

# **Evolución de la mirada panóptica en Deadwood, Boardwalk Empire y The Wire: de las sociedades disciplinarias a las de control en su contexto geográfico y biopolítico**

Eduardo Vega Garrido

**Tutora:** Glòria Salvadó Corretger

**Curs:** 2013/2014

**Treballs de recerca dels programes de postgrau del Departament de Comunicació**

**Universitat Pompeu Fabra**

**Abstract:** En el siguiente ensayo, estudiaremos el régimen panóptico de las imágenes en tres ficciones seriales televisivas: Deadwood, Boardwalk Empire y The Wire, haciendo un recorrido histórico-analítico por las sociedades disciplinares y su mutación, que dan pie a las sociedades de control, dentro de los contextos biopolíticos y urbanos en los que se desarrollan las mismas.

**Keywords:** Panoptic glaze, Disciplinary society, Control society, Urban process, Images, Historical Facts, TV Series, Deadwood, Boardwalk Empire, The Wire, David Simon, David Chase, David Milch, Urban Development, Biopolitics.

## Índice

|  |    |
|--|----|
| Introducción.....  | 5  |
| Deadwood: la unión de la tierra con el agua crea el fango .....                                  | 17 |
| Boardwalk Empire: de cómo comenzar a caminar sobre la madera.....                                | 35 |
| The Wire: La naturaleza y la modernización quedan sepultadas bajo el asfalto.....                | 52 |
| Apéndice 1. Perspectiva de una evolución: La Biopolítica.....                                    | 74 |
| Apéndice 1. De cómo el barro, la madera y el asfalto no pertenecen al ciudadano: La ciudad ..... | 78 |
| Para ir acabando.....  | 87 |
| Bibliografía.....  | 92 |



## Introducción

Desde hace algunos años, estamos asistiendo a un nuevo salto cualitativo y cuantitativo en los seriales televisivos, que nos obligan a pensar en las revisiones y las nuevas narrativas e imágenes que se están poniendo en práctica desde este medio, sin duda el más generalizado o de masas que haya existido jamás. Gracias a este doble salto, se han multiplicado los estudios más académicos sobre el tema, aunque también, gracias al efecto horizontalizador de internet, han surgido críticos espontáneos que sienten la necesidad de interpretar las imágenes disfrutadas en pequeñas aunque continuadas dosis, haciendo de la experiencia serial un universo que quizás desborde al cinematográfico. Y es que, con la perspectiva de los años, quizás nos empecemos a dar cuenta de que asistimos no sólo a un auge de la ficción televisiva, sino a un cambio en el paradigma del espectador de contenidos audiovisuales.

Una de las características del salto cualitativo de los seriales de ficción televisiva está en cómo estas han empezado a interactuar con su realidad más inmediata<sup>1</sup>. Dentro de esta tendencia o viaje hacia lo real, nos interesan tres series fundamentales, todas ellas del canal de televisión HBO (lo cual no es nada casual): *Deadwood* (HBO, 2004-2006), *Boardwalk Empire* (HBO, 2010-) y *The Wire* (HBO, 2002-2008), las cuales establecen un arco histórico que va desde el proceso de formación de los Estados Unidos de América hasta la actualidad (los Estados Unidos post-industriales), pasando por el primer período de entreguerras. Este motivo es importante y hemos de hacer hincapié en él ya que suponen tres momentos fundamentales en la Historia de los Estados Unidos. En primer lugar, *Deadwood* ficciona la Historia a partir del año 1876<sup>2</sup>, lo cual nos sitúa en el período histórico posterior a la Guerra Civil estadounidense (1861-1865), explorando la temática de las relaciones de poder en experiencias a legales o periféricas de la ley. Nos interesa,

---

<sup>1</sup> Esa realidad post 11-S que sumió a Estados Unidos en una tensión constante, rozando la paranoia colectiva, que supuso una crisis identitaria para algunos aunque también una reafirmación absoluta en otros y que, en gran parte, como todo buen Imperio en cada período histórico, ha transmitido a sus “países satélites” a lo largo y ancho del planeta. En ese contexto, por lo tanto, no es extraño que aparezcan unas ficciones con una mirada hacia el pasado ligeramente diferenciadas a otras que las anteceden o coexisten. Una mirada al pasado que trata de dialogar con el presente; con esa realidad inmediata a la que nos referimos en el texto. De hecho, podríamos asegurar que uno de los ejes básicos de los tres seriales que vamos a trabajar, estarían encauzados en la evolución en el tiempo sobre cómo las instituciones se relacionan con los ciudadanos y cómo determinadas políticas (en particular las políticas neoliberales) impuestas por estas mismas instituciones pueden ser altamente perjudiciales para el conjunto de la sociedad sobre las cuales son dictaminadas.

<sup>2</sup> Tal y como podemos ver en el primer episodio de la primera temporada, minuto 1:43.

como veremos posteriormente, ese espacio protourbano sobre el cual se construye una ciudad al margen de la ley, pero esperándola, dentro del contexto de creación y asentamiento del Estado moderno. Por otro lado, *Boardwalk Empire* que se desarrolla en la Atlantic City de “los felices años veinte”, más concretamente a partir de 1920, en un contexto enclavado en el final de la Primera Guerra Mundial (1918) y el inicio de la Ley Volstead o Ley Seca (promulgada el 17 de enero de 1920), y a sólo nueve años vista del suceso que desencadenó una de las mayores crisis del mundo capitalista, el Crack de la Bolsa de Nueva York (24, 28 y 29 de octubre de 1929). Este período, enmarcado en un espacio urbano mucho más desarrollado que el anterior, supone también un punto de inflexión para el proceso de formación de la nación estadounidense. Y, por último, *The Wire*, que se sitúa en la ciudad de Baltimore en la actualidad más inmediata de este emergente s. XXI, presentándonos a la sociedad postmoderna enclavada en el ámbito de las sociedades capitalistas postindustriales.

Estas tres series nos interesan no tanto por su matiz realista sino porque son la realidad en sí misma; ficcionan hechos históricos con personajes basados o calcados en la realidad (en *Deadwood* con Seth Bullock, Al Swearingen, Wild Bill Hickok, Sol Star, Calamity Jane, EB Farnum, Charlie Utter, y George Hearst; en *Boardwalk Empire* con Enoch Lewis "Nucky" Johnson, Arnold Rothstein, Charles "Lucky" Luciano y Al Capone; y en *The Wire* con personajes como Omar Little, Avon Barksdale, Bubbles o Roland Pryzbylewski, todos ellos inspirados en habitantes de Baltimore) con unas tramas muy cercanas a estos sucesos. Tanto *Deadwood* como *Boardwalk Empire* tratan de indagar en los inicios del “*American way of life*” desde una sociedad en construcción (sobre todo *Deadwood* ya que *Boardwalk Empire* la podríamos caracterizar como un fenómeno de asentamiento), hasta *The Wire* y su crítica voraz al comportamiento de esta construcción, sobre todo con las clases sociales que han ido quedando paulatinamente expulsadas del mismo<sup>3</sup>. Además, lo cual trataremos de ampliar posteriormente, la recreación espacial de los escenarios donde se desarrollan las tramas, también nos encaminan a la afirmación de que estamos ante una narración histórica con tintes ficcionales que trata de conectar acontecimientos o problemáticas actuales. Tanto el pueblo de *Deadwood* como el embarcadero de la ciudad de Atlantic City fueron recreados por las productoras de ambas

---

<sup>3</sup> Creo que David Simon, creador de *The Wire*, explica muy bien esta situación en el prólogo del libro de Álvarez, Rafael: “*The Wire. Toda la Verdad*”. Editorial Principal de los Libros, 2013.

series, así como *The Wire* está rodada en su mayor parte en las calles de Baltimore, teniendo muy pocas escenas en decorados artificiales.

No es de extrañar que la ficción televisiva estadounidense, en un marco social y cultural de presente incierto y, en muchos casos, a la deriva, ponga en escena narrativas con una perspectiva histórica que tratan de indagar en los procesos de formación de las relaciones de poder y las instituciones resultantes de este proceso.

A priori, estas series podrían no aparecer en absoluto interconectadas, pero, si nos abstraemos en estos motivos narrativos, si cogemos cierta perspectiva y nos alejamos de las tres, encontramos una pulsión que las va alimentando capítulo a capítulo: la mirada panóptica desplegada y las relaciones de poder que en ellas se ejercen, dentro de los contextos pre-urbanos (*Deadwood*), urbanos (*Boardwalk Empire*) y post urbanos (*The Wire*); el estudio de estas imágenes, su enfrentamiento y su choque, serán el leimotive principal de esta investigación.

Nuestro objetivo será, por lo tanto, gracias a estas tres ficciones, tratar de estudiar la evolución de la mirada panóptica a lo largo de la Historia reciente en relación a la organización y articulación de las sociedades disciplinarias y su paso a las de control, en el contexto de la biopolítica y el geográfico. Utilizaremos como herramienta fundamental al filósofo francés Michel Foucault con la idea de generar una serie de mecanismos cognitivos de pensamiento de las imágenes televisivas que, anclada en el pasado más reciente, sea capaz de llegar a nuestros días con la fuerza necesaria para desenmarañar el complejo tejido disciplinario al cual estamos sujetos en la actualidad, sin dejar de lado a uno de los mejores y más prolíferos seguidores de la escuela de la Geografía Radical, David Harvey, mediante el cual, trataremos de contextualizar geográficamente el contenido de las imágenes.

En una primera aproximación al concepto del panoptismo, podríamos encapsularlo gracias a una definición brindada por el también filósofo francés, gran amigo de Foucault, Gilles Deleuze<sup>4</sup>, que decía:

---

<sup>4</sup> No es casual la utilización de Deleuze como canalizador de las ideas y conceptos de Foucault. Deleuze se interesó mucho por las ideas de este último y, además, es un filósofo que teorizó a partir de las imágenes y el cine. Por lo tanto, trato de compensar esa aparente falta de perspectiva cinematográfica directa de Foucault con el énfasis puesto por Deleuze en nuestro campo de investigación: las imágenes.

“[...] el Panóptico (se define) por la pura función de imponer una tarea o una conducta cualquiera a una multiplicidad de individuos cualesquiera, bajo la única condición de que la multiplicidad sea poco numerosa y el espacio delimitado poco extenso”<sup>5</sup>.

Por lo tanto, nuestras miradas panópticas se desarrollarán por las tres ficciones televisivas de las que vamos a hablar. Son muchas las imágenes o las secuencias en *Deadwood* donde apreciamos esta mirada que busca imponer una conducta definida en un espacio reducido, aunque, quizás una de las más significativas sea la que a continuación se muestra:



En ella podemos ver a uno de los principales protagonistas de la serie, Al Swearengen, dueño del “Gem Saloon”, prostíbulo local, el cual, en realidad, controla todo lo que se hace y deshace en el pueblo de Deadwood. La imagen de Al mirando a través de la ventana del prostíbulo (mirada que es lanzada pero no devuelta) y desde el balcón de su despacho (mirada que sí es devuelta, por tanto mirada del poder hegemónico) será una constante en la serie, por lo menos en los primeros capítulos, en los que se escenifican cuáles son las relaciones de poder que se dan en el pueblo.

Por otro lado, en *Boardwalk Empire*, apreciamos la mirada panóptica desde el principio de la serie, de manera mucho más sutil, evolucionada, aunque mucho más efectiva gracias a Nucky Thompson, tesorero del condado de Atlantic, que, en verdad, es el que controla los designios de la ciudad, gracias a una espesa red de relaciones clientelares:



<sup>5</sup> Deleuze, Gilles: *Foucault*. Paidós Studio, 1987. Página, 101

Resulta bastante sintomático cómo la mirada panóptica nos es presentada con mayor claridad desde los propios títulos de crédito de la serie, la cual veremos una y otra vez a lo largo de sus ya 4 temporadas, al igual que el objeto de esta mirada no se centre tanto en las personas que Nucky controla sino en la mercancía con la que trafica. El control y vigilancia de esta conllevará ejercer un poder continuo sobre los ciudadanos de Atlantic City, poder que se extiende gracias a una enmarañada red de relaciones clientelares que Nucky y los suyos van tejiendo a lo largo de la serie. Si en *Deadwood* vemos a un Al Swearingen ejerciendo su mirada a las relaciones humanas, a Nucky Thompson le interesa más bien la relación mercantil del producto con el que está comerciando y que es, en definitiva, una de las piedras angulares de su hegemonía política. Swearingen necesita de la interacción con las otras fuerzas políticas de *Deadwood*; Nucky también, pero el epicentro humano se desplaza por el material, mercantil o productivo. En definitiva, asistimos a una mirada panóptica en sí misma, pero evolucionada de alguna manera con la que veíamos anteriormente.

El otro gran ejemplo que utilizamos para expresar el dominio de la visión panóptica, esta vez en nuestro presente más inmediato, a través de la serie *The Wire*, donde se despliega todo el entramado y complejidad de la mirada panóptica a través no sólo de la mirada de los policías sobre los narcotraficantes sino en una mirada auditiva, gracias a las escuchas; Aunque, quizás una de las imágenes que mejor exprese el panoptismo en la serie sea este:



6

---

<sup>6</sup> Esta imagen, la cual no he tomado de los títulos de crédito si no del metraje específico de la 1ª Temporada, es una de las pocas que se repite en la cabecera de la serie durante sus cinco temporadas. Como sabemos, siempre se han ido adaptando las cabeceras de la serie a las imágenes que se verían posteriormente (por lo tanto, a las temáticas) y la canción que acompañaba a estas cambia de versión en cada una. Repetir una y otra vez este acto supone un énfasis evidente en la idea de control. El ojo mecánico, encerrado en su caja de plástico, desarrollado en algún país occidental y ensamblado en alguno asiático, pone de manifiesto la evolución tecnológica de la mirada panóptica que poco o nada le importa ser vista ya. Este ejercicio de iconoclastia; este acto de romper con la mirada (en este caso que vigila), no puede hacer otra cosa que retrotraernos a la provocación del inicio de “*Un Chien Andalou*” 1929, donde Luis Buñuel sesga el ojo de Simone Mareuil. De la navaja a la piedra, del ojo analógico del espectador de inicios del siglo XX al mecánico del espectador de la era digital, ya en el siglo XXI. De la sociedad disciplinaria con procesos disciplinarios analógicos y “rudimentarios” a las sociedades de control biopolitizadas con unas tecnologías informáticas avanzadas.

Aquí, por primera vez, dado el carácter multilíneal de la serie y su complejidad narrativa y discursiva, vemos una reacción frente al panoptismo de los vigilantes, en este caso la policía, por parte de los chicos de las barriadas, que se entretienen jugando a tratar de romper la cámara que ejerce sobre ellos una vigilancia continua.

Como es evidente, las tecnologías del dispositivo panóptico se han ido desarrollando con el paso de los años, generando un ojo mecánico, móvil y con memoria que todo lo ve y todo lo recuerda; esa especie de gran hermano que adelantara George Orwell en su obra *1984* se ve reflejada bastante bien en la de David Simon.

Además, dentro de la complejización del entramado panóptico que presenta *The Wire*, también tenemos muestras de cómo los narcotraficantes ejercen su poder desde una perspectiva panóptica, a lo cual llegaremos más adelante. Es decir, en *The Wire* vemos dos comunidades que ejercen unas relaciones de poder sobre los sujetos que no lo desarrollan, más allá de a qué lado de la ley se encuentren. Recorren, en definitiva, el mismo camino pero en direcciones opuestas, utilizando a su vez unas tácticas algunas veces peligrosamente similares, otras muy alejadas. De nuevo, volveremos más adelante sobre ello.

Por consiguiente, hemos visto nuestras tres series presentadas alrededor del motivo que nos ocupará en las siguientes páginas y que nos encargaremos de descifrar, pero este conjunto de fotogramas, estas secuencias, no tienen sentido por sí mismas. Es decir, el panoptismo no tiene un efecto por sí solo; tiene que haber algo tras de sí que le otorga fuerza, protagonismo y relevancia. Por lo tanto, estamos en la obligación de presentar otro grupo de imágenes que apuntalan la mirada panóptica.

Desde un punto de vista teórico, aquello que da sentido al panoptismo, aquello que apuntalará las imágenes de la mirada panóptica, son las relaciones de poder. Por lo tanto, nuestra investigación tendrá que pasar por definir cuáles son esas relaciones de poder que



se observan en nuestras tres protagonistas, con el objetivo de tener claras el motivo por el cual un personaje puede dirigir esa mirada a los demás y otros no. Según Foucault, en palabras de Deleuze:

*“[...] el poder es una relación de fuerzas, o más bien toda relación de fuerzas es una relación de poder. Eso quiere decir, en primer lugar, que el poder no es una forma, por ejemplo la forma-Estado; y que la relación de poder no se produce entre dos formas, como el saber. En segundo lugar, eso quiere decir que la fuerza nunca está en singular, que su característica fundamental es estar en relación con otras fuerzas, de suerte que toda fuerza ya es relación, es decir, poder”<sup>7</sup>*

Por lo tanto, aplicando estos conceptos teóricos a las imágenes que tratamos de golpear entre sí, aparecen una serie de secuencias, un puñado de gestos en los cuales vemos cómo se representan estas relaciones de poder, siempre desiguales, que darán pie a una posterior mirada e imagen panóptica. La peculiaridad de estas imágenes es que adquirirán la forma de plano contraplano.

Así, las imágenes que nos ponen sobre aviso de las relaciones de poder dentro de *Deadwood* podrían ser estas:



En esta secuencia vemos a Swearengen dialogando con el recién llegado Seth Bullock, un comerciante ferretero que pretende montar un negocio en el pueblo junto a su socio, Sol Star, un europeo de origen judío. Aquí vemos cómo ambos negocian el precio del arrendamiento de la tienda con Swearengen, en una tensa escena. Esta relación se irá haciendo más y más tensa según vayan pasando los capítulos. En alusión al concepto de relaciones de poder, Al Swearengen se presenta como el personaje que lo ejerce sobre los otros habitantes del pueblo (gracias a la hegemonía sobre los medios de producción y a ser el pionero entre los pioneros) y Bullock como un contrapoder en ciernes al ejercido por Swearengen, el cual lo presiente desde el primer momento y no se fía de las

---

<sup>7</sup> Ídem, pág. 99.

intenciones de un Bullock, que ya sabemos que no es inofensivo (en los tres primeros capítulos ha matado a dos personas).

Otro ejemplo de estas imágenes que sustentan las miradas panópticas que encontramos en *Boardwalk Empire* podría ser este:



En ella Nucky le entrega, a una mujer embarazada madre de dos niños (Margaret Schroeder<sup>8</sup>), dinero cuando en realidad lo que le pedía era trabajo para su marido. Aquí llevamos las relaciones de poder a un plano no represivo o por lo menos sin una violencia explícita como en el caso anterior. Estos fotogramas nos presentan la relación entre dos fuerzas de poder desiguales; una adinerada y que controla no sólo los aparatos del Estado sino los medios de producción y distribución del tráfico de alcohol y la otra empobrecida, que solo tiene su fuerza de trabajo para ser ofrecida en el mercado aunque, posiblemente ni eso ya que es una mujer con dos hijos a los cuales ha de cuidar. Esta forma de plano contraplano es la que da pie o explica la mirada panóptica que Nucky ejerce sobre los personajes de la serie, a través o a partir del alcohol con el que trafica.

Por último, la visión que nos ofrece *The Wire* es la más actual y cercana a nuestros días, debido a que es una ficción que se desarrolla en los inicios del s. XXI y desarrolla unas temáticas a lo largo de sus cinco temporadas que están bastante presentes en nuestro imaginario colectivo más cercano; además, esta serie presenta el dispositivo de lo real más certero de los tres que vamos a trabajar:



---

<sup>8</sup> La cual, poco a poco, se irá convirtiendo en un personaje fundamental en la serie ya que acabará teniendo una relación amorosa con Nucky

En este nuevo ejercicio de plano contraplano, vemos a Jimmy McNulty, detective de la ciudad de Baltimore, el cual iniciará la escucha contra el otro personaje que aparece, el de Stringer Bell, lugarteniente de Avon Barksdale, ambos jefes de una banda de narcotraficantes. También aquí se ponen en juego las relaciones de poder pero de una manera bastante diferenciada a las dos anteriores ya que aquí observamos a dos personajes con bastante poder, cada uno en el lado de la ley del que viene. La lucha poder-contrapoder entre ambos se desarrollará durante las tres primeras temporadas de la serie.

