su contexto histórico, de modo que hay que reflexionar a fondo sobre la nueva época antes de llevar a cabo el traslado. La serie original se inscribe en el fin de la Guerra Fría y en plena Guerra de las Galaxias de Ronald Reagan (ex estrella televisiva cuyo último papel como actor, por cierto, fue en la serie *Death Valley Days*), quien se obsesionó con frenar el avance internacional del poder soviético mediante una innovación tecnológica basada en el desarrollo informático posfordista. Su política internacional (financiamiento de la contra nicaragüense, invasión de Granada, bombardeo de Beirut y apoyo a Saddam Husein) se debía a la convicción de que el enemigo estaba en el exterior. La serie actual, en cambio, se estrena en un mundo multipolar en el que los grandes progresos tecnológicos no son gigantescos y estratosféricos, para consumo de las potencias, sino mínimos y portátiles, para uso privado; bajo la presidencia de Barack Obama, Premio Nobel de la Paz, y con la paranoia, cada vez más consolidada en los Estados Unidos, de que el enemigo está dentro.

Dos conceptos son fundamentales en la ciencia-ficción televisiva actual: el de Pantalla y el de Terrorismo. Es decir, la representación pixelada y la amenaza interna.

La osadía de *Galáctica: Estrella de combate* —remake de una serie más antigua que *V*— tuvo que ver con el anacronismo tecnológico: se ambienta conscientemente en un espacio propio del pasado, más cercano a *Star Wars* que a *Matrix*, con grandes teléfonos negros y con teclados propios de la Guerra Fría y con radares que parecen extraídos de videojuegos de los años 80. Pese a ser una teleserie del siglo XXI, su representación de la Pantalla es la propia de las películas y de la teleserie del mismo nombre en que se inspira. Como en ellas, aparece desde el principio el exterminio, el holocausto, la fuerza que mueve a las civilizaciones de la ciencia-ficción contemporánea y, estrechamente vinculado a ella, el terrorismo. Los cylons no son más que los hijos de los humanos del grupo terrorista Soldados del Único, la secta que en el capítulo piloto de *Caprica* provoca una carnicería en un tren lleno de pasajeros.

V también construye la amenaza en términos de aniquilación y exterminio de los seres humanos. Como en *Galáctica* y como en la mayoría de ficciones futuristas, nuestra tecnología es inferior: pero, no obstante, no sólo sobrevivimos, sino que a menudo conseguimos resistir e incluso vencer. La clave, por supuesto, es el amor. Tanto los cylons como los visitantes se sienten atraídos por las emociones y los sentimientos humanos y pueden convertirse si se implican lo suficiente en su exploración y experimentación de nuestras emociones. El terrorismo no entra en el archivo tradicional de experiencias típicamente humanas, pero se está convirtiendo en una de ellas. No es casual que uno de los integrantes de la resistencia contra los visitantes sea un terrorista profesional, un mercenario que juega a ser agente doble y que se lucra gracias a la información que proporciona a los que vienen de fuera.

En lo que respecta a la Pantalla, *V* es una teleserie fascinante. En un capítulo, los visitantes construyen una tramoya de tecnología anticuada para engañar a los

humanos; tras ese velo, se oculta una tecnología eminentemente táctil, blanca, ultradelgada y transparente. Su manifestación más interesante es el panóptico móvil que crean los visitantes. Convierten cada una de las chaquetas de sus uniformes y de los de sus simpatizantes en cámaras que transmiten en directo lo que ocurre a su alrededor y todas esas imágenes se proyectan en una especie de *Super iPad* convertido en centro de control de la humanidad. La principal diferencia entre la teleserie ochentera y la actual es precisamente el diseño de las naves espaciales, cuya superficie inferior se transforma en una pantalla gigantesca, gracias a la cual Anne, la malvada líder, se comunica con los humanos. Si el mítico camarógrafo Mike Donovan se ha metamorfoseado en un sacerdote, si la doctora Juliet se ha convertido en una agente del FBI, si el mercenario Taylor ahora es un terrorista, no sorprende que Anne, la experta en pantallas, tenga la asesoría y la colaboración de un periodista televisivo para engañar a la opinión pública. Es decir, si en el imaginario de los años 80 el periodista podía ser el héroe, parece que ahora sólo puede encarnar al traidor, al colaborador del poder que desea exterminarnos.