Como iremos viendo, la mirada de David Simon se complejiza y nos da pie a pensar en la evolución de los términos y sociedades a describir debido a la posición que ocupan cada uno de los personajes que hemos utilizado como ejemplo. McNulty es un detective, no detenta, en ningún caso, el ejercicio del poder de manera totalizadora como vemos con más claridad en Al Swearengen o Nucky Thompson; es un simple funcionario de la ley que trabaja por su cumplimiento 8 horas al día en turnos rotatorios (aunque McNulty no es el típico policía de-ocho-a-tres), entre la claustrofobia de su cubículo-oficina y la agorafobia de la inmensidad del crimen organizado en la ciudad de Baltimore. Además, en la primera temporada de la serie vemos cómo McNulty se enfrenta a la burocracia judicial y policial de la ciudad de Baltimore para tratar de poner en marcha el caso de la escucha, lo que nos muestra la ingente cantidad de cargos que este tiene por encima (comisarios, jefes de operaciones, fiscales, jueces, alcalde...); es decir, McNulty es una especie de peón con habilidades especiales (por eso es teniente en homicidios) que cumple su función como tal. Por otro lado, Stringer Bell; si bien es cierto que Bell ocupa una posición mucho más importante que el detective en la escala social que se genera en su banda de narcotraficantes (es imposible no acordarse de la mítica escena del ajedrez, cuando Di Angelo Barksdale le explica a dos de sus soldados a jugar al ajedrez y ellos van poniendo ejemplos del orden jerárquico a través de las fichas, identificándose ellos con los peones, a Stringer como la reina o Avon como el rey<sup>9</sup>), al final de la tercera temporada, con su muerte, vemos que no deja de ser una pieza más de un complejo sistema de poderes en el que él trató de hacer las cosas a su manera (huyendo del prototipo de negro gánster y narcotraficante) pero que al final le salió mal la táctica. En definitiva, vemos cómo Stringer trata de propiciar unas relaciones de poder diferentes en medios (él no quiere oír hablar de la droga) y en intermediarios (sobornos a políticos locales y estatales), pero acaba sucumbiendo a ellas, pagando el precio de su vida.

---

<sup>9</sup> Capítulo tercero de la primera temporada.

Volviendo a Foucault y para terminar de explicar lo que suponen Bell y McNulty en su perspectiva evolutiva dentro de esta investigación, es del todo clarificador la siguiente cita: “[...] *(Estamos) en la maquina panóptica, dominados por sus efectos de poder que prolongamos nosotros mismos, ya que somos uno de sus engranajes*”<sup>10</sup>. Nos interesa de la misma ese concepto de “engranaje” y “dominación” en el cual terminan por estar insertos ambos personajes; uno en la burocracia estatal y el otro en la (aunque más ágil y dinámica) burocracia del mundo del narcotráfico; cada uno con sus diferencias, pero con sus similitudes, actuando a ambos lados de la ley.

Como explicaremos más adelante de manera detallada, este ejercicio de plano contraplano nos interesa, más allá de ser las imágenes que asientan la mirada panóptica de la serie, ya que pone de manifiesto el paso de las sociedades disciplinarias a las sociedades de control, el cual articularemos gracias a las imágenes y trama principal de *The Wire*.

La mirada panóptica que los policías ejercen sobre la ciudadanía en general, pero más especialmente con los narcotraficantes, se sustenta en esta (y otras muchas) secuencias pero, avanzando un paso más en la complejización social, concretamente en las sociedades postindustriales, la mirada panóptica también es doble ya que los gánster de la droga no viven al margen de la policía y ellos también pretenden ejercer esa mirada no sólo entre su comunidad sino fuera de ella.

Todo este conjunto de ideas, gestos e imágenes, se irán ampliando en las páginas de la investigación que siguen a continuación con la intención de desenmascarar el sustrato o la cara oculta de nuestras sociedades disciplinarias o decontrol. Como bien argumenta Foucault:

*“[...] Históricamente, el proceso por el cual la burguesía ha llegado a ser en el curso del s. XVIII la clase políticamente dominante se ha puesto a cubierto tras la instalación de un marco jurídico explícito, codificado, formalmente igualitario, y a través de la organización de un régimen de tipo parlamentario y representativo. Pero el desarrollo y la generalización de los dispositivos disciplinarios han constituido la otra vertiente, oscura, de estos procesos. Bajo la forma jurídica general que garantizaba un sistema de derechos en principio igualitarios había, subyacentes, esos mecanismos menudos, cotidianos y físicos, todos esos sistemas*

---

<sup>10</sup> Foucault, Michel. *Vigilar y Castigar*. ed. Siglo XX, 2009. Pág. 220

*de micropoder esencialmente inigualitarios y disimétricos que constituyen las disciplinas”<sup>11</sup>*

Cuando nos referimos a sociedades disciplinarias, son aquellas sociedades que se forman en torno al S. XVII y XVIII, que suponen un nuevo tipo de poder o, mejor dicho, una nueva modalidad para ejercerlo; una nueva física o anatomía del poder; en definitiva, una tecnología. Esta nueva tecnología del poder, implica un conjunto nuevo de técnicas y procedimientos, niveles de aplicación y metas, que se aplicarán sobre el conjunto de cuerpos que comprenden una sociedad, tratando de “[...] *garantizar una distribución infinitesimal de las relaciones de poder*”.

La formación de estas sociedades disciplinarias tratará de generar un conjunto de técnicas que garanticen la ordenación de las multiplicidades humanas, haciendo que el ejercicio de poder sea lo menos costoso posible, pero alcanzando un nivel máximo de intensidad sin que se produzca ningún fracaso o laguna, con el fin de enlazar este crecimiento (en términos de costos) con el rendimiento de los aparatos en el cual se ejerce este poder disciplinario.

Uno de los rasgos más característicos de este tipo de sociedades es la creación de unos espacios físicos de encierro, que Foucault ejemplificaría con el cuartel, el hospital, el presidio, la fábrica, la escuela o la familia.

Sirva como ejemplo de estas sociedades disciplinarias la manera de gestionar el poder de Nucky y Al como paradigma de disciplina aplicada a nuestra investigación, de manera más específica aún con los “centros de poder” (los despachos de ambos en el salón y el hotel) y las reuniones secretas que estos planifican en los mismos.

Estas sociedades disciplinarias irán evolucionando con el paso de los años o, visto desde otra perspectiva, los métodos y técnicas por las cuales se imponían unas relaciones de poder específicas van quedando progresivamente obsoletas, evidenciando la necesidad de cambio.

Esta mutación (este término puede que sea el que mejor explique el fenómeno de cambio o paso de unas a otras ya que el producto resultante tendrá una naturaleza múltiple y compleja) se produce a mediados del s. XX y da paso a un engendro más perfecto que

---

<sup>11</sup> Ídem, pág. 224

mantiene y perfecciona el paradigma disciplinario. A esta mutación se la conoce como sociedad de control y será William S. Burroughs<sup>12</sup> el cual acuñe el término, que luego será retomado por Deleuze en su texto "Post-scriptum sobre las sociedades de control".

Según el propio Deleuze:

*"Los encierros (refiriéndose a las sociedades disciplinarias, las cuales ya hemos dicho que Foucault las caracterizaba por ser fomentadoras de instituciones de encierro) son moldes o moldeados diferentes, mientras que los controles constituyen una modulación, como una suerte de molde autodeformante que cambia constantemente y a cada instante, como un tamiz cuya malla varía a cada punto"<sup>13</sup>.*

Esta definición nos interesa para poner énfasis en el aspecto que muta, que cambia de un modelo al otro, y el cual veremos reflejado en el paso del modelo social de *Deadwood* y *Boardwalk Empire* a *The Wire*.

Presentadas las líneas maestras de nuestra investigación, es decir, la relación que las imágenes de las tres ficciones seriales guardan con los conceptos de "panóptico", "sociedad disciplinaria", "relaciones de poder", "sociedad de control" y "biopolítica", vamos a pasar a un estudio pormenorizado de estas relaciones, golpeando los conceptos desplegados con las imágenes.

---

<sup>12</sup> Burroughs, S. William. "El Almuerzo Desnudo". Editorial Anagrama. Novela que fue adaptada por David Cronenberg en 1991.

<sup>13</sup> Deleuze, Gilles. "Postscriptum sobre las Sociedades de Control"

## Deadwood: la unión de la tierra con el agua crea el fango

*Deadwood* (HBO, 2004-2006), de David Milch, es la primera ficción serial escogida para seguir avanzando en las ideas expuestas en la introducción de este ensayo. Esta serie tuvo una corta vida debido a la falta de convencimiento que sobre los directivos de la cadena sembró. Al fin y al cabo, su *barroquismo verbal* y su *lenguaje gramatical inconexo* dan lugar a *diálogos incomprensibles y raros*<sup>14</sup>. Por lo tanto, *Deadwood* es una serie incompleta, inacabada, pero muy interesante por las narrativas y, en definitiva, el dispositivo que pone en funcionamiento dicha pieza durante sus tres temporadas.

Esta ficción histórica se ambienta en el pueblo Deadwood, situado actualmente en el Estado de Dakota del Sur, en el año 1876, más concretamente en el mes de julio. Buena muestra de la importancia de estos dos factores (el temporal y el geográfico) para la serie es que, en los primeros diez minutos del primer capítulo (titulado *Deadwood*, como la propia serie), ya vemos un rótulo que nos sitúa en la zona geográfica donde se asienta el pueblo (ahora volveremos sobre esto) y la fecha histórica donde se inserta la trama, seguido de una panorámica del pueblo que, a la larga, será la única vez que veamos a Deadwood con perspectiva; veamos los fotogramas a los que hacemos referencia:



El rótulo del primer fotograma es bastante necesario para entender el contexto histórico de *Deadwood* ya que las Black Hills fueron unas montañas sagradas para los habitantes nativos americanos (mayoritariamente cheyennes) donde posteriormente se fundaría el asentamiento. Gracias al Tratado del Fuerte Laramie, en 1868, se obligó a los pioneros americanos a no penetrar por esa zona en busca del posible oro que pudieran albergar

---

<sup>14</sup> Cascajosa, Concepción: *No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO*. Zer, 21, 2006. Pág. 23-33. Este barroquismo verbal del cual hablamos, está protagonizado, en mayor medida, por el personaje EB. Farum, el cual aplica una retórica muy enrevesada, fruto de la necesidad de tratar de parecer algo que no es.

esas montañas, pero esta situación no duró mucho ya que, a mediados de la década de los 70 del siglo XIX, diversas expediciones encontraron abundantes betas de oro en las Black Hills y la llegada de pioneros fue constante, aunque el ejército tratase de impedirlo<sup>15</sup>.

Por otro lado, y en relación al segundo fotograma, resulta bastante sintomático que sea la única visión panorámica que Milch nos muestra de Deadwood. Es evidente que Deadwood es presentada al espectador como un micro cosmos claustrofóbico o, más cercanos a las coordenadas en las que nos moveremos, es una imagen-geográfica panóptica. Un espacio pre urbano en el cual se terminan tejiendo unas relaciones sociales y de poder panópticas, a partir de este tipo de mirada, forjadas sobre una suerte de mecanismos disciplinarios, los cuales nos encargaremos de presentar y desenmarañar.

Otro ejemplo entre lo formal y lo narrativo que nos hace pensar en el pueblo de Deadwood y su representación como una estructura arquitectónica de tipo panóptico es el caso de Wild Bill Hickok. Este personaje, también histórico, y con una raíz claramente cinematográfica (representa a la figura del héroe trágico clásico del western), llega al asentamiento desde el pueblo de Cheyenne con su lugarteniente Charlie Utter (en una especie de representación quijotesta). Su paso por el pueblo se resume en whisky, póker y algún tiroteo y posterior amistad con otro de los personajes claves de la serie (del cual hablaremos llegado el momento), Seth Bullock. El vacío existencial que parece acompañar a Hickok acaba cuando un rastrero, Jack McCall, le asesina mientras juegan al póker. La muerte de Hickok (héroe trágico cinematográfico con sus problemas personales siempre fuera de plano. Sintomático es que no aparezca nunca su mujer ya que no viajó con él a Deadwood) representa la muerte del personaje típico cinematográfico para dejar paso al personaje televisivo, Seth Bullock<sup>16</sup>, el cual encarna un prototipo de personaje más cercano al imaginario televisivo (no olvidemos que en la segunda temporada aparecerá la mujer del mismo y su hijo, aunque en verdad se descubra que esta condición (la de marido y padre) hayan sido "heredadas" tras la

---

<sup>15</sup> Para asentar algunos conocimientos de Historia estadounidense: Zinn, Howard. *La Otra Historia de los Estados Unidos*. Hondarribia. Hiru, 1997.

<sup>16</sup> Salvadó, Glòria y Benavente, Fran. *Televisión en la Frontera*. La Vanguardia. Miércoles 11 de enero. 2006.

muerte de su hermano). Sobre la muerte de Hickok, también nos interesa este momento:



Este es el plano que da inicio a la escena del entierro de Hickok y, aunque, curiosamente, sea el plano más abierto que se muestra del pueblo tras el que se ha mostrado anteriormente, la caja de madera, la arena y, en definitiva, el pueblo de Deadwood, terminan por sepultar para siempre los restos de un salvaje, de un indomable que pereció bajo la atmósfera claustrofóbica del asentamiento.

Otro caso que también nos podría interesar en relación a esto mismo, es el de James Doroty, el cual, en varios momentos de la serie, se dedica a hacer las maletas y a deshacerlas en varias ocasiones. Doroty es uno de los secuaces de la banda de Al Swearengen (de los cuales hablaremos largo y tendido a continuación), al cual este le manda ir a pedir refuerzos para un enfrentamiento físico inminente con George Hearst, otro de los personajes clave en la serie. El problema es que, en última instancia, siempre ocurre algo de profunda trascendencia que obliga a Swearengen a cambiar sus planes sobre la marcha, imposibilitando la partida de Doroty. Esta imposibilidad de salida de algunos personajes de *Deadwood* es una constante y la mayoría de personajes principales de la serie parecerán estar anclados al fango que inunda las calles de la incipiente ciudad.

En relación al dispositivo panóptico de la serie, asistimos a un caso claro de organización del espacio de corte panóptico; nos referimos al ataque de viruela que sufre el campamento en el trascurso de la primera temporada. En el inicio del cuarto capítulo (*Había un Hombre*), Andy Crane llega a Deadwood, más concretamente al Bella Union, donde se hospedará y donde, también nos enteraremos, al final del episodio, que ha contraído alguna enfermedad contagiosa. Tolliver decide sacar el cuerpo infectado fuera

del pueblo y quemar sus pertenencias para así solucionar el problema, pero el doctor del campamento, Amos Cochran, empieza a inquietarse por el suceso que cree que no será aislado y, desde luego, que no ha sido solucionado.

Esta situación se alargará hasta el final del episodio sexto (*La Epidemia*), cuando se junten todos los personajes relevantes y grupos de poder de *Deadwood* para solucionar esta situación:



En el Gem Saloom, local de Swearengen, se dan cita este y algunos de sus hombres, junto con Cy Tolliver, dueño del otro prostíbulo de Deadwood, Tom Nuttall, dueño de una cantina, EB Farum, dueño del hotel del pueblo, AW. Merrick, propietario, periodista y editor del periódico local de Deadwood (*The Black Hills Pioneer*), Sol Star, copropietario de una ferretería de aparejos mineros junto con Seth Bullock (el cual se encuentra fuera de Deadwood en busca del asesino de Wild Bill Hickock), el reverendo H.W. Smith. Es decir, en este plano, nos encontramos a los propietarios de los negocios que dan vida a Deadwood, al dueño del periódico y al reverendo (poderes económicos, fácticos y “espirituales”), los cuales irán apareciendo encuadrados en un primer plano, intercalados con planos más generales como el que veíamos anteriormente. Posteriormente volveremos sobre ello para ampliarlo de manera más detallada, pero tenemos un claro ejemplo de poder ejecutivo alrededor de estas personas en un lugar donde no han llegado las instituciones estatales.

En dicha reunión, recuperando el hilo, se decide la estrategia a seguir para gestionar la crisis de la viruela; es decir, qué hacer con el problema y cómo solucionarlo. Para la consecución de tal fin, destacaremos dos momentos importantes:



En estas tres imágenes, Swaengren explicita que se necesita un lugar físico para cuidar a los enfermos y ocultarlos del resto de la población no infectada con la enfermedad.



Por otro lado, el mismo Swaengren trata de dejar claro que la situación no puede hacer cundir el pánico entre la población, por eso ponen en marcha el plan de acción que, tras recaudar mil quinientos dólares, organizará un campamento a las afueras de Deadwood para atender a los contagiados, pagar las vacunas para todo el pueblo y, por último, pagar al doctor por sus servicios. Según Foucault:

*“ha habido un sueño político de la peste, que era [...] las particiones estrictas; [...] la penetración del reglamento hasta los más finos detalles de la existencia y por intermedio de una jerarquía completa que garantiza el funcionamiento capilar del poder”.*

Asistimos en este momento a un mismo mecanismo teórico/práctico. Es la primera vez en la serie que los ejecutores hegemónicos de las relaciones de poder (ahora iremos con esto) se sientan en un mismo espacio físico para gestionar un asunto médico que puede alterar el orden de trabajo y consumo al que está acostumbrado el pueblo; es decir, una amenaza externa e inmaterial puede hacer que Deadwood sea asolado con la epidemia y el sueño pionero se acabe, rompiendo el statu quo. La jerarquía de poder se reúne para hacer que ese poder se ponga en marcha y se aplique de la manera que hemos descrito: separando, aislando, compartimentando, dejando que los procesos disciplinarios penetren en los cuerpos de los habitantes de Deadwood, todo lo cual, iremos desgranando poco a poco a continuación.

El panoptismo y, en definitiva, las miradas panópticas como la que hemos visto en la introducción, son una de las constantes no solo en este trabajo sino en las tres ficciones seriales. Presentamos la idea de panóptico y su efecto más interesante para nosotros, la mirada panóptica, en torno a un ejercicio de perfeccionamiento del poder, cuyo objetivo es reducir el número de los que ejercen ese poder, a la vez que se multiplica el número de aquellos sobre quienes es ejercido el poder<sup>17</sup>. Deadwood será ese modelo de institución panóptico-disciplinaria de la que tanto habló Foucault al analizar hospitales, cuarteles y escuelas.

Deadwood se introduce dentro de esta lógica de estudio de la mirada panóptica (más allá de su interesante perspectiva teórica y posteriormente, como veremos, evolutiva) al ser construido (el espacio urbano) como un diagrama de un mecanismo de poder muy concreto, que ve en él una forma ideal. Es un conjunto de espacios físicos, representables, visibles, tangibles, no oníricos.

En cada uno de los dispositivos que aquí analizamos, nos enfrentamos a estas miradas panópticas, aunque no de manera única. Aparecen también una serie de miradas-imagen que no tienen mucho que ver con las relaciones de poder y su difícil equilibrio y composición de fuerzas. Este tipo de miradas son de tipo voyeurístico, y la localizamos en una mujer (lo cual no es nada casual dado el papel que este género juega en la serie y, por consiguiente, en aquel período histórico), Alma Garret, que queda viuda en los primeros capítulos de la serie y que poco a poco se irá abriendo hueco en el protagonismo de la misma:

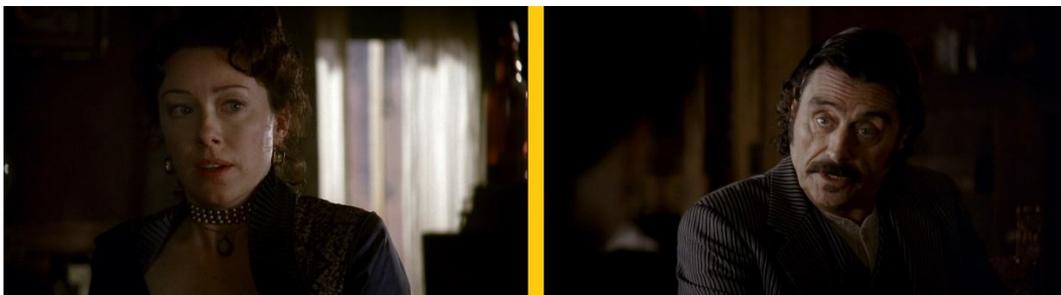


Efectivamente, ejerce una de las características más básicas del panoptismo (la mirada que mira pero que no puede ser devuelta). Pero al estudiar la imagen sobre la que choca, el conflicto panóptico deviene en una mirada voyeurística; la potencialidad de la mirada de Garret, se diluye en el paso de los fotogramas. Aquí, por lo tanto, aunque se ejerce

---

<sup>17</sup> Foucault, Michel: *Vigilar y Castigar*. Madrid, Siglo XXI. 2009, Pág. 209

una imagen-mirada de características similares a la panóptica, no sostiene el choque con los posteriores fotogramas; sin relaciones de poder palpables, no hay mirada panóptica posible. La muerte del marido en el capítulo cuarto (*Había un hombre*) desencadena una suerte de acontecimientos que terminarán por otorgar a esta mujer un poder dentro de esta comunidad social gracias a la herencia del marido, que le permite explotar una rica beta de oro y, con el dinero, fundar el primer banco de Deadwood. Por lo tanto, aquí se activarían, de nuevo, esas imágenes que sostienen la mirada panóptica, que veíamos en la introducción, en forma de plano contraplano. Este mecanismo se revela en la escena en la que Alma Garret se sienta en el despacho de Al:



Tras un intento de asesinato por parte de un pistolero que nunca se llega a saber quién es, esta mujer es protegida por Al en su despacho (núcleo del poder y de la mirada panóptica de la serie; volveremos sobre ello). Antes de esto, es evidente que hemos visto el auge del poder de la mujer, gracias a sus ya mencionadas posesiones, pero quizás sea este momento crítico, en el que se convierte en un personaje sobre el cual planea la muerte, cuando se ve la caladura de su poder y, por lo tanto, se produce este plano contraplano que sienta las bases de una mirada panóptica que conlleva una relación de poder.

Es la relación de la imagen de la mirada panóptica con la imagen que le sigue, por lo tanto, lo que nos interesa. Si entendemos la imagen desde una perspectiva dialéctica, entenderemos que la imagen ha de chocar con otra para que ambas adquieran uno (o varios) sentidos. Hablamos de lo orgánico de la imagen, de una imagen viva, de la composición de fuerzas entre las imágenes que nos son mostradas. Por lo tanto, la imagen-mirada de Garret lanzada al espectador en forma voyeurística estará determinada no por esa imagen sino por la que la sucede, distinguiendo así la de su marido (que atiende al perfil de snob rico, detentor del capital y, por lo tanto, de los

medios de producción, que mira por encima del hombro a los cochambrosos pioneros) a la de Swearingen, la cual será una imagen-mirada que se aleja ya de lo voyeurístico y se centra más en los canales de análisis de esta investigación.

Aquí, daríamos por echa la fórmula del montaje de Sergei M. Eisenstein<sup>18</sup>, pero iríamos un paso más allá. Si mujer mirando por una ventana + marido = mirada voyeurística, a nosotros nos interesa encontrar la imagen o el conjunto de ellas que altere la fórmula y haga cambiar el resultado de la misma por mirada panóptica.

Pero, este ejercicio de descripción del panoptismo de esta serie ha de ser profundizado ya que el panoptismo, como su imagen-mirada, no tiene un sentido propio per se. Este *agenciamiento óptico*; esta *máquina aplicable no solo a lo visible sino a todas las funciones enunciables*, opera en el espacio de la sociedad disciplinaria.

Las disciplinas, según nos comenta Foucault, son un *tipo de poder* o, si se prefiere, una modalidad para ejercerlo, lo cual implica una serie de técnicas e instrumentos. Más concretamente, el filósofo francés utilizará el concepto "tecnología" para referirse a la disciplina, lo cual es bastante interesante, ya que en el recorrido por *Deadwood*, *Boardwalk Empire* y *The Wire*, observamos una progresiva evolución de las tecnologías de todo tipo:



Como vemos en esta sucesión de fotogramas, la máquina de madera y polea minera preindustrial da paso a la industria pesada que puebla la ciudad de chimeneas de ladrillo, para, por último, dejar paso a la tecnología mecánica avanzada, en varios estadios (máquina de escribir o computadora), simbolizando la post industrialización estadounidense. Esta pulsión evolutiva de las tecnologías tendrá una amplia resonancia en los dispositivos disciplinarios y, posteriormente, de control o disciplinarios, ejemplificados, quizás, por el arco que se abre con el telégrafo o el teléfono hasta la

---

<sup>18</sup> Eisenstein, Sergei M. *la Forma del Cine*. Siglo XXI. Madrid. 1995. Desde la página 33 a la 47, en el epígrafe: *El principio cinematográfico y el ideograma*.

cámara de video vigilancia, el micrófono en una pelota de tenis o la intervención de cabinas telefónicas públicas a partir de un software informático diseñado para tal propósito:



Es evidente que el progreso tecnológico, el progreso industrial, puede y suele ser utilizado para desarrollar y perfeccionar los dispositivos de control y, por lo tanto, disciplinarios. Esa otra cara, más oscura y menos conocida del progreso tecnológico, que se inaugurara con la Razón Ilustrada y que tantos avances nos dio, guardaba tras de sí unos mecanismos perversos<sup>19</sup>, los cuales trataremos de desenmarañar a partir de nuestras imágenes.

Siguiendo con el desarrollo teórico de las disciplinas, *Deadwood* nos interesa ya que asienta uno de los principios básicos de la descripción de Foucault sobre las mismas, en relación a estas con las instituciones. Como bien sabemos, *Deadwood* se desarrolla en un pueblo en mitad de un país en formación y una Reserva de indios americanos; por lo tanto, el peso de las instituciones, de sus actividades (leyes, impuestos, sanidad, etc.) es inexistente, pero eso no quita para que no se desarrolle esta tecnología disciplinaria. Por lo tanto, el Estado no es el capitalizador de las relaciones de poder disciplinarias, como ya iremos viendo a lo largo del ensayo, ya que este es, sin lugar a dudas, uno de los aspectos transversales del mismo. Al fin y al cabo, las disciplinas, al *garantizar una distribución infinitesimal de la relaciones de poder* no están sujetas a ningún tipo de institución predeterminada, ya sea esta el Estado u otra cualquiera.

Los procesos de control disciplinario, que surgen en el s. XVIII, permitirán un control exhaustivo sobre los cuerpos, haciendo de estos maquinarias extremadamente productivas y ampliamente dóciles. Estos procesos o técnicas, tienden a *enderezar*

---

<sup>19</sup> Aquí ya asistimos a una de las ideas claves a modo de posible conclusión de este trabajo, expuesta en la introducción del mismo con una de las citas de Michel Foucault; aunque Foucault no es el único que piensa en esta misma línea respecto a este tema ya que la Escuela de Frankfurt se había ocupado antes de este (y otros) motivos, en especial Adorno y Horkheimer en *Dialéctica de la Ilustración*.

*conductas* o, dicho de otra manera también interesante y que nos servirá para ilustrar nuestras imágenes, *encauza las multitudes móviles, confusas, inútiles de cuerpos y de fuerzas en una multiplicidad de elementos individuales*<sup>20</sup>.

Los instrumentos por los cuales las disciplinas alcanzan una notoria repercusión o éxito son tres: la *Vigilancia Jerárquica*<sup>21</sup>, el *Sanción Normalizadora*<sup>22</sup> y el *Examen*<sup>23</sup>. Podemos atisbar rasgos de dichas características, de manera transversal en *Deadwood*.

Respecto a la *Vigilancia Jerárquica*, no nos extenderemos mucho ya que hemos hablado anteriormente del modelo panóptico y ambos conceptos tienen una base común, que es la del *dispositivo que coacciona por el juego de la mirada*. Este instrumento ha de tener el doble efecto de, por un lado, intensidad, pero también discreción; es decir, la *Vigilancia Jerárquica* ha de estar presente en la vida de los individuos sin que estos así lo percatan.



En estos ejemplos vemos cómo los personajes que detentan una posición hegemónica en las relaciones de poder en *Deadwood*, de manera más o menos pública, ejercen cierto tipo de vigilancia sobre los asuntos cotidianos del campamento. Tolliver, Bullock o Herst observan a los “ciudadanos” de *Deadwood* con la intención de obtener fuentes primarias de conocimiento.

Vemos, a partir de estas imágenes, cómo las disciplinas pueden ser totalmente indiscretas, ya que se esparcen a lo largo y ancho de *Deadwood* y este tipo de fotogramas pueblan las tres temporadas de la serie, pero, por otro lado, serán también discretas ya que funcionan en silencio. Detrás de esa mirada existen unos espacios de poder, de toma de decisiones en las cuales no intervienen muchos individuos. Volveremos sobre el concepto de “espacio de poder más adelante”.

---

<sup>20</sup> Foucault, Michel: *Vigilar y Castigar*. Madrid, Siglo XXI. 2009, Pág. 175

<sup>21</sup> Ídem.

<sup>22</sup> Ídem. Pág. 182.

<sup>23</sup> Ídem. Pág. 189.

Atendiendo al factor de la *Sanción Normalizadora*, resulta complicado establecer un paralelismo a simple vista debido a que, como ya hemos visto, en *Deadwood* no hay Estado y, por lo tanto, no existe un código legal que haya de ser cumplido; esa falta de mecanismos legales puede ser un obstáculo para el desarrollo de nuestra argumentación pero, si nos fijamos detenidamente en el día a día que nos narra la ficción serial, observamos que, dentro de la construcción social de la misma, en esta estructura de vida paralela sin implantación de Estado, existen mecanismos que actúan de modo similar al penal. Destacaríamos dos ejemplos que ilustran la técnica de la Sanción Normalizadora:

Por un lado, Trixie. Esta chica, la prostituta más cercana a Swearingen, con la que duerme casi a diario, recibe una paliza de este al disparar en la cabeza de un cliente el cual tenía actitudes violentas y bruscas con ella. Parece ser que no es la primera vez que Trixie golpea a algún cliente que la maltrata, lo cual enfurece a Swearingen. Este no quiere problemas en su establecimiento y que una de sus prostitutas asesine a un cliente no es un buen reclamo para el negocio; por este motivo, Trixie recibe una dura sanción por parte de Al: una paliza en el primer capítulo de la serie. Aquí no sólo se está conformando la personalidad del personaje, ni tan si quiera la trama violenta y agresiva del campamento; aquí estamos asistiendo a un ejercicio de normalización por parte del propietario de un negocio hacia una de sus empleadas:



La sanción (física y dolorosa) que ejerce Swearingen sobre Trixie tratará de corregir la desviación productiva que esta ha reproducido: se ha perdido un cliente y, lo más importante, la imagen del negocio ha podido verse empañada. Esta actitud ha de corregirse con el objetivo de encauzarla hacia la actitud *normal* que ha de tener una mujer en su trabajo como prostituta. En definitiva, Swearingen establece un principio de coerción sobre una de sus empleadas, encaminado a establecer una normativa en la conducta no solo de ella, sino del resto de sus empleadas.

Por otro lado, más avanzada la serie y de manera más compleja (por todos los aspectos que ponen en juego esta acción en relación al equilibrio (o más bien la ausencia del mismo) de las relaciones de poder, asistimos a otro ejemplo cuando Seth Bullock, en el capítulo quinto de la tercera temporada (*Una Bestia de dos Cabezas*), ya ejerciendo las tareas de comisario, agarra por la oreja a Hearst y le hace pasar la noche en el calabozo instalado en un rincón de la tienda de portes de Utter.



De nuevo, vemos cómo el mecanismo disciplinario de la Sanción Normalizadora se pone en marcha. En mitad del enfrentamiento entre todos los grupos de poder con el de Hearst (posteriormente lo veremos de manera más detallada), Bullock trata de normalizar la actitud prepotente de un Hearst crecido por los acontecimientos que se van sucediendo. Bullock está tratando de trazar una doble frontera; por un lado, la frontera entre lo normal y lo anormal, en relación a Hearst y su forma de actuar políticamente, en tanto grupo de poder que aspira a la hegemonía) y, por otro, la frontera entre el respeto y la falta del mismo a la autoridad, por parte de un empresario con una actitud caciquil no solo hacia sus empleados sino al resto de los habitantes de Deadwood.

En ambos casos vemos que las sanciones, que en ningún caso han acarreado la muerte, sino el dolor físico y la humillación pública o privada, tratan de normalizar actitudes que se salen de la norma que los grupos de poder hegemónicos pretenden implantar en el conjunto de los habitantes de Deadwood. Es decir, son rasgos (grandilocuentes) de cómo se traza una actitud homogeneizadora.

Para entender el modelo panóptico y las disciplinas, es importante introducir en el análisis un elemento más: el poder o, también nos vale, las relaciones de poder. Como

es evidente, las relaciones de poder son uno de los leimotivs transversales del conjunto de ficciones históricas seriales que aquí analizamos. *Deadwood* se caracteriza, narrativamente, por poner en juego personajes que enfrentan su poder en una incipiente comunidad política que está, como ya se ha comentado, a la espera del Estado. Destacaríamos dos momentos en estos procesos de formación de comunidades políticas que ejercen el poder: por un lado, el inicio de la serie, aparecen tres comunidades bien definidas<sup>24</sup>:



El grupo que ejerce el poder de manera más hegemónica, el del gran protagonista de la serie, Al Swearengen, junto a Johnny Burns, Dan Doroty y Silas Adams, que, desde el status de ser uno de los pioneros de Deadwood, y gracias a su prostíbulo, maneja los asuntos económicos y políticos del pueblo a su antojo, no sin sobresaltos; sobresaltos que, en esta primera mitad de la serie, serán reproducidos por el segundo grupo de poder, el de Seth Bullock y su compañero de negocios, Sol Star, así como el viejo acompañante de Wild Bill Hickok, Charlie Utter. Estos ferreteros y el dueño de la empresa de portes (Utter) ejercerán, en los primeros capítulos, de contrapoder a los intereses de Swearengen y su grupo, al tener un sentido de la ley mucho más desarrollado, que llevará a Bullock a ser el Sheriff local, y a Utter su alguacil. Por último, el otro gran grupo de poder estará encabezado por Cy Tolliver y sus lugartenientes, Joanie Stubbs y Eddie Sawyer, que aparecerán a partir del segundo capítulo de la primera temporada (*Con el agua al cuello*), abriendo un nuevo prostíbulo (el Bella Union) y empezando a rivalizar por el poder con Swearengen.

Estos tres grupos de poder irán evolucionando (algunos se irán, otros aparecerán) a lo largo de los capítulos y las temporadas, con muchas tensiones y roces, aunque también confluirán en aspectos administrativos. Las tensiones parecen menguar en dos

---

<sup>24</sup> Es importante hacer hincapié en el concepto de “comunidad” ya que, como veremos en los fotogramas seleccionados, el poder nunca se ejerce de manera personal y, aunque, por ejemplo, Al Swearengen sea el que toma las decisiones y todo pasa por él, tiene un grupo de personas que están presentes y ejercen influencia sobre él.

momentos: cuando la llegada de la Ley, del Estado, es irremediable y crean puestos administrativos que, por el momento, son elegidos de manera oligárquica<sup>25</sup>; el gobierno de unos pocos, precede al democrático; y, por otro lado, cuando aparece George Hearst, un magnate del oro que llega a Deadwood con la intención de expandir su imperio en la mina de Alma Garret.

Este es el segundo momento al cual nos referíamos anteriormente. La llegada de Hearst a Deadwood pone bajo alerta a los demás grupos, los cuales cambian su manera de ejercer el poder, adaptándola a tan imponente personaje. De este modo, veremos como Swearengen y Bullock, que al inicio de la serie parecían antagónicos, acercan posturas, actuando a la par en diversos momentos, unidos contra lo que consideran un enemigo común, tanto en lo político (continuidad de Deadwood en el tiempo) como en lo económico (mantener el statu quo de los protagonistas en cada ámbito). En realidad, Hearst será la encarnación más individualizada del poder ya que llega prácticamente solo a Deadwood (acompañado de El Capitán, apodo que recibe uno de sus matones y una cocinera, la "Tía Lou Marchbanks", que poco o nada tendrán que ver con las relaciones de poder del pueblo).

Sigamos analizando la figura de Hearst en relación al poder. Una de las primeras acciones que este realiza nada más llegar al pueblo es comprar el hotel a EB Farum<sup>26</sup>, y, acto seguido, tras elegir cuál será su estancia, decide abrir un tremendo agujero en la

---

<sup>25</sup> Este dispositivo concreto, de sesgo histórico, tiene bastante que ver con la realidad en la que se inserta la serie televisiva. Esta es una de las características de esta serie a las otras dos que nos ocupan, su diálogo con el presente desde esa perspectiva histórica. La vista atrás de sus creadores no es casual y está cargada de significado. En los Estados Unidos de inicios de siglo, con una administración (el segundo mandato de George W. Bush) con unos índices de popularidad en reflujos (como dato, destacar que en octubre de 2001, tras los atentados del 11-S, su administración contaba con un 89% de legitimación; en octubre de 2003, bajó hasta un 50% para terminar de situarse en un 28% en 2007. Fuente: Harris Interactive), vemos cómo la política es ejercida por unos individuos que manejan principalmente los asuntos económicos de Deadwood, tomando las decisiones a espaldas de la gran parte de la ciudadanía, abocando al "bien común" (si bien es cierto que no se llega a explicitar, si orbita esta idea en las reuniones donde se deciden los asuntos administrativos más importantes de Deadwood)

<sup>26</sup> Farum es uno de los personajes más mezquinos al que un espectador televisivo se puede enfrentar. Este personaje, que sigue los dictados de Swearengen y su grupo, que bien podría haberse encuadrado en la banda del mismo y que es alcalde provisional de *Deadwood* (por su carácter fácilmente maleable) hasta la llegada de las elecciones, decide vender el hotel que poseía por una jugosa cantidad de dinero. Este hecho, que puede parecer baladí, es fundamental para el arco argumental del personaje ya que, si bien Farum había jugado un importante papel como perpetuador del status quo de las relaciones de poder en la serie al regentar un espacio de poder, con la venta del edificio a Hears, su protagonismo se desvanece en su cada vez más enrevesado lenguaje.

pared del edificio para poder salir al tejadillo y, efectivamente, poder ejercer esa mirada panóptica:



Hearst, de aspecto robusto, coge una maza y decide, en su propiedad, hacerse hueco al exterior del edificio ya que tiene que ponerse a la altura de los demás propietarios y adinerados del asentamiento en cuanto a su perspectiva hegemónica del poder. Esta acción tiene sentido en tanto y cuando la hace el propio Hearst y no algún personaje secundario sin poder.

Retomando un plano más teórico que nos ayude a seguir digiriendo este concepto aplicado a nuestra serie y propuesta:

*“el poder [...] no es tanto una propiedad como una estrategia, y sus efectos no son atribuibles a una apropiación, «sino a disposiciones, maniobras, tácticas, técnicas, funcionamientos»; «se ejerce más que se posee, no es el privilegio adquirido o conservado de la clase dominante, sino el efecto de conjunto de sus posiciones estratégicas»<sup>27</sup>.*

Analicemos esta cita en torno a lo que nos muestran las imágenes de *Deadwood*. Los individuos que aparecen en la serie aglutinados en comunidades o grupos de poder no adquieren este poder como si de una propiedad se tratara, sino que lo ejercen. Y lo ejercen de manera más o menos amplia (como el grupo de Swearengen, que tiende a la hegemonía), de forma más o menos cruel (Seth Bullock es un personaje más noble que Swearengen o Tolliver); en definitiva, lo ejercen según un conjunto de disposiciones, maniobras, tácticas...

Cuando Hearst llega a Deadwood, esa reconfiguración de alianzas en los modos de ejercer el poder, no responde a otro mecanismo que el de adaptar esas disposiciones o maniobras sobre los procedimientos que tradicionalmente se habían empleado. Que

---

<sup>27</sup> Deleuze, Gilles: *Foucault*. Paidós Studio, Buenos Aires. 1987, Pág. 54.

Swearengen se acerque a Bullock (o viceversa, no se pretende entrar en ello) responde a generar ese nuevo efecto de las posiciones estratégicas que ambos mantenían, que ambos ven amenazadas y que ambos deciden modificar.

Otro aspecto, secundario, pero de gran importancia, es la idea de que el poder pasa tanto por los dominados como por los dominantes<sup>28</sup>. Y este aspecto nos interesa debido a que continuamente estamos asistiendo a pequeñas mutaciones de las relaciones de fuerzas que influyen sobre los personajes, como por ejemplo la que vemos a continuación:



Durante el transcurso de los X capítulos de la serie hasta este momento, habría sido razonable ver un ataque de algún personaje hacia Swearengen; al fin y al cabo, el poder que ejerce es tan grande que atañe a mucha gente y, por consiguiente, alguien puede verse perjudicado y puede querer atentar contra la vida de "Al". Pero el ataque de Hearst a Swearengen va más allá que una simple rencilla política o venganza personal/individual; asistimos al claro ejemplo de cómo el poder (en su faceta más represiva, lo cual no quiere decir que el poder se comporte de manera natural así) puede atravesar a ambos individuos que se ven implicados en esa "lucha" de correlación de fuerzas, siendo uno de los dedos de la mano de Swearengen la que lo pague. Incluso, podríamos llegar a pensar en una venganza rápida y pública de la víctima, pero no; el juego de poder de *Deadwood* es a una escala temporal mucho más amplia (y por lo tanto compleja) como para que todo acabe en un duelo cuerpo a cuerpo por la "simple" venganza; eso está reservado, como vemos en el capítulo quinto de la tercera temporada (*Una bestia de dos cabezas*) para los subalternos de cualquiera de los grupos, cuando Doroty asesina a El Capitán en un duelo a muerte en el fango.

En relación al poder y la violencia, Foucault establece, al preguntarse sobre en qué consiste específicamente las relaciones de poder, que estas son *modos de acción que no*

---

<sup>28</sup> Ídem. Pág. 100.

actúan de manera directa e inmediata sobre los otros, sino que actúan sobre sus acciones<sup>29</sup>. Es decir, las relaciones de poder *incitan, inducen, seducen, facilitan o dificultan*, mientras que la violencia, que actúa sobre un cuerpo o sobre cosas (y no sobre acciones o posibles acciones): *fuerza, somete, quiebra, destruye*; en definitiva, *cierra la puerta a toda posibilidad*. El polo opuesto de la violencia en las relaciones de poder, sería el *consenso*.

Las relaciones de poder, no pueden prescindir de ninguna de las dos, incluso aplicándose ambas a la vez, pero la naturaleza de la violencia no se encuentra en la naturaleza básica del poder; son más bien *instrumentos o resultados*.