En *V*, los visitantes se hicieron célebres por su aspecto de reptiles y por su ingestión de pequeños roedores. Era la época de películas como *Enemigo mío* o *La mosca*. En la primera temporada de la nueva *V* los visitantes nunca abandonan su apariencia humana y la dieta de mamíferos es suplantada por apetitosos platos de cocina levemente oriental, minimalista y fusión. Sólo en cierto momento una humana embarazada de un visitante siente la tentación de comerse un ratón. Es un guiño dirigido al espectador nostálgico y cómplice y un recordatorio de que la sutileza narrativa se ha instalado en los códigos de lectura de la teleficción: el intertexto y la alusión. Como los cylons, encamados en atractivos hombres y mujeres, los visitantes son bellos, exteriormente humanos. Por fuera, pantalla que repite incansablemente su mensaje de paz; por dentro, terroristas con una agenda de exterminio. La posibilidad de su humanización es el motor utópico que actúa como subtexto de un guión saturado de atentados, traiciones, revelaciones y giros sentimentales y políticos. Sabemos que esa metamorfosis es imposible, que serán nuestros enemigos hasta el último capítulo de la última temporada, pero verlos como humanos los vuelve menos planos, más tridimensionales. Por eso tiene tanto potencial *Fringe*, porque en ella *los otros* son versiones alternativas y absolutamente humanas de nosotros mismos.

V nos obliga a pensar en el *remake* como procedimiento narrativo. En tanto que reescritura de un texto preexistente, el *remake* transparenta en cada línea, en cada plano, en cada rostro el referente original. Por tanto, lo que estamos viendo se encuentra, a nuestros ojos, en tensión con lo que vimos. No hablo desde el punto de vista de la producción (de la estética, de la poética, de la intención política del autor o autores); hablo desde el polo de la recepción: el *remake* opera por superposición y su presencia invoca, plano a plano, la presencia fantasmática del referente reformulado.

En el caso de *V*, ver esa serie en el año 2010 me enfrenta al niño que yo era en los años 80.

El niño que comía ratones y gusanos de gominola.

El éxito del *remake* estriba en borrar el original o, al menos, en hacerlo invisible tras un artefacto de desvíos sutiles o de nubes de humo o de fuegos artificiales. *V* lo consigue no sólo técnicamente, sino también conceptualmente. En la época de los productos transmediáticos, en que la gestación de una obra es simultánea a la de sus versiones en otras plataformas, es decir, en la que la novela o la película o la teleserie puede ser llamada *central*, pero no *original*, porque ningún producto es anterior a sus hermanos y por tanto no existe una única raíz, la reescritura explícita de un texto anterior, de un original posible, supone al cabo un ejercicio de resurrección motivado por el romanticismo (en su doble dimensión amorosa y fúnebre).

Para que exista la nostalgia que es la espina dorsal del *remake* debíamos existir, es decir, ser contemporáneos de la *obra original*. Pero, aún así, somos otros y el yo actual no existía entonces. Vi *V* cuando para mí las teleseries no eran más que personajes interactuando según tramas. Ahora las veo como construcciones sofisticadas que proponen diversas lecturas, complementarias o en conflicto, complejas, en el seno de nuestra sociedad mestiza y relacionada.

Soy un *remake* del que fui en los años 80.

La misma tensión que me une a aquel telespectador niño vincula el original con su reescritura.

Nota final

En 2005 compartí, durante poco más de tres meses, la planta baja de una casa con jardín en el barrio de Wicker Park. Cuando no estaba en algún aula o en el despacho minúsculo de la Universidad de Chicago que me habían asignado, escribía sobre Australia, leía en el jardín a Saul Bellow o veía películas con Andrés, mi compañero de piso. Encargábamos las películas (sobre todo documentales europeos y asiáticos y cine norteamericano) por internet y nos llegaban por correo, junto a un sobre franqueado para su devolución. Podías tener un máximo de tres DVDs en casa. En una ocasión, nos quedamos sin material. Fue entonces cuando comencé a ver por primera vez una teleserie norteamericana del siglo XXI: *24*. Por supuesto, en los años 80 y 90 había pasado tardes de telenovelas con mi madre y con mi abuela y había consumido todo tipo de teleseries con mi hermano; durante muchas noches de 2004, incluso, compartí con Nora el placer de la adicción a la telenovela argentina *Padre coraje* en el pequeño televisor en blanco y negro del conventillo. Pero en 2005 descubrí que algo había ocurrido con el formato teleserial. Que había mutado. Cuando regresé a España, me informé, vi *Los Soprano* y, gracias a ella, viví una de las experiencias más intensas de mi vida como lector.