Quedémonos con estos dos últimos conceptos, "instrumentos" y "resultados", ya que *Deadwood* lo confirma a la perfección. Esta violencia<sup>30</sup>, tan común que se podría decir que es estructural, es siempre un instrumento mediador para la conquista de un fin superior. Rara vez la violencia es un gesto por sí solo en la serie, rara vez nos enfrentamos a una imagen de violencia per se, una medialidad pura, sin que sea el resultado de una decisión político-estratégica.

Rara vez, sí, pero es posible encontrarla. Vamos a ver un ejemplo, a continuación, de un gesto que, como diría el filósofo italiano Giorgio Agamben, *"es [refiriéndose al gesto] la exhibición de una medialidad, el hacer visible un medio como tal [...] Así en el gesto lo que se comunica a los hombres es la esfera no de un fin en sí, sino de una medialidad pura y sin fin"*<sup>31</sup>.



<sup>29</sup> Para todo lo relacionado con el poder y la violencia: Foucault, Michel, *El Sujeto y el Poder*. Revista mexicana de sociología. Vol. 50, No. 3 (Jul. – Sep., 1988) pág 3-20.

<sup>30</sup> Viajando otra vez al presente, no es casualidad que, de nuevo, Milch retrate unos hechos históricos tan cargados de violencia como los que vemos. Pareciera que la violencia se inserta en el ADN de las relaciones de poder estadounidenses, quizás, por encima del consenso. No hay que olvidar que en los años anteriores a la producción, EEUU invadía Afganistán (2001) y comenzaba una guerra contra Irak (2003).

<sup>31</sup> Agamben, Giorgio: *Medios sin fin. Notas sobre la política*. Pretextos, Valencia. 2000. Pág. 54 y 55.

Ella, una prostituta recién llegada a Deadwood, él Francis Wolcott, la avanzadilla de Hearst para iniciar los movimientos necesarios que le permitan lograr sus objetivos, se dan cita en un prostíbulo (regentado por Joanie Stubbs) y, tras haber asesinado a otra de las prostitutas, le quita la vida también a esta, y luego a otra más. Este es, a todas luces, uno de esos gestos sin fin agambenianos, uno de esos gestos cargados de medialidad pura, uno de los gestos que nos cuesta encapsular en alguna dirección narrativa de la serie y que sólo se pueden explicar por razones externas a la misma.

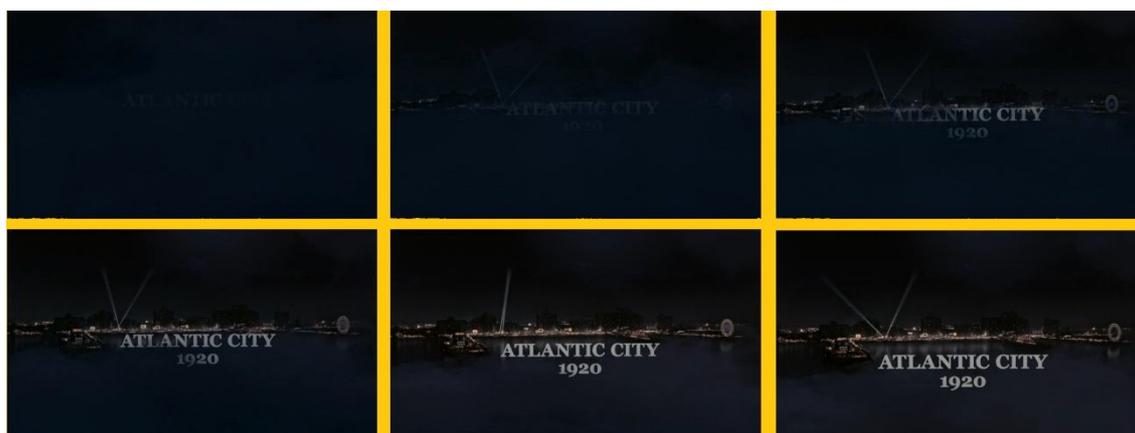
Otro de los aspectos importantes que nos ayudan a desenmarañar, desde nuestro punto de vista, las imágenes que nos ofrece *Deadwood*, es la relación en torno al concepto de "comunicación" o, mejor dicho, a las *relaciones de comunicación*. Ya hemos estado cerca de este argumento cuando hemos hablado del concepto de tecnología ya que, en todas nuestras series, el concepto de evolución tecnológica y comunicación estarán bastante apegados.

Más allá de esto, la comunicación, su monopolio, se torna fundamental en *Deadwood*, al llegar el telégrafo al pueblo. Swaengen, que ha estado a punto de morir por una obstrucción renal, pide a la gente de su confianza que le pongan al día de lo que ha pasado en Deadwood durante el período en el que ha estado impedido; empiezan a relatarse pero al tema del telégrafo no le dan importancia, a lo cual este les reprocha que es algo muy importante. Acto seguido, visita el lugar donde ha sido instalado el telégrafo y se presenta al trabajador enviado por la empresa de telégrafos, tratando de ganárselo a la causa contra Hearst, lo cual conseguirá ya que al final de la tercera temporada, cuando los grupos de poder agotan los dispositivos de consenso y se preparan para la violencia, Blazanov le termina enseñando un telegrama en el que se informa a Hearst que los pistoleros van de camino a Deadwood.

Esta importancia de la comunicación es fundamental para la sociedad disciplinaria que estamos describiendo, en todos sus facetas compositivas. El propio Foucault la considera uno de los aspectos fundamentales a tener en cuenta a la hora de formación de las estrategias de poder.

## Boardwalk Empire: de cómo comenzar a caminar sobre la madera

Cambiando de aires y saltando ya al siglo XX, centramos nuestra mirada en *Boardwalk Empire* (HBO 2010–), De Terence Winter. Esta serie, que nos servirá para seguir apuntalando ciertos conceptos ya vistos e introducir de manera pormenorizada otros aspectos a los que *Deadwood* no llegaba, se desarrolla en la segunda década del S. XX en Atlantic City. De nuevo, tal y como veíamos en *Deadwood* y como ya veremos en *The Wire*, el aspecto tiempo-espacio son fundamentales para entender la serie televisiva, de tal modo que Martin Scorsese, director del episodio piloto (titulado Boardwalk Empire) y productor de la serie, se encarga, en el tercer minuto del mismo, de mostrar una imagen en la que se ve una panorámica general de la ciudad que surge de la niebla junto con un rótulo donde se nos indica el nombre de la ciudad que vemos, protagonista de la serie y el año en el que empieza la narración; 1920.



Llama poderosamente la atención el efecto de la niebla y el papel que juega dentro del plano. Por un lado, la niebla es un efecto de transición entre las imágenes que veíamos anteriormente (los hombres descargando whisky del barco, en alta mar) y las que veremos después del rótulo (los hombres cargando esas mismas cajas en un coche para transportarlas por tierra hasta New York), pero, por otro, que la ciudad se visibilice a partir de la dispersión de un cúmulo de niebla, hace prever una mirada opaca. Esta mirada nos encamina a las luces y las sombras de la construcción narrativa del serial; una mirada que nos vaticina una cara oculta y este aspecto, con el trascurso de los capítulos y de las temporadas, bien podríamos llegar a concluir que se trata de la sociedad estadounidense de la época; o, mejor dicho, de la construcción o el proceso de construcción de la América de los “felices años 20”. Pareciera que Winter quisiera poner sobre aviso a la ciudadanía estadounidense, en particular, y al resto de tele espectadores mundiales, en general, (en

un período de emisión marcado por la crisis financiera que se iniciara en 2008) de que cualquier período de bonanza económica en los marcos del capitalismo, conllevan una serie de aspectos ocultos sobre los que giran sombras y sospechas, lo cual podemos relacionar, sin ninguna duda, con los procesos disciplinarios que se terminarían de asentar (y pocas décadas más tarde entrarían en crisis, como veremos en el siguiente capítulo) en este período histórico.

Como ya se apuntó ligeramente en la introducción, esta serie también desarrolla una perspectiva histórica en un momento importante de la Historia, tanto de Estados Unidos (consolidación y asentamiento de la Democracia parlamentaria, con sus trabas, incertidumbres y problemáticas) como en general (inicio del período de entreguerras), alrededor de las tramas político-empresariales, centrado en la figura (también histórica) de Enoch L. Johnson, bajo el nombre de Enoch “Nucky” Thompson, interpretado por Steve Buscemi.

La evolución en la mirada panóptica y, por lo tanto, en los procesos disciplinarios y las relaciones de poder de *Boardwalk Empire* respecto de *Deadwood* se basa, fundamentalmente, en la introducción del concepto de mercancía. De hecho, como ya he explicado, la mirada panóptica de Thompson se dirige fundamentalmente a las mercancías con las que trafica; al alcohol que introduce de manera ilegal en los Estados Unidos de la Ley Volstead.

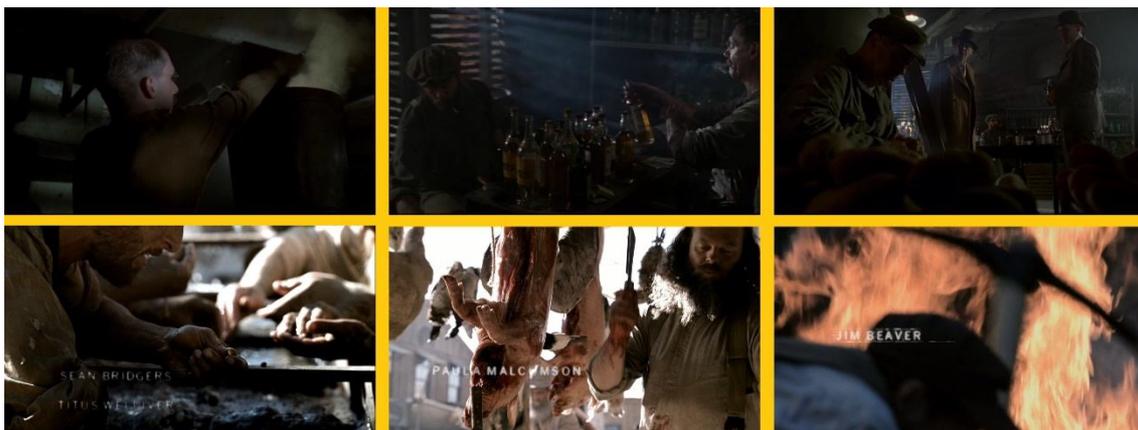
Mientras que en *Deadwood* veíamos unos procesos productivos primarios, rudimentarios y de naturaleza extractiva, en *Boardwalk Empire* asistimos a la industrialización de esos procesos, es decir, su complejización, donde se transforman materias primas importadas (nacional o internacionalmente) para dar forma a bienes de consumo, fundamentalmente el whisky. Además, el comercio estará presente, ya sea a partir del contrabando (introducir sustancias ilegales en territorio estadounidense) o de la distribución de las mercancías producidas en algún remoto almacén entre las ciudades demandantes de las sustancias prohibidas (ya que también veremos cómo las mafias comienzan a traficar con heroína).

Así, asistimos a un proceso de complejización de la estrategia disciplinaria que establece el cuerpo como objeto y blanco de poder. Según Foucault, todas las sociedades, a lo largo de la Historia, han tendido de una u otra manera a coaccionar al cuerpo. Pero, las técnicas

disciplinarias, producto de las sociedades panópticas, han tendido a desarrollar nuevos mecanismos que se podrían agrupar en tres tipos diferentes:<sup>32</sup>

- *Escala de control*: se trata de *trabar al cuerpo en sus partes, ejercer sobre él una coerción débil*, asegurar, al fin y al cabo, una optimización de los *gestos, movimientos y actitudes*.
- *Objeto de control*: centrada en la *economía y la eficacia de los movimientos, su organización interna; la coacción sobre las fuerzas más que sobre los signos*, donde el ritual más importante es *el ejercicio*<sup>33</sup>.
- *La modalidad*: *implica una coerción ininterrumpida, constante, que vela sobre los procesos de la actividad más que sobre su resultado*.

Estos procesos, que Foucault utiliza para desarrollar la idea de las disciplinas, serán un recurso visual más de la serie, en los planos donde la cámara se adentra en una fábrica, como podemos ver a continuación, cuando Nucky y James Darmody (su sobrino) van a visitar una de las fábricas clandestinas de licor, situada en el sótano de una funeraria:



Aquí podemos ver la forja de los cuerpos disciplinarios. Como, cada uno de ellos, realiza una función detallada al milímetro, propio de la cadena de montaje fordista a baja escala. Aunque, como podremos apreciar, estas imágenes han sido cruzadas con otras de la cabecera de *Deadwood*, en las cuales vemos también esos mismos gestos en cuerpos de otro tiempo; es decir, con los mecanismos disciplinarios en un estadio de evolución menos, tal y como nos recuerda el emplazamiento de los mismos: al aire libre.

<sup>32</sup> Foucault, Michel: *Vigilar y Castigar*. Madrid, Siglo XXI. 2009, Pág. 140-141.

<sup>33</sup> Aquí Foucault se refiere al ejercicio como un fenómeno de repetición, mecánico; no como el fenómeno deportivo lúdico del mismo.

Atendamos también al monólogo de Mickey Doyle en la escena, uno de los encargados de fabricar y adulterar el whisky para Nucky, dueño de esta fábrica: *“Mi fábrica caballeros; en plena operación; 10 trabajadores, dos turnos, 24 horas al día...imagina que estamos sacando cerca de dos mil cajas por semana, y eso es sólo para empezar”*.

Pero, las redes de Thompson no acaban aquí y, en el tercer capítulo de la primer temporada (Broadway Limit) volvemos a ver un ejemplo de disciplina, esta vez en la fábrica de Chalky Withe, que controla a la comunidad negra de Atlantic City y que se ha unido a Thompson en la fabricación y venta de whisky; de nuevo, Nucky visita a su socio que se encarga de rebajar el whisky con agua y esa visita nos deja imágenes y un diálogo interesante.

De nuevo, para hacerse respetar ante (el más poderoso) Nucky Thompson, Chalky le dice a sus empleados: *“Haré un conteo de botellas en cuanto acabe, y por cada gota que falte, voy a sacarles una gota de sangre a cada uno de sus culos”*.

Al fin y al cabo, y esto es extensible para ambas situaciones: *“Toda actividad del individuo disciplinado debe ser ritmada y sostenida por órdenes terminantes cuya eficacia reposa en la brevedad y la claridad”*.<sup>34</sup>

En estas escenas vemos a trabajadores realizando las labores que les corresponden pero, también, vemos a cuerpos sometidos, cuerpos dóciles. Con unas tareas específicas (aguar el whisky, etiquetar las botellas, ponerlas el precinto, pelar las patatas, y todo esto, manteniendo un ritmo que de una producción elevada (dos mil cajas por semana), con unos horarios establecidos (12 horas al día)), se cumple una de las ideas de Foucault:

*“La disciplina aumenta las fuerzas del cuerpo (en términos económicos de utilidad) y disminuye esas mismas fuerzas (en términos políticos de obediencia) [...] La disciplina es una anatomía política del detalle”*.<sup>35</sup>

Nos interesa, en nuestro hilo histórico argumentativo, esa introducción del aumento de la utilidad del cuerpo, en este caso de los trabajadores, centrada o encaminada a desarrollar una tarea laboral y productiva de manera más efectiva, por un lado, mientras que, por el otro, esas mismas fuerzas que aumentan la utilidad, son las que hacen que esos cuerpos sean políticamente más obedientes.

---

<sup>34</sup> Foucault, Michel: Vigilar y Castigar. Madrid, Siglo XXI. 2009, Pág. 170.

<sup>35</sup> Ídem; pág. 142-143.

Las “proto fábricas”<sup>36</sup> mineras extractoras de oro de *Deadwood* dejan paso a industrias (de mayor o menor tamaño, no hay que olvidar que la producción de alcohol es ilegal en esos años); si bien es cierto que durante la serie que retrata el fin del siglo XIX veíamos cómo los dispositivos disciplinarios empezaban a atravesar la cotidianidad de los trabajadores manufactureros, estos dispositivos son evidenciados de manera más rotunda con la aparición de las fábricas en *Boardwalk Empire*.

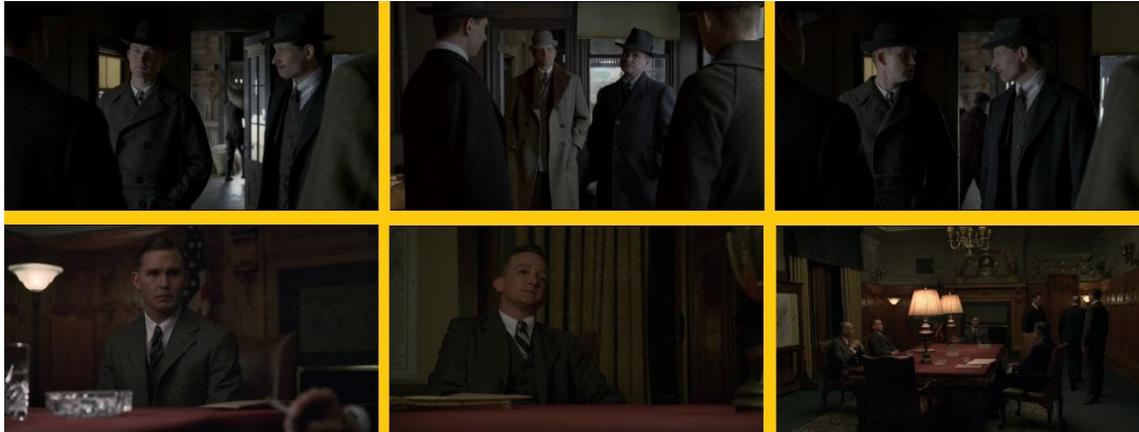
Estos modelos disciplinarios se desarrollan de manera opuesta y posterior a otros como la esclavitud, la domesticidad, el vasallaje o el ascetismo y, como ya leíamos en la última cita de la introducción (la cual señalábamos como capital para el entendimiento de la tesis a defender), vemos cómo el desarrollo de la industria, el desarrollo de las fábricas en cadena y la producción en masa de bienes de consumo para una población cada vez más enriquecida y dentro de la dinámica (aún rudimentaria y en ciernes) de la sociedad de consumo, tiene un sub suelo oscuro que esconde algunos de los mecanismos disciplinarios que acabamos de ver reflejados a partir del trabajo fabril en *Boardwalk Empire*.

Pero, no sólo los procedimientos disciplinarios atraviesan los cuerpos de los obreros o subalternos de las organizaciones mafiosas de Atlantic City, Chicago o New York. Los propios “capos”, los “jefes” que ocupan los estratos más elevados de estas organizaciones, también se ven envueltos en este tipo de procesos. Si bien es cierto que sus vidas son más cómodas y viven rodeados de lujos, las exigencias propias de sus cargos exigen de ellos una exposición a las disciplinas indudable. Para empezar, ellos son vigilados, muy de cerca, por una organización que poco a poco irá perfeccionando sus métodos de trabajo, como es el FBI, los cuales aplicarán una vigilancia sobre ellos continua, con un aspecto abiertamente panóptico (ampliaremos esto en el capítulo de *The Wire*, ya que es un proceso mucho más evidente y cargado de matices). Desde el díscolo y ultra católico Agente Nelson Van Alden, hasta el autoritarismo en ciernes de un jovencísimo J. Edgard Hoover (el cual aparecerá en el segundo episodio de la cuarta temporada, titulado “Resignation”), pasando por el infiltrado Agente Warren Knox (su verdadero nombre es James M. Tolliver), el cual es un ejemplo bastante paradigmático de visión panóptica ya que, al estar infiltrado en la organización mafiosa de Atlantic City, ejercerá su mirada sin

---

<sup>36</sup> Entre paréntesis ya que no cumplen con los requisitos específicos de una fábrica (actividad industrial-laboral en un espacio cerrado, horarios fijos de trabajo, división del trabajo), pero sí que se intuyen algunas características del trabajo fabril ya descritas en esta misma nota al pie.

que nadie sepa a quién está devolviendo esa mirada. Su verdadera profesión, oculta a los ojos de todos, hará que desarrolle este tipo de mirada tan importante para nosotros:



Contrastan mucho las dos filas de imágenes entre sí; si en una vemos a un Warren Knox lánguido, con una tonalidad pálida ante la situación; un novato sin ningún tipo de experiencia en la corrupción policial, en la segunda vemos a James M. Tolliver, sentado en un gran despacho junto a J. Edgar Hoover, recibiendo la aprobación de este hacia su trabajo, más allá de los procedimientos empleados.

Otra de las características de la representación del FBI en la serie es que no siempre está representado en imágenes. La trama o el arco narrativo de la actividad de sus personajes tienen algunas “elipsis panópticas”, que potencian esa sensación de vigilancia sobre los mafiosos y sus negocios.

Además, los ritmos de vida tan pautados de Nucky; las continuas interrupciones laborales de su vida personal y de ocio; esa falta de barrera entre lo personal y los negocios, es un ejemplo de cómo pueden llegar a afectar estos procesos disciplinarios a unos y a otros.

Podemos apreciar, por lo tanto, cómo se empieza a instaurar un *empleo del tiempo* más detallado, en relación a la tendencia disciplinaria de *control de la actividad*<sup>37</sup>. Si en *Deadwood* veíamos que el tiempo no era ritmado y permanecía la cultura del “do it yourself” propia del pionero individualista, en las imágenes que vemos en *Boardwalk Empire*, con la estabilización del capitalismo de corte liberal y la formación de empleados y empleadores (obreros-patronos), se empiezan a establecer ritmos de producción y se regulan los ciclos de repetición (jornada laboral), encaminados a asegurar la calidad del tiempo empleado.

---

<sup>37</sup> Foucault, Michel: Vigilar y Castigar. Madrid, Siglo XXI. 2009, Pág. 153.

Por lo tanto, el tiempo disciplinario en el entorno laboral, tenderá a ser un tiempo *sin impureza ni defectos. La exactitud y la aplicación serán, junto con la regularidad, las virtudes fundamentales del tiempo disciplinario*<sup>38</sup>.

Pero, al hablar del tiempo disciplinario, también tenemos que hablar del espacio en las disciplinas. Como es evidente y ya ha quedado claro, la fábrica es uno de esos espacios donde se generan algunos de los procesos disciplinarios más importantes, por lo tanto, a partir de la fábrica, veremos una de las exigencias más importantes del espacio disciplinario: la *clausura*<sup>39</sup>. Si en *Deadwood* veíamos procesos laborales de extracción de minerales al aire libre, ahora estos se han encapsulado en espacios cerrados. Aunque, este principio de clausura no ha de ser ni constante ni indispensable (por eso atisbamos en *Deadwood* procesos disciplinarios aunque no se cumplan ciertas pautas teóricas), debido a que las disciplinas trabajan la localización a partir de la *división de zonas*<sup>40</sup>, por lo que a cada individuo, en la fábrica, le será asignado un lugar, como bien veíamos en la sucesión de fotogramas en las que los obreros de la fábrica clandestina de whisky o bien pelaban patatas, o etiquetaban las botellas o adulteraban el contenido de la misma. Y todo esto, siguiendo el esquema de los *emplazamientos funcionales*<sup>41</sup>, los cuales fijarán espacios establecidos para el desarrollo de un espacio útil.

El último aspecto en relación a la disciplina y el espacio es el *rango*<sup>42</sup>. Si bien es cierto que, en mayor o menos medida, podríamos aplicar los rasgos distintivos hasta ahora aludidos en relación a este tema a los conjuntos mafiosos que operan en la serie, quizás el rango sea el aspecto que más coincidencias tenga entre la mafia, la fábrica y las disciplinas. Por definición, el rango es *el lugar que se ocupa en una clasificación*<sup>43</sup>. Al igual que los obreros tienen la posibilidad de ascender de rango en las fábricas, los individuos que integran las bandas criminales de *Boardwalk Empire* pueden ver sus méritos laborales recompensados con ascender en la escala de la organización. Quizás el caso más significativo de la serie sea el del Edward "Eddie" Kessler, el ayudante, guardaespaldas y chófer de Nucky, el cual, en la cuarta temporada, será recompensado con un ascenso en su responsabilidad y tareas a realizar, lo cual, posteriormente, le costará

---

<sup>38</sup> Ídem; pág. 155

<sup>39</sup> Ídem; pág. 145

<sup>40</sup> Ídem; pág. 146.

<sup>41</sup> Ídem; pág. 147.

<sup>42</sup> Ídem; pág. 149.

<sup>43</sup> Ídem; pág. 149.

la vida ya que el FBI irá tras de él, ofreciéndole delatar a Nucky y los suyos, quitándose la vida para no tener que hacerlo.

Reconocer la vigilancia jerárquica en *Boardwalk Empire* se torna un práctica más complejo debido a la sutilidad con la que es ejercido el poder por Nucky Thompson; si algo podemos haber extraído del análisis de Al Swearngen, Cy Tolliver o George Hearst es que estos emplean el poder de una manera, a veces, abiertamente explícita y extremadamente coercitiva.. Si bien es cierto que Nucky es un posible heredero de esa tradición, su manera de ejercer el deber empieza a estar rodeado de una serie de protocolos y de formas ya que, no hay que olvidarlo, Thompson sustenta un cargo político, es decir, electo y, por muchas relaciones clientelares que haya podido tejer durante años de sobornos, extorsiones y amenazas, un escándalo podría dejarle apartado del cargo y perder parte del poder que ejerce a diario, lo cual sucederá en algún momento de la serie, pero de eso nos encargaremos más adelante.

En la versión francesa original de *Vigilar y Castigar*, Foucault hace una distinción, al hablar del término “vigilancia jerárquica” entre “regard hiérarchique” y “surveillance hiérarchique”. Nos interesa esta diferencia entre el concepto “regard” (traducido como “inspección”) y “surveillance” (traducido como “vigilancia”). La idea de la inspección jerárquica, más que de la vigilancia está muy presente en *Boardwalk Empire*. Podemos ver, a lo largo de toda la serie cómo Nucky se persona en multitud de espacios en los que ha de tomar algún tipo de decisión comprometida, las cuales, en muchos de los casos, supondrán la muerte a otra persona. Por lo tanto, Nucky realizará más que una vigilancia jerárquica (que también en muchos de los casos), una inspección, como podemos ver en la siguiente sucesión de fotogramas:



En el primer fotograma, Nucky inspecciona su autofiesta de cumpleaños sorpresa, enfadándose con Kessler por haber encontrado una mancha en uno de los vasos. En la segunda, Nucky viaja a New York para inspeccionar que el Congreso del Partido Republicano le beneficie en sus intereses personales y, por último, en la última imagen, junto con Darmody y Chalky en fuera de plano, interrogan a un grupo de italianos que,

trabajando para Arnold Rothstein, intentaban cambiar a Chalky de bando para que este dejara de producir el whisky con Nucky.

La función es constante en Thompson durante las cuatro temporadas de la serie. Esta inspección es clave para entender su poder, que será ejercido con una intensidad fuerte, aunque también adquirirá un velo de discreción, con el objetivo de lograr una mayor eficacia y un valor preventivo. Y todo esto con la intención, ya mencionada de alguna u otra manera en este capítulo, de ampliar los márgenes del beneficio económico. El aparato de producción, estará íntimamente relacionado con la inspección o vigilancia jerárquica. En cualquier caso, y como vimos en el anterior capítulo, explicaremos los entresijos del poder en la serie, que nos servirán para terminar de ensamblar estas y otras piezas interpretativas de la misma.

No nos vamos a detener excesivamente en el aparato teórico foucaultiano en relación a la sanción normalizadora ya que ha quedado bastante claro con las explicaciones que asentaban algunas imágenes de *Deadwood*, aunque, no por ello, debemos de pasar sobre esta característica sin detenernos ya que también en la ficción serial que nos ocupa, podemos entrever rasgos característicos de esta pauta disciplinaria.

La norma o la normalización disciplinaria se ven reflejadas en esta serie a partir, de nuevo, del personaje de Nucky. Él, detentor de las relaciones del poder desde una posición hegemónica, tiene muy claro cuáles son los comportamientos que las personas han de tener y cuáles no. Con su actividad político-mafiosa, consigue generar un “corpus practicum” de lo que hay que hacer y lo que no, en definitiva, establecer una norma en el trato con él y a partir de él. Un ejemplo del poder de la norma en Nucky, en el terreno de lo personal, está relacionado con la mujer que lo acompaña alrededor de la primera temporada o, más bien, la pulsión o atracción entre este y las mujeres que tratan de saltarse la norma que él impone.

Tanto Lucy Danzinger como Margaret Schroeder/Thompson son dos mujeres que no se pliegan a la norma que Nucky les impone o, por lo menos, lo hacen pero siempre tienen palabra propia. El problema de esta tensión fatal que ambas mujeres desarrollan en Nucky, y su incapacidad para terminar normalizándolas (sobre todo con Margaret, ya que a Lucy la desterrará él mismo), es que ambas serán las perjudicadas por esto. No hay que olvidar que, en este caso, el poder es ejercido por Nucky y no por ellas.

Por último, y ya para acabar con el aspecto de las disciplinas en la serie, el examen. Si bien es cierto que en *Boardwalk Empire* no encontramos el examen académico clásico (como sí veremos en *The Wire*, del cual hablaremos en su momento), sí podemos apreciar un continuo ejercicio de evaluación hacia algunos de los protagonistas de la serie. El caso de Darmody es ejemplar para este respecto.

Desde que este retorna de Europa de luchar contra las potencias del eje en la Primera Guerra Mundial (1914-1919), las expectativas puestas en él por su tío, Nucky, se verán categorizadas entre lo bueno y lo malo. De esta manera, la presión sobre el personaje va creciendo y esto, unido a sus ansias de desenvolvimiento individual y enriquecimiento personal más allá de la tutela de su tío (y a la acumulación de acciones categorizadas como “malas”), harán que este termine disparándole dos veces en la cabeza por haberse salido del camino que él tenía predestinado. No sólo le disputa la hegemonía del poder en Atlantic City (de lo cual nos ocuparemos a continuación), sino que, además, y quizás más importante, Jimmy Darmody “suspende” en el examen de su vida al no seguir los pasos trazados por su tío.

El poder es otro de los aspectos analíticos más interesantes de *Boardwalk Empire*, pero no solo este sino sus procesos de construcción y los grupos que genera, de lo cual nos ocuparemos en primer lugar.

Los grupos de poder en la serie estarían representados por los siguientes entramados. En la ciudad de Atlantic City: Nucky Thompson, su hermano Eli y James Darmody. Nucky, heredó del Comodoro Louis Kaestner todas las relaciones de poder que este había tejido con los años; este, desde su posición política predominante (en un cargo aparentemente secundario, el de Tesorero del Condado de Atlantic City) maneja los aspectos políticos, económicos, sociales e, incluso, culturales de la ciudad, ayudado de Eli, el sheriff y James, su sobrino.

Por otro lado, en Chicago: Johnny Torrio y Al Capone serán otro de los grupos de poder, esta vez afincados en Chicago, que tejerán relaciones con Atlantic City para el comercio ilegal de Whisky de una ciudad a otra. Torrio responderá al prototipo de italoamericano impulsivo aunque táctica e intelectualmente sobresaliente. Conoce los ritmos de la calle y sabe en todo momento qué hacer para seguir en el “mercado”. Capone y Darmody harán una pronta amistad debido al “exilio” forzoso al que el segundo se ve arrastrado en Chicago por haber cometido un crimen.

Además, otro de los grupos de poder que encontramos sería, en la ciudad de New York: Arnold Rothstein, Charles "Lucky" Luciano y Frankie Yale, que serán los personajes más importantes que operarán desde la ciudad de Nueva York, también con intereses comerciales en Atlantic City. Rothstein, judío americano nacido en New York, es el más cerebral de los jefes mafiosos y su poder siempre será ejercido de forma discreta. Rara es la vez que se le ve alterado o desquiciado con situaciones de compleja resolución. Tanto Luciano como Yale tendrán contactos con Darmody, aunque un poco más tensos por unas personalidades difícilmente gobernables y, debido también, a que Luciano se acostara con la madre de Darmody.

Y, por último: El Agente Nelson Van Alden, J. Edgard Hoover y, el Agente Warren Knox, de los cuales ya hemos hablado, así que no nos extenderemos mucho. Los tres (hasta que el primero se sale del cuerpo por su estrepitosa vida sentimental y su falta de profesionalidad con el caso de Thompson) serán los representantes principales en la serie del FBI. Un FBI al que vemos cómo evoluciona, cómo tiene que ir haciéndose un hueco en la incipiente burocracia estadounidense (no hay que olvidar que Van Alden desarrolla su trabajo en un despacho minúsculo y atestado de carteros, de la oficina de correos de Atlantic City) y los problemas internos que le genera a J. Edgar la planificación estratégica de los sujetos a vigilar. Recordemos una conversación muy interesante entre el propio Hoover y Knox, en la cual el segundo le pide una nueva oportunidad al primero para seguir con la investigación, y este le responde diciendo que los recursos han de ser invertidos en luchas contra "*Cyril Briggs, Marcus Garvey, Emma Goldman...anarquistas, agitadores políticos*". La cuestión es que Hoover no se ha dado cuenta aún de los problemas políticos que representan estas organizaciones, más si cabe el caso de Thompson, que ostentan cargos políticos electos abiertamente corruptos.

Desde el inicio de la serie, estos personajes representantes o cabezas visibles de los diversos grupos de poder aparecen en espacios comunes, compartiendo impresiones y cerrando acuerdos de mayor o menor envergadura; en el caso del FBI, a escondidas, tomando nota de los movimientos y encuentros de todos ellos (desplegando su mirada panóptica):



Aquí vemos al Agente Van Alden observando una reunión entre los mafiosos de cada ciudad. Se puede apreciar que siempre se le ve tras cristales, lo cual es una de las características formales de la mirada panóptica alrededor de las tres series ya que el cristal marca la diferencia entre el observador y el observado.

La mirada panóptica policial se ve más complejizada. No por ella en sí misma, sino por las imágenes sobre las que se sustentan. Si en *Deadwood* observábamos a un Sheriff Bullock sin una infraestructura policial, típica del Oeste estadounidense, sólo ayudado por su alguacil Utter, en un cargo semi profesional (que ambos compatibilizan con sus trabajos), aquí ya vemos una estructura policial mucho más amplia con una oficina dedicada específicamente a vigilar a los ciudadanos susceptibles de delinquir las leyes del Estado.

Sin embargo, el caso o grupo de poder que más nos interesa es el de Nucky Thompson. En primer lugar debido a que, en definitiva, es el personaje que más minutos de protagonismo absorbe en la serie y, en segundo lugar, porque ocupa un cargo político. Tanto en New York como en Chicago no vemos relación alguna entre Torrio, Rothstein y los políticos locales, pero en el caso de Atlantic City, toda la política se hace y deshace al gusto de Nucky.

Y esta política, estas relaciones de poder, están fraguadas gracias al mantenimiento de un statu quo que viene de lejos (del Comodoro Louis Kaestner) que Nucky se ha encargado de heredar, perpetuar y perfeccionar. Como bien podemos ver en el segundo episodio de la primera temporada (*The Ivory Tower*), Nucky recibe dinero a cambio de seguridad, favores o algún otro servicio que necesiten los ciudadanos de Atlantic City.

Nucky, no sólo recibe dinero de comerciantes que quieren mantener a salvo sus negocios o estar cerca del poder político para conseguir algún favor; los empleados públicos

también han de pagar parte de su salario a Nucky para poder mantener su empleo<sup>44</sup>, siendo sus propios concejales los que se ocupan de la recolección del dinero.

Pero Nucky, y esta es la gran cualidad de su poder, ejerce el mismo con una mano de hierro, pero con un guante de seda. Es capaz de asesinar a su sobrino bajo una lluviosa noche junto a un memorial al soldado caído de la Iª Guerra Mundial, como de dar limosna a una mujer embarazada que no llega a final de mes con un marido borracho, o regalar puros a los trabajadores negros de un restaurante (mientras les dice “*recuerden, caballeros, voten excesivamente, pero fumen moderadamente*”<sup>45</sup>). La gente le quiere ya que es bondadoso y piadoso, pero desconoce la cara oculta o, si la conoce, la olvida en el momento que recibe algún bien como contrapartida al exceso de información acumulada.

Aparece ya, por lo tanto, uno de las referencias o términos que se emplearán continuamente para referirse a la política estadounidense y sus relaciones de poder en esta serie y en *The Wire* porque, si de algo nos hablan ambas series es de la cara oculta de los procesos de construcción nacional en los Estados Unidos de América y cómo, progresivamente, más y más gente ha ido quedando fuera del “American Dream”.

Cerrando este pequeño paréntesis, y para continuar, decíamos que el poder de Thompson se va tejiendo como la estructura de una tela de araña que aparece representada en las imágenes como una estrategia. La idea del poder foucaultiano se ve bien reflejada en este personaje ya que no sustenta como tal el poder, no lo ha adquirido en propiedad, sino que lo ejerce. Si bien es cierto que su poder ha sido heredado del Comodoro (como si de una corona se tratara<sup>46</sup>), de nada hubiera servido tal traspaso de poderes si Nucky no hubiera lidiado y gestionado bien las relaciones de poder internas y los conflictos que se suceden en el seno de su “familia política”. Además, también podemos apreciar a la perfección la idea de que el poder es local (Atlantic City), pero no es local o localizable, sino difuso (por lo complejo de la trama de fuerzas de poder que se ponen en juego y la deslocalización del mismo con la incursión en el relato de fuerzas centrípetas desde

---

<sup>44</sup> Tal y como dice el Agente Van Alden en el segundo capítulo de la primera temporada (en el minuto 11:07).

<sup>45</sup> Este argumento nos retrotrae, necesariamente, a la definición del poder que realiza Deleuze a partir de la interpretación que realiza sobre Foucault, cuando advierte que es un error presentar, necesariamente, al poder político como un objeto íntegramente represivo. Al contrario, como hemos visto en el ejemplo, el poder (ya sea institucional o no), premia, gratifica, contribuye de manera positiva en las personas sobre las cuales se ejerce, como también veremos en *The Wire* con el sistema de recompensas económicas o de ascenso de rango.

<sup>46</sup> De hecho, se llega a hacer referencia a este concepto; entender el poder político desde una perspectiva monárquica)

Chicago, New York o la propia Washington (FBI)). Pero, sería un error pensar que esa tela de araña construida por Nucky y su antecesor está llena de insectos atrapados y sólo una araña dispuesta a atacar; ahí radica el punto clave del poder en *Boardwalk Empire*; nos referimos a que no es un poder único a partir de unas relaciones múltiples, sino que es un poder múltiple a partir de relaciones múltiples. Hay muchas arañas en la misma tela. Hay muchas más telas tejidas, varias por ciudad, aparezcan directamente o queden relegadas a un fuera de plano.

Lo que se trata es de ver el poder no como un ente centralizado y lineal sino más bien regido por principios como la descentralización, el modelo circular y la desubicación del mismo, con el objetivo que su ejercicio resulte omnipresente.

La estrategia de los actores que ejercen el poder de manera hegemónica varía o muta alrededor de la serie, concretamente en la segunda temporada, cuando la unión de Jimmy Darmody con su padre, el Comodoro Louis Caestner, hace temblar los cimientos del statu quo de la ciudad de Atlantic City.

En definitiva, lo que se produce es una quiebra de las relaciones de fuerzas que se dan en Atlantic City, aprovechando la posible entrada en la cárcel de Nucky por supuesto fraude electoral. Se crean dos bandos políticos: por un lado, los Darmody, Eli, el hermano de Nucky y demás personalidades políticas de la ciudad, molestas con la manera tan codiciosa y avariciosa con la que Thompson ha ejercido el poder en los últimos años en la ciudad y, por otro, el propio Thompson, el cual no puede contar con casi nadie de lo que parecía una rocosa organización, ya que, al estar en entre dicho por la justicia, nadie le ve ya con un detentador hegemónico del poder, como podemos ver en el siguiente fotograma:



Este es uno de los planos que configuran la secuencia donde se termina de fraguar este golpe al poder de Nucky. Como vemos, se genera un grupo de contrapoder que prepara un asalto al poder de Nucky, planeando la muerte del mismo, lo cual será propuesto por su propio hermano.

Todos estos mecanismo políticos puestos en marcha, todas estas imágenes del “golpe de estado”, son paralelas a las conversaciones sobre la perspectiva económico-técnica del mismo; es decir, si el poder de Thompson se basa, entre otras cosas, en que es el gran detentor de los medios de producción y distribución de la ciudad, habrá que asestar el golpe a ese nivel también. Para ello, Darmody se pondrá en contacto con la “nueva ola” de mafiosos de las otras ciudades protagonistas. Los segundos espadas de los capos, que se unirán en torno al mercado de la producción y distribución de whisky, con el objetivo de desplazar y disminuir las ventas de Nucky, los cuales serán los encargados de preparar la muerte de Nucky (responsabilidad que recaerá sobre Capone a partir de un asesino a sueldo de Chicago que falla en su intento, disparando a Nucky en la mano).

Cortar las dos cabezas del poder de Nucky, el político y el económico, se torna realmente complicado, aunque Nucky terminará por sacar la bandera blanca de la paz ante la imposibilidad de seguir adelante con sus negocios, ofreciendo el cargo a los Darmody y asegurando su retiro. Pero nada más lejos de la realidad, Nucky no se ha dado por vencido y terminará salvando la cárcel ya que su poder político asciende hasta el mismísimo presidente de los Estados Unidos de América (que cambiará el fiscal por uno menos interesado en el juicio de Nucky) y, por otro lado, sellará un acuerdo con el IRA por el cual él le facilitará armas en su lucha contra el Imperio Británico, mientras que el Tesorero recibirá botellas de whisky irlandés, de mejor calidad, sin adulterar, ganando el mercado al producto de Darmody y su grupo que se ve obligado a fabricar un producto de muy mala calidad a base de alcohol medicinal.