He pasado los últimos cinco años viendo sistemáticamente teleseries norteamericanas. Disfrutándolas y analizándolas como un lector apasionado. Hasta 2005 mis lecturas sobre televisión se reducían a autores como Theodor W. Adorno, Marshall McLuhan y Umberto Eco; o a ensayos concretos como «Et unibus pluram: televisión y narrativa americana», un texto firmado en 1993 por David Foster Wallace en el que habla de meta-espectadores y de narrativa de la imagen (y que forma parte del volumen *Algo supuestamente divertido que nunca volveré a hacer*, publicado en 1997). En los últimos años, al tiempo que escribía las novelas *Los muertos* y *Los huérfanos*, he ido ampliando mi biblioteca con títulos que hablan de la pantalla en nuestra época. Son, en orden de lectura y a modo de bibliografía, los siguientes: *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio* (2006), de Slavoj Žižek; *Yo ya he estado aquí. Ficciones de la repetición* (2005), de Jordi Bailó y Xavier Pérez; *La utopía de la copia. El pop como irritación*, de Mercedes Bunz (2007); *La caja lista: televisión norteamericana de culto* (2007), editado por

Concepción Cascajosa Virino; *The Columbia History of American Television* (2007), de Gary R. Edgerton; *Prime Time. Las mejores series de TV americanas de CSI a Los Soprano* (2005), de Concepción Cascajosa Virino; *Homo Sampler. Tiempo y consumo en la Era Afterpop* (2009), de Eloy Fernández Porta; *Los Soprano forever. Antimanual de una serie de culto* (2009) y *The Wire. 10 dosis de la mejor serie de la televisión* (2010); tres libros de Nicolas Bourriaud: *Estética relacional* (2002), *Postproducción* (2002) y *Radicante* (2009); *The Cult TV Book* (2010), editado por Stacey Abbott; *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión* (1992) y *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración* (2006), de Henry Jenkins; *TV di culto. La serialità televisiva americana e il suo fandom* (2006), de Massimo Scaglioni; *Perdidos. Enciclopedia Oficial* (2010), de Paul Terry y Tara Bennet; *Dexter. Ética y estética de un asesino en serie* (2010), editado por Patricia Traperó Llobera; *Guía de Mad Men. Reyes de la Avenida Madison* (2010); *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi* (2008), de Veronica Innocenti y Guglielmo Pescatore; *Mad Men. The illustrated World* (2010), de Dyna Moe; y *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità televisiva americana*, editado por Aldo Grasso y Massimo Scaglioni.

En paralelo al consumo crítico de teleseries y a la lectura sobre ellas y su contexto, he escrito artículos y ensayos, publicados en suplementos culturales como *ABCD* y en revistas como *Quimera*, *Letras Libres*, *Provinci* y *Otra parte*, que han sido los borradores, el punto de partida sobre el que he construido este libro. Agradezco a Laura Revuelta, Jaime Rodríguez Z., Juan Trejo, Ramón González Ferriz, Ángel Alayón, Graciela Speranza y Marcelo Cohen que editaran esos textos. Por sugerencia de Irene Antón y Rubén Hernández, editores de *Errata naturae*, incluyo en *Teleshakespeare* el ensayo «*The Wire*. La red policéntrica», pese a haber sido incluido por la misma editorial en el volumen que le dedicó a la gran novela americana de Simon y Burns; todo mi agradecimiento a los dos por brindarme ambas oportunidades. También tengo que mencionar a Fernando Ángel Moreno, que me invitó al *I Congreso Internacional de Narratología* de la Universidad Complutense de Madrid (diciembre de 2010), y a Christine Henseler, que me permitió hablar por primera vez en público sobre el concepto de ficción cuántica en *Hybrid Storyspaces. Re defining the Critical Enterprise in Twenty-First Century Hispanic Literature*, que tuvo lugar en la Universidad de Cornell en mayo del año pasado. Para mí es importante la discusión de las series en esos tres niveles simultáneos: el informal, el periodístico y el académico.

Durante un par de meses, al tiempo que veíamos *24*, Andrés y yo seguíamos *CSI: Las Vegas*. Ése es uno de los placeres de las teleseries: contemporizarías y, sobre todo, compartirlas. Recuerdo el capítulo final de la quinta temporada, dirigido por Quentin Tarantino. Fue una experiencia inolvidable, quién sabe si un pequeño Big Bang. La ruta que conduce a esta nota final y a su voluntad de discusión y de diálogo. Que empieza ahora.

Mataró, Castellammare di Stabia, Barcelona.
Diciembre de 2007 – Enero de 2011



JORGE CARRIÓN (Tarragona, 1976) es escritor, crítico cultural y Doctor en Humanidades por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, donde imparte clases de escritura creativa y de literatura contemporánea. Fue miembro del consejo de redacción de la desaparecida revista *Lateral* y co-director de la revista *Quimera*. Es autor de diversas obras de no ficción, como *Australia. Un viaje* (2008) y *Viaje contra espacio. Juan Goytisolo y W. G. Sebald* (2009); así como de la novela *Los muertos* (2010), que explora la relación entre la memoria histórica y el lenguaje de las teleseries norteamericanas.