Todo este proceso de traiciones, golpe de estado o, en definitiva, de disputa del poder político-económico en la ciudad de Atlantic City termina en la secuencia en la que Nucky asesina a Jimmy con dos disparos en la cabeza, alcanzando la serie uno de los puntos más álgidos en sus cuatro temporadas, debido a la trama tan compleja que resuelve:



El destino trágico de Darmody es el relato del joven emprendedor que buscaba su sitio (fuera de la ley; trataremos de alejarnos de planteamientos moralistas y ver en realidad qué quieren explicarnos las imágenes que nos valgan para interpretar nuestra realidad según los parámetros establecidos por nuestro marco teórico) después de volver de salvar los intereses del país en una Guerra Mundial, pero que las elites que gestionan el poder económico y político de su ciudad le impiden llevar a cabo sus propósitos. No es casual que la imagen de la muerte de Damody choque inmediatamente después con las del mismo saliendo de una trinchera en alguna de las batallas a las que se enfrentó en el viejo continente europeo, y menos aún el lugar donde decide citarlo Nucky para asesinarlo, un monumento en memoria a los ciudadanos de Atlantic City que murieron en el primer conflicto mundial

Al final, Nucky y la “vieja política” saldrán airosos del intento de golpe de estado que se intentó fraguar contra ellos, como bien refleja el siguiente fotograma:



En el que vemos a Nuchy, Arnold y Torrio, pasada la tempestad, hablando de las repercusiones de los actos de sus segundos espadas. Más allá de esto, esta imagen nos habla de la vuelta a la normalidad, del mantenimiento del status quo político y económico y de que, por muy mal que le vayan las cosas a los detentadores del poder, estos siempre tienen un abanico de posibilidades para terminar imponiendo su voluntad.

En definitiva, asistimos a una evolución de las miradas panópticas gracias a la introducción del concepto “mercancías”, de los procesos disciplinarios gracias a la producción en fábricas, en espacios cerrados donde estas se desarrollan con mayor normalidad y una complejización de las relaciones de poder debido a la ampliación del territorio geográfico que entra en juego en las narraciones a las que nos enfrentamos.

Tras el final de la IIª Guerra Mundial y con la reconfiguración de las fuerzas políticas que dicho acto puso en marcha, los procesos disciplinarios poco a poco van entrando en crisis, apareciendo una mutación o evolución de los mismos en fenómenos o sociedades de “control”. Este nuevo modelo de vigilancia será del cual nos encargaremos a continuación a partir del análisis de *The Wire*.

## The Wire: La naturaleza y la modernización quedan sepultadas bajo el asfalto

Llegamos al presente de la mano de David Simon y Ed Burns, creadores de *The Wire* (HBO: 2002 – 2008). Una serie en la que Baltimore es la auténtica protagonista, como desde un principio ha dejado claro David Simon:

*“Es una serie que versa sobre la ciudad. Versa sobre la manera como estamos viviendo en Occidente el nuevo milenio, a saber, como una especie urbanita compacta que comparte una sensación de amor, de sobrecogimiento y de miedo ante lo que hemos producido no sólo en Baltimores, St. Louis o Chicago, sino también en Manchester, Ámsterdam o Ciudad de México”<sup>47</sup>.*

Otra cita que se torna de vital importancia en este proceso contextualizador de la serie nos lleva al geógrafo David Harvey, el cual vivió desde 1969 a 2001 en Baltimore (fue profesor de la Universidad Johns Hopkins) y conoce también en profundidad la ciudad:

*“[...] Dar demasiados detalles del caos sería abrumador, pero vale la pena señalar algunas de sus características. Hay unas 40.000 casas vacías y en su mayor parte abandonadas, en una reserva total de viviendas de 300.000 unidades dentro de los límites de la ciudad (había 7000 en 1970). Las concentraciones de personas sin hogar (a pesar de todas esas casas vacías), la inexistencia de empleo e, incluso más significativo, de pobres empleados (que intentan vivir con menos de 200 dólares a la semana sin prestaciones sociales) están en evidencia en todas partes [...]”<sup>48</sup>.*

Pareciera como si el propio Harvey hubiera participado en el proceso de elaboración del guión de la serie. Muchas de las particularidades de la ciudad que hemos visto en la cita, están relatadas en imágenes en la serie, por lo que el efecto no ya realista, sino de realidad en sí misma, es incuestionable.

Las primeras imágenes de *The Wire* rompen con el esquema seguido hasta el momento. Ya no vamos a tener esos planos abiertos que nos muestran el objeto de la narración. Simon comienza hablándonos desde donde a él más le interesa: desde la esquina, a partir

---

<sup>47</sup> VVAA. *The Wire, 10 dosis de la mejor serie de televisión*. Errata Naturae, Madrid. 2010. Pág. 12-13. Queda claro, en la siguiente cita, el carácter global de la serie; la intención de retratar un marco social, político, económico y cultural a partir de un caso, local, con sus evidentes particularidades extrapolables o no.

<sup>48</sup> Harvey, David: *Espacios de Esperanza*. Akal. Madrid, 2000. Pág. 159.

de un asesinato, en un diálogo entre un detective (Jimmy McNulty) y un chaval de la esquina (que no volverá a aparecer en la serie). Esa es la distancia que Simon mejor maneja y en la cual nos educará para desarrollar los sesenta capítulos que componen *The Wire*.

Si bien es cierto que encontramos planos abiertos en los que se puede vislumbrar cierto “skyline” de la ciudad de Maryland, trazando una línea divisoria entre la verticalidad de los edificios del centro de la ciudad y la horizontalidad de las casas bajas o “el hoyo”<sup>49</sup>, tendremos que esperar hasta el décimo capítulo de la quinta temporada de la serie, el último (titulado -30-), para encontrar un plano general de la ciudad al estilo de los inicios de *Deadwood* y *Boardwalk Empire*:



Este plano llegará tras más 59 horas de emisión para ver a penas 14 segundos de la cara de la protagonista de la serie. Por la estructura de la serie y el final (en el que todo ha cambiado para no cambiar nada) de la misma, pareciera como si David Simon hubiera ido ensamblando las piezas de un puzzle, lo hubiera terminado, lo hubiera desecho para, una vez removidas las piezas, habernos presentado dicho desorden como la verdadera naturaleza de la ciudad.

De hecho, si analizamos los otros cuatro cierres de temporada de la serie, podríamos sacar un patrón común, el cual no ha sido realizado de manera aleatoria:

---

<sup>49</sup> Tal y como expone el profesor Fran Benavente en: *Las esquinas oscuras de américa: The Wire, de David Simon y Ed Burns*. Revista L' Atalante. Julio de 2009. Pág. 50-57.



En todos y cada uno de ellos apreciamos un plano general pero no demasiado abierto. El plano se centra más en las unidades urbanas intermedias entre la esquina y la ciudad, es decir, el barrio. Ya sean los barrios de tráfico de drogas, la zona del puerto, los barrios derruidos que dan pie a especulaciones con el valor del suelo o las afueras o ensanches burgueses, parece que el mensaje es claro: aún no, has de esperar una temporada más para acabar de verlo todo; aún no hemos terminado. Todas las piezas importan en esta historia<sup>50</sup>.

Otro de los factores que cambian o, mejor dicho, mutan o evolucionan en esta última serie a la que nos estamos refiriendo, es el paso de las sociedades disciplinarias, de las cuales ya hemos visto algunas de sus características más importantes y cómo son retratadas en las series que plasmaban las décadas finales del s. XIX y las de los inicios del s. XX, a las sociedades de control, que comenzarán a desarrollarse en la segunda mitad del s. XX, aunque las analizaremos a partir de las imágenes del s. XXI. El propio Deleuze se encarga de dejar claro, en uno de sus conferencias<sup>51</sup>, que Foucault ya entreveía la posibilidad del paso de la disciplina a lo que posteriormente fue denominado como control<sup>52</sup>. De hecho, asegura que Foucault pensaba antes de su temprana muerte que las disciplinas estaban entrando en crisis ya que estas no tenían la capacidad de ser eternas.

---

<sup>50</sup> Tal y como dice el detective Lester Freamon en el sexto capítulo de la primera temporada (The Wire)

<sup>51</sup> Deleuze, Guilles: *¿Qué es el acto de Creación?* Conferencia en la Escuela Superior de Imagen y Sonido (FEMIS), el 17 de marzo de 1987.

<sup>52</sup> Será Deleuze quien cite a William S. Burroughs y su novela *El Almuerzo Desnudo* como el escrito que acuñaría dicho término.

Las sociedades de control basan su principal característica para ser diferenciadas de las disciplinas en la entrada en crisis de los sistemas de encierro<sup>53</sup> (la fábrica, por ejemplo, como veíamos en *Boardwalk Empire*). A lo largo y ancho de las cinco temporadas de *The Wire*, asistimos a continuos detalles que nos hacen ver que estas instituciones han comenzado a agrietarse, sino han entrado en quiebra o están en proceso de desaparecer.

Si de una parte, la sociedad disciplinaria se encargaba de generar moldes fijos, la sociedad de control tratará de funcionar a partir de redes flexibles y modulares. En definitiva, el control será *un molde auto deformante que cambia continuamente*.<sup>54</sup> Este detalle atraviesa la estructura de la serie, sobre todo al mostrar las luchas entre los policías y las bandas de narcotraficantes de Baltimore. Ambas instituciones, sobre todo la segunda, han de tener un modelo de organización lo más flexible posible (y a la vez rígido e intransigente para no perder el control de las calles, el cual cuesta mucho conseguir y muy poco perder) para o bien atrapar a los delincuentes más allá de los jóvenes que trapichean con la droga en las esquinas, o bien librarse del control y vigilancia policial, inventando sistemas de seguridad para la información cada vez más ingeniosos y de compleja descryptación (ahora volveremos sobre los sistemas de información y las contraseñas que los vuelven opacos).

Esa tendencia a generar tanto individuos como redes (instituciones) flexibles y modulares<sup>55</sup>, hace que algunas instituciones sean representadas en la serie como inoperantes o con fracturas más que evidentes.

En primer lugar, nos referimos a la cárcel, al aparato penitenciario que parece que es incapaz de cumplir con su función dentro de la sociedad. Cuando Avon Barksdale (el capo de una de las organizaciones de venta de drogas de la ciudad) entra en prisión nada parece cambiar en su vida. Sigue haciendo y deshaciendo a su antojo, gracias al soborno de algunos funcionarios de prisiones que le permiten tener conversaciones al aire libre (cada uno a un lado de la valla) con su lugarteniente, Stringer Bell, del cual ya hablábamos en la introducción. Aunque su organización pierde fuerza gracias al ingreso en prisión de

---

<sup>53</sup> Hardt, Michell: *La Sociedad Mundial de Control*, Revista Euphorion, Colombia. Nº especial Virtual 1, Julio-Diciembre 2005, pág. 12.

<sup>54</sup> Ídem, pág. 13.

<sup>55</sup> Sería un objeto de estudio interesante o a profundizar en el futuro la relación del auge del serial televisivo con este tipo de características de las sociedades en las que vivimos, debido a que las series responden a un modelo de visibilidad más flexible (en casa, sin desplazarse, con una duración más asequible y adecuada) de naturaleza abiertamente modular, que se ven a través de un invento generalizado a partir de la segunda mitad del siglo XX.

muchos de sus miembros, no se produce apenas ningún cambio estructural hasta su salida, en la que trabajará por recuperar el terreno perdido.

En segundo lugar, la fábrica. Baltimore es presentada por Simon y por Burns como una ciudad en declive, que no ha sabido recuperarse del proceso de desindustrialización que parte del Occidente desarrollado ha vivido en las últimas décadas, donde se ha producido un desplazamiento del polo o cinturón industrial a países subdesarrollados (económicamente, en derecho laborales, en capacidad movilizadora de la población y con gobiernos abiertos a la corrupción de sus cargos a cambio de dinero) donde se aumentan los beneficios gracias a la reducción de los costes de producción de los bienes, dejado economías locales completamente devastadas y negando el futuro a generaciones enteras de trabajadores y trabajadoras que ven sus vidas abocadas al paro o a los flujos migratorios internos, buscando trabajo en otro tipo de servicios. Sirva el siguiente ejemplo más para la cultura anglosajona que para la mediterránea: en *The Wire* vemos los restos del paso de una clase obrera con sindicatos, derechos y salarios medianamente dignos a lo que podría denominarse cierta cultura “chav”<sup>56</sup>, quizás representado de manera soberbia a través de Ziggy, el hijo de Frank Sobotka; un joven sin muchas perspectivas de futuro, encadenando jornadas de trabajo que apenas le dan para subsistir de manera independiente, que ve en el mercado de la droga una salida fácil a su situación.

El proceso de desindustrialización está bastante presente y es el leimotive de la segunda temporada, dedicada de manera casi monográfica a los problemas laborales y personales de los trabajadores del Puerto de Baltimore, que ven cómo, progresivamente, la ciudad se va convirtiendo en algo que ya no les necesita. Una ciudad con cada vez menos trabajos fabriles y más encaminada a los trabajos derivados del sector servicios, además de un sindicato que apenas les vale para defender sus intereses, teniendo que recurrir al dinero que la mafia les da (por sacar contenedores de los barcos a cambio de mirar a otro lado). El problema de los sindicatos y su falta de capacidad operativa, es bastante significativo, como bien señala Deleuze, ya que este tipo de organizaciones, históricamente ligadas a las luchas contra las sociedades disciplinarias y los centros de encierro tienen a quedarse obsoletas ante el nuevo marco que rige las relaciones sociales: el control. Es por este motivo por lo que el sindicato portuario cuenta con tan pocos socios y, a la vez, levanta

---

<sup>56</sup> El término *chav* es utilizado en Inglaterra de manera despectiva hacia un grupo de jóvenes con pocos ingresos, con trabajos precarios, procedentes de clase trabajadora, involucrado en peleas, trapicheos y crímenes, etc. Para una información más detallada de este concepto y toda su repercusión social, léase: Jones, Owen: *Chavs, la demonización de la clase obrera*. Capitán Swing, Madrid, 2012.

las sospechas de la policía (en verdad de sólo un policía, el Comandante Stanislaus Valchek por una serie de personalismos que no entran al caso) al hacer donaciones de mucho dinero a una parroquia local donde la comunidad polaca de Baltimore se reúne para realizar su culto.

Pero, otro de los aspectos que también debemos analizar respecto a este punto, es la desaparición del proceso de producción del material más importante a lo largo de las cinco temporadas de la serie: la droga. En muy pocos momentos podemos ver el proceso de adulteración de la droga y, mucho menos, ver cómo se fabrica, el laboratorio donde se desarrolla el proceso de fabricación industrial de tan ingentes cantidades de droga. Esta omisión no es nada casual ya que dicha acción pone de manifiesto que en el mundo de la droga no es tan importante el producto que vendes (aunque hay unos límites como vemos en la segunda temporada al estar Avon en la cárcel y verse obligados a cambiar de distribuidor, pierden clientes porque la droga es de muy baja calidad) sino la estrategia de marketing que desarrollas para sacar al mercado con más facilidad el producto. Y esta es, precisamente, una de las características de las Sociedades de control, donde los departamentos de ventas importan lo mismo o, incluso, más que las centrales donde se genera físicamente el producto.

En base a esto, resulta también bastante significativo el enfrentamiento en la manera de pensar la industria de la droga entre Avon y Stringer (enfrentamiento que acabará de manera trágica). Avon tiene una manera más visceral de llevar el negocio, más cerrada, un modelo más cercano al de una fábrica decimonónica; sin embargo Stringer representa un modelo más empresarial, tratando de poner en práctica los conocimientos adquiridos en una escuela para mayores sobre las leyes del libre mercado.

En tercer lugar, otra de las instituciones que ha sustentado el poder de las disciplinas y que se atisba en declive en la ciudad de Baltimore a través de las imágenes que nos muestra Simon, es la escuela. En la cuarta temporada, veremos el desarrollo de un grupo de jóvenes en su día a día en la ciudad y, dentro de este día a día, veremos la manera en la que interactúan con su centro de estudios. Si antes leíamos a Harvey definir Baltimore como un caos, sin duda este adjetivo bien podría ser empleado para calificar el estado de la enseñanza en la ciudad. Sin entrar en detalles, y centrándonos en el hilo argumental, resulta bastante sintomático que la escuela de enseñanza media del barrio de nuestros protagonistas tenga un presupuesto para pagar un conductor y una furgoneta que se

dedique a recoger a los alumnos y alumnas para que vayan al menos algún día del curso a clase y así poder seguir recibiendo las subvenciones municipales y estatales.

El gesto que supone esta acción, pone de manifiesto que cierto modelo de escuela tradicional está colapsando ante la doble imposibilidad de adaptarse a los cambios del medio que le rodean<sup>57</sup> y ejercer de contrapeso a esos mismos cambios (si entendemos la escuela como un motor social de cambio).

Dentro de esta misma temporada, podemos apreciar también la crisis de una institución relacionada con las disciplinas: la familia. Gracias al relato de la vida de cada uno de los niños, nos encontramos ante familias desestructuradas con alguno de sus miembros desaparecidos (ya sea por muerte o por “evasión de sus responsabilidades”). De hecho, el final del arco argumentativo de estos personajes nos deja una huella que no podemos dejar de interpretar bajo estos códigos. Ducky deja su casa (un infierno en la tierra donde sus propios familiares le roban hasta la ropa limpia) para irse a vivir con unos gitanos, comenzando a inyectarse heroína. Randy pasa de vivir con su tutora legal a ser alojado en una casa/reformatorio en la que lucha día a día por sobrevivir a los demás miembros de otras bandas allí alojados. Namond consigue salir del ambiente de su casa (es hijo de Wee-Bey, antiguo capo de la organización de los Barksdale, condenado a cadena perpetua) y es adoptado por el ex sargento Howard Colvin. Por último, Michael dejará su casa (su madre es una heroinómana) y pasará a ser el “nuevo Omar Little” tras la muerte de este.

Aunque, alrededor de las cinco temporadas, y no sólo en esta, podemos ver a personajes muy importantes de la trama con graves problemas familiares. La Detective Kimba, el Detective Bunk y el propio McNulty, que son incapaces de conciliar vida profesional y vida laboral, acabarán divorciándose o separándose de sus respectivas parejas; lo mismo veremos con el Teniente Frederic Daniels, por no hablar de los “affaire” amorosos del alcalde Tommy Carcetti.

El arco narrativo de todos y cada uno de estos personajes es recorrido por un aspecto fundamental, la salida de los entornos familiares donde vivían al principio de la

---

<sup>57</sup> Al fin y al cabo, el éxito de Roland Pryzbylewski reside en generar un modelo educacional (a pequeña escala) con unos índices elevados de sociosignificatividad que hace que sus alumnos recuperen las ganas de volver a la escuela. De manera no gráfica, Pryzbylewski consigue romper las paredes de la escuela y sacarla a la calle.

temporada, dejando muy clara la sensación de que el concepto de familia ha sido alterado por fuerzas sociales externas a la misma.

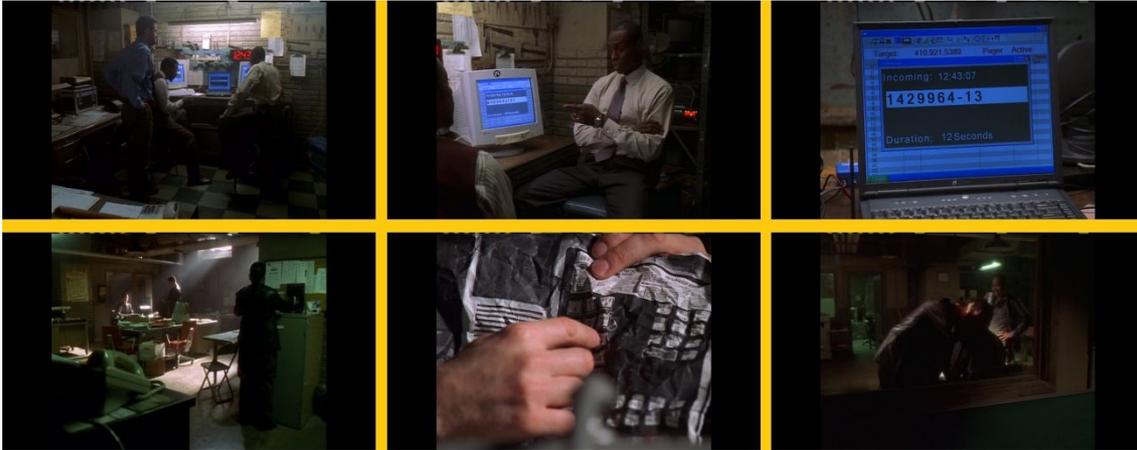
Estas ideas estarán potenciadas por el valor que cobra, en *The Wire*, los espacios abiertos. Si bien es cierto que algunos de los centros de poder seguirán estando entre cuatro paredes (el sótano donde la policía monta la escucha, el segundo piso del Orlando`s Strip Club, o la funeraria donde se trasladan Avon y Stringer tras la primera redada, el taller de reparación de objetos de Proposition Joe, etc...), las calles de Baltimore son las que contemplan el juego de las relaciones de poder. Muchas de estas situaciones se contemplan al aire libre como por ejemplo el contrapoder por excelencia de la serie, Omar Little, que siempre operará al aire libre; siempre realizará sus robos en la calle o en alguna “topera”<sup>58</sup> de las casas bajas.

Por lo tanto, queda claro que distinguir entre el adentro y el afuera de las sociedades de control se torna un ejercicio más complejo que en su versión más primitiva, las disciplinas.

Otro aspecto muy a tener en cuenta respecto a *The Wire* es que no es nada casual que esta sea la primera serie donde aparece un concepto muy desarrollado en nuestra época, pero no por ello común a nuestro pasado, incluso el más reciente; nos referimos a la contraseña. La contraseña es otro de los recursos que Deleuze identifica como hecho diferencial entre unas y otras sociedades. Si las sociedades disciplinarias estaban reguladas mediante consignas (recordamos las órdenes-amenaza vertidas por Chalky White a sus trabajadores), las sociedades de control tendrán como protagonista a la contraseña. Este proceder tendrá como objetivo prohibir o restringir el acceso a la información:

---

<sup>58</sup> El metalenguaje de la serie es rico, y en algún momento saldrá alguna palabra que, para los profanos en el visionado de esta serie, sean difíciles de entender. La topera es el almacén donde se esconden los viales de plástico que contienen la droga. Suele ser una casa muy vigilada y estas va cambiando de lugar en períodos de tiempo reducidos para evitar, precisamente, su robo.



En la primera fila de imágenes, el Detective Lester Freamon y el Teniente Cedric Daniels le explican al Detective Roland Pryzbylewski (al inicio del quinto capítulo de la primera temporada: *The Pager*) el motivo por el cual la escucha se ha estancado: la banda de Barksdale trabaja con un código o contraseña que hace indescifrables los números de busca, siendo imposible generar un patrón. En la segunda fila, por el contrario, Pryzbylewski le explica a la Detective Kima Greggs y a McNulty que ha descifrado el código por el cual la organización encriptaba los números de los buscas. El código, la contraseña, como vemos en el tercer y quinto fotograma, copan todo el encuadre; es decir, se le da una importancia, desde un punto de vista estético narrativo fundamental.

Gracias a estas imágenes, gracias al descubrimiento del patrón de comportamiento de Barksdale y los suyos, el caso puede continuar, es decir, se produce un “robo” de la contraseña que hace que la policía pueda acceder a la información que los narcotraficantes trataban de ocultar. Ahora, ese tablero que aparece en el sótano del cuartel general de la escucha para hacer un mapeo de los presuntos criminales a los que se está empezando a vigilar, trabajará realmente desde perspectivas *dividuales*<sup>59</sup>, asignándoles un dato, es decir, un número de busca.

Aunque no será el único momento en el que asistamos a un desciframiento. Ya en la última temporada, en el capítulo noveno y décimo (titulados *Late Editions* y *-30-*), la nueva organización surgida del vacío de poder en las calles por la desintegración de la banda de Stringer y Avon, la de Marlo Stainfeld, será detenida en masa por el mismo

<sup>59</sup> Deleuze, Guilles: *Post-Scriptum sobre las sociedades de control*. En *Conversaciones 1972-1990*. Pre-textos. Valencia, 1999. Pág. 277-286

procedimiento que el anterior, salvo con la diferencia que el código ha evolucionado, complejizándose:



Las fotografías de los relojes son enviadas de móvil a móvil, sin saber cuál era el patrón que las regía y qué significaban, hasta que el Detective Leander Sydnor da con la clave de que es un código que avisa de páginas de un mapa de Baltimore, señalando el lugar de cita de los narcotraficantes. Así, en el siguiente capítulo, se produce la redada y toda la banda, incluida Marlo, es detenida. Al igual que en el anterior conjunto de fotogramas, podemos apreciar cómo el encuadre está centrado en mostrarnos los códigos de encriptación, en este caso, el reloj, que aparecerá en cuatro de los seis fotogramas escogidos, siendo muy significativo el último, donde Lester Freamon sujeta el reloj que se fotografiaba mientras cruza la mirada con Marlo, de rodillas y esposado, esperando su turno para que le lean sus derechos.

De nuevo, otro ejemplo de desciframiento de códigos ocultos a la vista que liberan una información que es utilizada para un fin, en este caso, avanzar un nuevo caso de una nueva estructura de narcotraficantes bien organizada y cada vez más despiadada en sus medios.

Por otro lado, y con el objetivo de seguir profundizando en las diferencias entre ambas sociedades que podemos ver en *The Wire*, existen una serie de diferencias entre el individuo típico de las disciplinas, que responde a un modelo de productor discontinuo de energía y el individuo del control que, por su parte, es un productor más bien ondulatorio, el cual permanecerá en órbita, suspendido sobre una onda continua<sup>60</sup>.

---

<sup>60</sup> Ídem.

Ambas características las podemos apreciar en dos conocidos personajes tanto de *Deadwood* como de *The Wire*: Whitney Ellsworth y Bodie son los ejemplos más significativos a este respecto. Ellsworth es un borracho que trabaja a duras penas en una beta que le da algún puñado de pepitas de oro que rápido se encarga de cambiar en The Gem por whisky y prostitutas; el tiempo y el azar hace que se termine casando con la viuda y rica Alma Garret, para luego distanciarse de ella ante su adicción al láudano. Es evidente que el arco narrativo del personaje es muy amplio y da un cambio muy grande pero, dentro de la lógica de la supervivencia a la que está abocado y a la cual se tiene que agarrar, su vida es un discontinuo ir y venir. Primero entre barro, mal olor, exceso de alcohol y prostitutas y después, con la inestabilidad producida por su matrimonio de conveniencia con la Sra. Garret.

Por su parte Bodie es un matón más del entramado jerárquico de la banda de los Barskdale. Es uno más, sí, pero hay algo que hace que siga con vida capítulo a capítulo, hasta casi el final de la serie (donde morirá por estar demasiado cerca de McNulty). Ese “algo” a lo que me refería anteriormente es precisamente esa onda continua. La energía que ambos producen es seguir con vida en el universo del “sálvese quien pueda usamericano” y, mientras a Ellsworth parece costarle seguir produciéndola, convirtiéndolo en el ejemplo de la discontinuidad, Bodie se aferra a una órbita ondulatoria que apenas tiene altibajos, ya que el contexto que vive no le permite tener ese tipo de discontinuidades que Ellsworth sí se puede permitir.

A modo de planteamiento metodológico y por tratar de cortar esta “hemorragia de la diferencia” que ha copado las últimas páginas del ensayo, me gustaría retomar un concepto importante de Frederic Jameson a partir de sus planteamientos sobre el posmodernismo. En el mismo, Jameson distingue entre realismo, modernismo y posmodernismo como tres fases con culturales diferenciadas entre sí. Desarrolla una serie de conceptos que indagan es la idea de ruptura o evolución desde el modernismo al posmodernismo pero siempre caracterizando esta experiencia modernista bajo la fórmula paradójica: *la diferencia relaciona*<sup>61</sup>. Y es que, por muchas rupturas que podamos ver entre el binomio *Deadwood-Boardwalk Empire* (ambas con sus diferencias y en muchos sentidos alejadas de sí) y *The Wire*, estas tres ficciones seriales están íntimamente relacionadas fundamentalmente por la capacidad de dialogar con procesos sociales,

---

<sup>61</sup> Jameson, Frederic: *El Posmodernismo o la lógica cultural de capitalismo avanzado*. Paidós Studio, Barcelona, 1991. Pág. 72.

culturales, político y económicos actuales, cada una desde un período histórico diferente, que nos abre un arco analítico de dos siglos. Por lo tanto, si bien es cierto que hemos hecho hincapié en la diferenciación de las mismas a partir del paso de las sociedades disciplinarias a las de control, esto no significa que existan atisbos de sociedades de control en *Deadwood* o que *The Wire* herede alguna reminiscencia disciplinaria del pasado.

Tras dejar claras las diferencias y establecer algunas de las características básicas de las sociedades de control, vamos a volver al inicio de este ensayo; al leimotivo por el cual hemos puesto en marcha la relación de tantas horas de retransmisión con tantos conceptos y significados: el panoptismo.

Como no podría ser de otra manera, también encontramos un modelo de sociedad panóptica en *The Wire*, que cumple con un requisito fundamental, ya que trata de “*Hacer de la vigilancia algo permanente en sus efectos incluso si es discontinua en su acción*”<sup>62</sup>. Para comprender en su plenitud el significado de la cita y, volviendo al tema de las tecnologías que ya veíamos en los anteriores capítulos, la vigilancia panóptica, gracias a la tecnología más desarrollada de vigilancia, es capaz de ser abiertamente discontinua gracias a un software informático que permite al policía abandonar su puesto de trabajo mientras sigue desarrollándose la escucha. La vigilancia seguirá siendo permanente, de hecho lo será aún más que antes, pero ya no necesitará que sea una acción continua por parte de un encargado de la misma. De tal forma, en *The Wire* podemos ver X tipos de miradas panópticas:

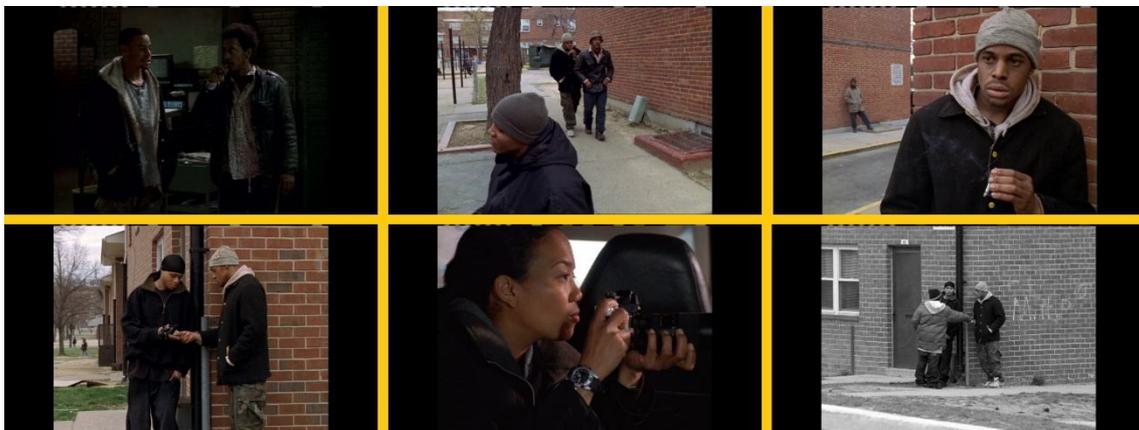
La primera y más tradicional, la que ejercen los policías sobre los supuestos delincuentes o narcotraficantes, a partir de ese ojo mecánico desarrollado (la cámara de fotos; de nuevo, la tecnología), que permitirá ver con precisión sin ser vistos, desde azoteas y tejados de las casas bajas:



<sup>62</sup> Foucault, Michel: *Vigilar y Castigar*. Madrid, Siglo XXI. 2009, Pág. 204-205.

Como vemos en la sucesión de fotogramas, la mirada panóptica no siempre es todo lo clara que se espera de ella. En el primero vemos una reja en primer plano y en la tercera un árbol. Si tenemos en cuenta que estas imágenes están sacadas de los títulos de crédito de la primera temporada, y que en esta no será hasta el episodio sexto hasta que la escucha sea autorizada, montada y empezada a desarrollar, no sería aventurado concluir que Simon nos estuviera induciendo, desde el primer momento, a pensar que la mirada panóptica no solo tarda en llegar y cuesta ponerla en práctica sino que una vez que se consigue desarrollar, tendremos ante nosotros dificultades visuales. Esta mirada panóptica que vemos se aplicará con dos objetivos: por un lado, fotografiar a los cargos de las estructuras de narcotraficantes, para ficharles y ponerles una cara y, por otro, vigilar las cabinas telefónicas para habilitar la escucha ya que no todas las llamadas que se producen desde las cabinas telefónicas públicas son susceptibles de ser escuchadas.

Por otro lado, también desde el lado policial, se produce una mirada panóptica doble, gracias a la infiltración de un policía en las esquinas de las casas bajas de Batimore, allí donde más droga se vende, para comprar algunos viales, mientras sus compañeros lo fotografían:

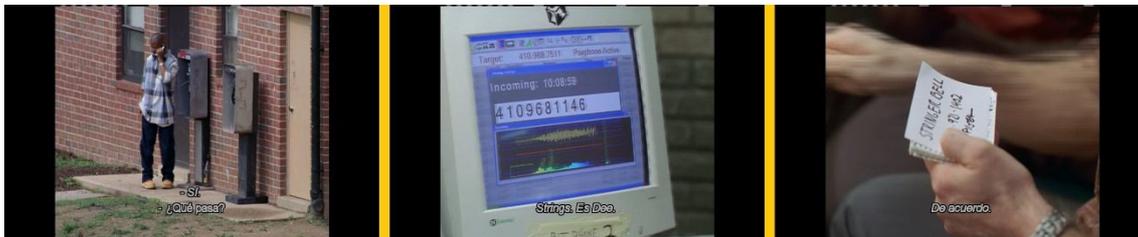


Gracias a esto, consiguen vigilar de manera doble. Por un lado, el detective infiltrado es capaz de observar de primera mano cómo se organizan en las esquinas y, por otro, la detective dentro de la furgoneta consigue retratar las caras de algunos de los objetos de vigilancia o agregar nuevas caras al tablero de protagonistas narcotraficantes. Llama poderosamente la atención el escaso diálogo de esta escena, desde que salen del cuartel de la policía hasta que el Detective infiltrado habla desde la calle con Kima, dentro del coche. Da la sensación de que, al hablar, tanto el Detective como el espectador perderá

información detallada de lo que allí sucede o, incluso, el infiltrado podrá ser descubierto al no dominar la jerga de la calle.

Significativo es que, rara vez podremos escuchar los diálogos de los traficantes cuando son vistos desde lo alto de alguna azotea por los detectives. Simon es muy fiel a su narración de la realidad y si el detective de turno no puede escuchar que dicen desde el suelo, el tele espectador tampoco podrá tener ese privilegio. Tener acceso a esos diálogos supondría saltarse las normas de la realidad y esta es la que dirige la narración en *The Wire*.

*The Wire* introduce una particularidad que hasta ahora no habíamos visto, que responde, otra vez, a la evolución tecnológica que permite no sólo una vigilancia o mirada panóptica visual, sino panóptica auditiva:



Como vemos en el conjunto de imágenes, la voz de Stringer Bell será reconocida por los detectives, los cuales signarán al mismo a un número junto con su nombre. Al fin y al cabo, la mirada auditiva es una adaptación al medio de ejercicio panóptico ante la tecnología del busca, que, aunque fue superada por los teléfonos móviles, la banda de Barksdale la retoma para así tratar de burlar la posible vigilancia policial.

Pero no solo la policía desarrolla una mirada panóptica; también los narcotraficantes, con sus luchas de poder internas, sus ajustes de cuentas y sus venganzas, necesitan poner en práctica esta herramienta de control, con el objetivo de mantener sus posiciones hegemónicas en todas y cada una de las esquinas que ellos controlan.



Si bien es cierto que esta mirada se ejerce contra una persona física y no contra una mercancía en concreto, bien podría asociarse este grupo de miradas con las de Nucky en

*Boardwalk Empire* ya que, al fin y al cabo, lo único que les interesa a los pasajeros de ese todo terreno es poner a la venta el producto con la mayor rapidez y facilidad posible. No es tampoco casual que esta acción se desarrolle en el transcurso de la noche.

Hay un aspecto importante que no se puede escapar del análisis, a mitad de camino entre el panoptismo y la cuestión del poder, no sólo en esta serie, como ahora veremos, que es un grupo de personajes, los cuales no aparecen mucho a lo largo de las temporadas de *The Wire* y *Boardwalk Empire*, pero que juegan un papel fundamental en la misma. En el caso de *The Wire*, nos referimos a El Griego (fundamentalmente), Spiros Vondopoulos y Sergei Malatov (en menor medida). El Griego es un personaje misterioso, del cual se habla mucho pero no se sabe muy bien quién es (hasta que se descubre que es el señor de avanzada edad que se sienta al margen de las reuniones (mientras se toma un café y lee el periódico) entre Vondopoulos y Nick Sobotka). Siempre en un segundo plano, El Griego será la cabeza de las cabezas, el responsable de responsables, aquella persona que maneja a gran escala el mercado de la droga pero la policía (aunque llega a estar cerca de él) nunca detendrá. El Griego siempre parece jugar con ventaja, siempre está alejado del riesgo inmediato de aquello a lo que se dedica; es, con mucha diferencia, el personaje relacionado con las drogas de mayor edad. Si este personaje puede rondar los sesenta años, los demás narcotraficantes, sea en la escala que sean, estarán aproximadamente en a la mitad de años que este, aunque sobrados son los casos de niños que controlan esquinas o que, incluso, asesinan precozmente (como el caso de Omar).

Según el propio David Simon, El Griego “[...] represented capitalism in its purest form”.<sup>63</sup> Despiadado e inteligente, El Griego es la representación pura del libre mercado. La forma más recurrente de representarle en las imágenes de la serie (aunque le vemos de muchas otras) o, por lo menos, cómo le descubrimos, será siempre a la sombra, en un discreto segundo lugar, con la apariencia de un viejo tímido que pasa sus ratos de vejez en un bar de mala muerte cercano a los muelles del puerto de Baltimore:



<sup>63</sup> [http://www.slate.com/articles/news\\_and\\_politics/interrogation/2006/12/behind\\_the\\_wire.5.html](http://www.slate.com/articles/news_and_politics/interrogation/2006/12/behind_the_wire.5.html)

Siempre delante, cerca de la cámara, pero en un discreto segundo plano, El Griego comparte espacio con Nick y Ziggy Sobodka, Marlo Stainfeld y Slim Charles y Fat-Face Rick, ya en la despedida de la serie, con las imágenes que ponen punto y final a la radiografía televisiva.

Pero hay otras imágenes, correspondientes a otro orden en las que El Griego no aparecerá, dejando el protagonismo a sus subalternos. Más que la imagen que falta, será el personaje que falta, ausente del encuadre, pero presente en la trama. Es imposible ver las imágenes que se mostrarán a continuación y no estar pensando en El Griego:



En los dos órdenes de imágenes, el poder de El Griego fluirá por la pantalla de manera continua, guardando mucha relación a la mirada panóptico auditiva que desarrollábamos anteriormente con la policía de Baltimore.

Volviendo a las palabras de Simon sobre este personaje, resulta prohibitivo no realizar un paralelismo entre el mismo con lo que significa La Troika (Comisión Europea, Banco Central Europeo, Fondo Monetario Internacional). Un poder que rara vez se muestra de manera abierta, con un halo de oscuridad, que controla el mercado a partir de una serie de decisiones determinadas... además, resulta bastante significativo que el grupo de poder de El Griego esté conformado por tres personajes.

Por su parte, Boardwalk Empire también da luz a este tipo de personajes. Como ya vimos, cuando el comodoro y su hijo James preparan esa especie de Golpe de Estado que resulta ser fallido, ambos se reúnen con las fuerzas políticas de la ciudad para hacer un sondeo de desafección-afección con la “causa” para medir fuerzas. En una de esas reuniones, aparecen los “hombres que crearon esta ciudad”, tal y como los presenta el Comodoro:



La sensación que puede provocar este tipo de situaciones es la de un joven que intenta abrirse paso a través de la “vieja política” y esto sólo sucederá a partir de la aprobación de estos. Parece, de nuevo, como si una entidad “no política” (o por lo menos sin una elección democrática, al igual que La Troika) superior, oscura, inmutable al paso de los tiempos, decidiera los designios del poder y sus consiguientes relaciones

El poder, como no podría ser de otra forma, se vuelve un espacio de análisis muy importante dentro de este ensayo. Como colofón a este repaso por la Historia más cercana y el presente más inmediato de la sociedad estadounidense (aunque con evidentes reflejos en lo que se ha llamado “occidente desarrollado”), las formas, grupos y luchas de poder en *The Wire*, se complejizan ampliamente. De hecho, lo hacen tanto que acotaremos este objeto de estudio ya que el mismo podría dar pie a un ensayo de similares características al que nos ocupa.

Dicha acotación significará que nos centraremos en un estudio de los dos grandes grupos de poder: La policía, por un lado; los narcotraficantes, por el otro. Al haber ido viendo ya cuáles son los integrantes de estos dos grupos de manera detallada en los otros aspectos analíticos previos a este, daremos por sentado alguna forma introductoria.

Pero antes de pasar a hablar de ambas, me gustaría introducir una cita que contextualizaría de manera perfecta el poder y sus relaciones en relación a las imágenes que vemos en *The Wire*:

*“(El poder es) [...] la multiplicidad de las relaciones de fuerza inmanentes y propias del dominio en que se ejercen, y que son constitutivas de su organización;*

*el juego que por medio de luchas y enfrentamientos incesantes las transforma, las refuerza, las invierte [...]*<sup>64</sup>

Hay una constante en *The Wire*, durante sus sesenta capítulos de duración, que son la alusión al mudo de las drogas como “the game”, el juego. En verdad, a lo que se refieren al utilizar este término descriptivo es al entramado de correlaciones de fuerzas que se da dentro del microcosmos de la drogadicción; desde consumidores hasta vendedores en cualquiera de los escalafones, ese “tótum revólutum” es interpretado como un juego en el que, si pierdes, lo pagas con la muerte.

La policía de Baltimore es presentada por Simon como un mastodonte jerarquizado donde importan más las estadísticas, los presupuestos y las horas extra que el “trabajo policial”. Existen familias internas, grupos de presión (propiciados, sobre todo, por motivos raciales) y rencillas de todo tipo que dificultan la resolución de casos (de homicidios principalmente, ya que será el departamento en el que más nos adentremos). Esta burocracia institucional se ve bien reflejada en que hasta el capítulo sexto de la primera temporada no se terminará de montar el caso de escuchas contra Avon y su banda.

McNulty y los demás deberán luchar contra un mar de burocracia y enfrentamientos por motivos personales y laborales no sólo en el departamento de policía sino en la corte de Justicia de la ciudad, incluso en el Ayuntamiento. De hecho, una vez que está montado el caso y se empiezan a repartir el trabajo entre los detectives a cargo del Teniente Daniels, da la sensación de que la escucha ha sido fruto del azar, de la combinación de una serie de casualidades que han dado pie a la misma, pero que bien podrían haberla dejado en el dique seco, en vez de dar la impresión de ser el trabajo encomendado a un policía (acabar con la delincuencia urbana organizada).

Hablar del poder de la institución policial, supone también hacerlo de las demás instituciones que conforman el lado “bueno” de la ley (con la misma perspectiva de acotación). De manera paralela o abiertamente entrelazada, asistimos al auge y caída de jueces (Daniel Phelan), fiscales (Rhonda Pearlman, que empieza siendo ayudante del fiscal y termina siendo fiscal) y abogados (Maurice Levy)

---

<sup>64</sup> Foucault, Michel: *Historia de la sexualidad I. La voluntad del saber*. Editorial Siglo XXI, Madrid, 2005. Pág. 112

El poder policial es ejercido capítulo a capítulo con redadas, detenciones más o menos justificadas, con más o menos violencia policial<sup>65</sup>, pero este ejercicio del poder se topa con demasiada frecuencia con frenos que hace que el mismo termine siendo improductivo. Buena muestra de ello es ejemplificada cuando el Detective Lester Freamon trabaja por seguir el rastro del dinero que los beneficios de las drogas dan a los Barksdale y el rastreo del mismo le lleva al ayudante de Clay Davis y posteriormente al propio Senador, levantando un revuelo gigantesco en el propio aparato policial de Baltimore, temerosos los altos cargos de sufrir algún tipo de reprimenda y ver cómo sus carreras policiales se ven truncadas, por el simple hecho de que sus subordinados hayan destapado una trama de corrupción.

Por otro lado, una vez que la policía ejerce su poder de manera efectiva (aunque, como siempre en *The Wire*, con muchos peros, con muchos cabos sueltos y con pequeñas derrotas que dejan siempre un regusto amargo en el espectador), es decir, cuando es capaz de montar un caso grande que trate de meter en la cárcel a los grandes traficantes de droga en Baltimore, rápidamente el vacío de poder será reemplazado por otro aspirante callejero a detentar la hegemonía de poder en el mercado de la droga de Baltimore.

La serie, que acaba en la quinta temporada, tiene todos los ingredientes necesarios para haber durado muchas más dada su tendencia a hacer de la estructura narrativa un argumento circular, y no sólo precisamente en el estamento policial, ya que en otros ámbitos del día a día de Baltimore se repiten hechos con diferentes protagonistas.

A una distancia variable según los personajes y las situaciones, nos encontramos a las bandas de narotraficantes de Baltimore, con personajes tempranos como Avon Barksdale y Stringer Bell, permanentes hasta el final de las series como Proposition Joe, hegemónicas y despiadadas como Marlo Stanfield o incipientes como Slim Charles y Fat-Face Rick. Todos ellos serán dirigentes o altos cargos de las organizaciones que distribuyen la droga en la ciudad y estarán cortados por un mismo patrón: juventud (quizás “Prop” Joe se salga un poco de la norma, aunque tampoco es un personaje de avanzada edad), color de piel (negro), estrato social (clases bajas) y un amplísimo

---

<sup>65</sup> Recordemos que, como en la realidad, en *The Wire* no existe la categoría “buenos” y “malos”; se difumina en la construcción de personajes rara vez con el cartel de protagonistas con multitud de matices internos y contradicciones personales que hace difícil que sea empatizar con alguno de ellos hasta al final o alrededor de las cinco temporadas. El caso más sintomático podría ser McNulty, que se tambalea entre el correcto policía amante de su trabajo, el mejor de policía de la serie, y el esposo, marido, amante y padre detestable capaz de hacer que sus propios hijos se pongan a seguir a un peligroso criminal en un mercado.

conocimiento de la ley callejera (derivado de lo anterior). Suelen ser personajes hechos así mismos, supervivientes de entornos excesivamente deprimidos que han ido abriéndose paso a golpe de violencia, inteligencia y táctica. Suelen ser fríos y poco empáticos con el tele espectador (sobre todo Marlo, el cual parece un joven ausente), aunque no responden al canon de mafioso cinematográfico (no hay que olvidar que estamos en la televisión; posteriormente volveremos sobre ello).

Si bien es cierto que una de las características de estos criminales es la muerte, la amenaza y la extorsión, no sólo es visto su ejercicio del poder desde un prisma represivo. Ellos también crean, también generan; de alguna manera, sostienen una sociedad paralela a la ley, efectivamente, valiéndose de la miseria y de la precarización de la vida de sus trabajadores y empleados (lo cual es bastante similar independientemente del lado de la ley en el cual se opere). Asistimos, por lo tanto, a un trabajo de humanización del criminal, a una búsqueda de las razones de las lógicas de su actuación. Tal y como explicaba Foucault:

*“Lo que hace que el poder se sostenga, que sea aceptado, es sencillamente que no pesa sólo como potencia que dice no, sino que cala de hecho, produce cosas, induce placer, forma saber, produce discursos; hay que considerarlo como una red productiva que pasa a través de todo el cuerpo social en lugar de como una instancia negativa que tiene por función reprimir”<sup>66</sup>*

Esta búsqueda que realiza Simon a partir de la puesta en escena del ejercicio del poder, nos puede llegar a parecer verdaderamente similar a muchos aspectos de nuestras vidas o, quizás matizando para que no se entienda mal el hilo argumental que definiendo, de algunas de las estructuras económicas que tenemos normalizadas en nuestros imaginarios. Al fin y al cabo, ¿Qué buscan los narcotraficantes? Aumentar los beneficios y reducir los costes, en un mercado inestable con una competencia muy agresiva. ¿Y no es este mismo razonamiento el que sigue un empresario?

No se trata de justificar el asesinato, la extorsión o las condiciones de vida a las que abocan a sus súbditos estos traficantes, ni siquiera la violencia policial, los comentarios racistas o la superioridad moral de la policía; Simon intenta destriparlas entrañas del poder

---

<sup>66</sup> VVAA, *Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones*. Alianza Editorial, Madrid, 2012. Pág. 180

para, a partir de sus relaciones entrecruzadas, dejar al espectador que considere llegar a las conclusiones que considere más oportunas.

Por este motivo, las relaciones de poder en *The Wire* son tan complejas, fruto de una sociedad evolucionada que ha tendido a difuminar los estamentos clásicos de poder y estos han sido volatilizados, reintegrados en otras superestructuras o continuados bajo supuestos e interfaces diferenciadas.<sup>67</sup>

Parece que la hegemonía de poder no es detentada por nadie de los que aparecen en la serie, tanto de los que hemos hablado como de los que no.

El poder policial, una vez acaban con un entramado mafioso, ven cómo de inmediato algún (cada vez más joven) personaje asciende a la cúspide de la pirámide de la compra venta de droga. Los fiscales y jueces que, conjuntamente con los policías tratan de encarcelar a los delincuentes, ven muchas veces frustrados sus esfuerzos ante los pactos o tretas legales de los abogados contrarios o cómo son comprados testigos bajo la amenaza de muerte (la cual se ve desde el primer episodio como se cumple si se declara contra la banda de Barksdale).

El poder político, por su parte (en particular el caso de Thomas Carcetti) asiste a cierta falta de capacidad de decisión ante problemas locales debido a la injerencia del poder del Estado (Maryland, con capital en Annapolis a la cual acudirá en varias ocasiones a pedir financiación), lo cual, hará que se acumulen las ansias de poder del alcalde Carcetti y dé el salto a la política estatal dejando relegada la local.

El poder de la información, los periodistas ven cómo su profesión cada vez se va precarizando más, premiando historias amarillistas por encima de la información tendente a la objetividad y con fuentes contrastadas. Además, asistimos a un proceso muy común en las últimas décadas en los países desarrollados y es la entrada de grandes grupos empresariales en la “industria” de la información, que terminan por controlar numerosos medios escritos o televisados, formando una “monoforma” informativa.

Llegados a este punto, ¿Quién ejerce el poder de manera hegemónica en *The Wire*? ¿Quién es el Nucky Thompson, Al Swearngen, Cy Tolliver o Arnold Rothstein en Baltimore? Si en *Deadwood* y *Boardwalk Empire* tanto los centros de poder como los

---

<sup>67</sup> Aunque, llegados a este punto, habría que recordar la premisa que nos hemos marcado gracias a Jameson: “*La diferencia relaciona*”.

grupos de poder estaban medianamente definidos y sus actividades dejaban una huella más o menos permanente tanto en el espacio como en el tiempo, lo efímero del relato baltimoriano nos hace pensar que esos procedimientos, esos mecanismos se han ido diluyendo. Tal y como dice Deleuze:

*“[...] ¿quién ejerce el poder?, ¿dónde lo ejerce? Actualmente, sabemos aproximadamente quién explota, hacia dónde va el beneficio, por qué manos pasa y dónde se vuelve a invertir, mientras que el poder...sabemos perfectamente que no son los gobernantes quienes detentan el poder”<sup>68</sup>*

The Wire tiene la asombrosa particularidad, entre otras, de no mostrarnos quién ejerce el poder. Podemos ver decisiones puntuales que hace que la gente muera, que alguien sea detenido o que los centros escolares de la ciudad reciban más ayudas pero, serán más bien destellos de poder, importantes y con cabida en este análisis, pero muy diferenciados de cómo se ejercía y delimitaba el poder en nuestras dos series anteriores.

Y todo este poder y sus relaciones, en la órbita de un país y un período histórico en el que asistimos al inicio, desarrollo y estabilización de los procesos electorales de las sociedades democráticas en las cuales vivimos. No es casual, ni mucho menos, que en nuestras tres series, asistamos a procesos electorales, aunque no siempre en imágenes, como es el caso de Atlantic City, y tampoco es casual que los tres procesos estén salpicados de algún modo por la corrupción o las malas formas políticas: el juego sucio.

---

<sup>68</sup> VVAA, *Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones*. Alianza Editorial, Madrid, 2012. Pág. 39

## Apéndice 1. Perspectiva de una evolución: La Biopolítica

Desde el s. XVIII las políticas gubernamentales han tratado de agrupar y estudiar diversos fenómenos característicos de agrupaciones de seres vivos organizados en grupos poblacionales, dando lugar a conceptos como salud, higiene, natalidad, morbilidad, longevidad, raza, etc...

A lo largo del análisis de las tres series que nos ha ocupado ensayo y que se ven insertas dentro de este período histórico, hemos ido asistiendo al desarrollo y asentamiento de la biopolítica ya que este englobaría a las sociedades disciplinarias y las de control, al igual que las relaciones de poder que entre ambas se formulan. Este concepto, muy cercano también no ya tanto a Foucault sino como a sus seguidores, la biopolítica, en palabras del propio filósofo francés:

*“(la biopolítica es) el conjunto de mecanismos por medio de los cuales aquello que, en la especie humana, constituye sus rasgos biológicos fundamentales podrá ser parte de una política, una estrategia política general del poder; en otras palabras, cómo, a partir del s. XVIII, la sociedad, las sociedades occidentales modernas, tomaron en cuenta el hecho biológico fundamental de que el hombre constituye una especie humana”.*<sup>69</sup>

Una de las transformaciones que se producen a partir del siglo XIX en relación a los argumentos foucaultianos sobre el paso a una gestión de la vida biopolítica es la sustitución del antiguo derecho del soberano de “hacer morir-dejar vivir” por uno que se definiría bajo la idea del poder “hacer vivir-dejar morir”<sup>70</sup>.

De aquí que, como ya hemos visto, el poder disciplinario tuviera esa “obsesión” por los cuerpos. Tomar en cuenta sus gestos, acercarse a ellos con el objetivo de trabajarlos, modificarlos y dirigirlos.

Todos estos conceptos tienen cabida de manera específica en nuestras series a partir de sus argumentos.

En *Deadwood*, el Sheriff Seth Bullock propone una recogida de basuras para mejorar la salubridad del pueblo y reducir el riesgo de contracción y contagio de alguna enfermedad.

---

<sup>69</sup> Foucault, Michel: *Seguridad, territorio, población: Curso en el Collège de France (1977-1978)*. Fondo de Cultura Económica de Argentina, Buenos Aires, 2006, pág. 15

<sup>70</sup> Foucault, Michel: *Defender la Sociedad: Curso en el Collège de France (1975-1976)*. Fondo de Cultura Económica de Argentina, Buenos Aires, 2000, pág. 218.

Además, como ya hemos visto en su apartado específico, el pueblo se tiene que enfrentar a una epidemia, lo que hará que todos los poderes locales se reúnan (por primera vez en la serie) y se tomen una serie de medidas específicas para parar el contagio, tales como el levantamiento de un hospital de campaña con el objetivo de tener un espacio donde se proceda aislamiento y cuidados de los enfermos, así como el envío de una expedición a caballo con el cometido de la compra de vacunas para todo el pueblo.

Esta es una de las primeras y únicas decisiones políticas consensuadas por todos y cada uno de los poderes locales, lo cual no volveremos a ver. Se trata de poner a salvo a los habitantes de Deadwood desde una perspectiva sanitaria aunque, tampoco podemos caer en engaños: no es la filantropía lo que mueve a Swearingen, Tolliver y los demás; estos no han desarrollado una conciencia ciudadana y servil hacia los demás habitantes del pueblo. En realidad, lo que ven es un peligro de que el comercio, el negocio en definitiva, la economía, pueda ver estancada su crecimiento, dando lugar a una crisis más allá de lo médico.

Por su parte, la Atlantic City de Boardwalk Empire se encuentra inmersa en el inicio y desarrollo de una ley que va a prohibir el consumo de bebidas alcohólicas. Esta actitud de los gobiernos estadounidenses de la década de los 20 y 30 (ya que la Ley Volstead se mantuvo vigente hasta el 5 de diciembre de 1933) incitada por los grupos ultracatólicos como el Movimiento por la Templanza (sociedad que aparece en el primer episodio de la primera temporada de la serie, cuando Nucky realiza un discurso ante una multitud de mujeres blancas, católicas y de mediana edad), que no deja de ser una institución que prolonga el poder de la Iglesia Católica a la sociedad civil (y la Iglesia es una de esas instituciones de corte disciplinario; de hecho, según el propio Foucault, algunas de las técnicas disciplinarias son heredadas de los conventos cristianos), reproducen posiciones biopolíticas ya que trata de legislar aspectos biológicos (la ingesta de sustancias que alteran la visión de la realidad) propios de los humanos.

Además, esta ley conlleva unas amplísimas consecuencias políticas ya que gracias a la prohibición de las bebidas alcohólicas se generaron unas estructuras empresariales-delictivas al margen, la mafia, que lastraron social y políticamente a los ciudadanos estadounidenses durante décadas.

Ya por último, en *The Wire*, asistimos al levantamiento de la prohibición de la compra venta de drogas en una zona específicamente acotada para tal propósito en Baltimore (en

el trascurso de la tercera y la cuarta temporada). El por entonces Comandante Colvin decide que, ante la imposibilidad de ganar la “guerra contra las drogas”, la mejor opción es cambiar de estrategia y dejar que tanto drogadictos como traficantes, vendan, compren y consuman drogas ante la vigilancia de los policías.

Tendrán que pasar muy pocos capítulos para empezar a ver un descenso de los asesinatos, robos y demás actividades derivadas de la prohibición de las drogas, así como un mayor control sanitario por parte de organizaciones benéficas a la hora de suministrar agujas limpias con el objetivo de evitar la contracción de enfermedades contagiosas.

Colvin y sus métodos llaman la atención de sus superiores que, cuando se enteran de qué ha producido tales cifras positivas mira para otro lado pero cuando el proyecto salta a la palestra mediática se escandalizan y reniegan del mismo y no sólo acaban con el “experimento” apodado como Hamsterdam, sino que despiden del cuerpo al Comandante.

La máxima del hacer vivir – dejar morir opera en este gesto biopolítico con más fuerza que ningún otro. Esta acción de “higienizar” Baltimore pone al descubierto la hipocresía de unos (altos cargos políticos y policiales), la falta de instrumentos de otros (policías, incapaces de aplicar la ley para la que supuestamente les pagan) y el vaivén de los demás (los chicos de las esquinas, que irán donde se les diga, como sujetos fieles que son).

En líneas generales, en *Deadwood* (primer fotograma), *Atlantic City* (segundo) y *Baltimore* (tercero), aparecen las drogas como instrumentos narrativos habituales (de manera exponencial, por cierto) que las convierten en un motivo visual muy recurrente:



En los tres fotogramas vemos una mano sosteniendo opio (aunque en *Deadwood* también aparece el láudano), heroína (que correspondería a la *Atlantic City* de *Boardwalk Empire*) y cocaína (*The Wire*, aunque también será común ver heroína), que representan las drogas de mayor consumo no sólo en las series sino en los períodos históricos que relatan.

Por lo tanto, la presencia de lo biopolítico canalizado a partir de la narrativa de las drogas es una constante que dialoga con un tema que ha rondado el pasado más reciente y el

presente, no solo de la sociedad estadounidense sino de las europeas o del occidente desarrollado: la legalización de las drogas.

En *The Wire*, particularmente, que es donde mejor y desde una perspectiva más sincera se trata el tema de las drogas desde sus múltiples miradas y prismas, queda claro que las políticas orientadas a prohibir el consumo de droga entre la población y “la guerra” derivada de ella crea bolsas sociales (y también raciales ya que los pobres son los que más sufren el efecto de las drogas y los pobres son, al menos en Baltimore, mayoritariamente negros) de miseria y pobreza, potenciando el fenómeno del “outsider”<sup>71</sup> y haciendo que cada vez más ciudadanos queden insertados dentro de esta categoría, la cual es la antítesis de ese ya lejano “american dream”.

---

<sup>71</sup> Para una perspectiva más amplia de este concepto dentro de un análisis de la serie, véase el artículo *Sobre negros, drogas, derechos y libertades*, de Marc Canellas en VVAA, *The Wire. 10 dosis de la mejor serie de televisión*. Errata Naturae, Madrid, 2012. Pág. 165-175.

## Apéndice 1. De cómo el barro, la madera y el asfalto no pertenecen al ciudadano: La ciudad

Entre las varias (y ya apuntadas algunas de las mismas) características comunes que atraviesan de manera transversal *Deadwood*, *Boardwalk Empire* y *The Wire* está el tema de la ciudad o del urbanismo, si se prefiere.

Con mayor o menor premeditación y acierto, nuestras tres ficciones seriales, al hacer un repaso por la Historia estadounidense, retratan las características típicas de los espacios preurbanos, urbanos y posurbanos.

Esta preocupación por las raíces del modelo urbano de la sociedad estadounidense no resulta nada casual ya que este país tiene a uno de cada tres habitantes viviendo en núcleos poblacionales de más de cinco millones de habitantes.

Además, la localización de estos seriales tiende a generar una forma televisiva propia ya que escapa de las grandes aglomeraciones urbanas más tradicionales en el cine. En *Deadwood* este rasgo podría estar de algún modo en entredicho ya que la serie trata de buscar las raíces del país, en una comunidad de pioneros, pero, no cabe duda de que Atlantic City y Baltimore no son las ciudades más cinematográficas de Estados Unidos<sup>72</sup>. Por lo tanto, apreciamos una pulsión propia de la serialidad televisiva, ahondando en las características de su lenguaje y forma propias. No hay que olvidar que no solo nuestras tres series escapan de emplazamientos cinematográficos, sino que otras series como *The Sopranos* (HBO, David Chase. 1999 – 2007), localizada en New Jersey, *Portlandia* (IFC, Fred Armisen, Carrie Brownstein y Jonathan Krisel, 2011 - Actualidad), que se desarrolla en Portland, *Breaking Bad* (AMC. Vince Gilligan 2008 – 2013), cuya localización fundamental es Albuquerque, *Treme* (HBO. David Simon 2012 – 2013) y *True Detective* (HBO. Nic Pizzolatto 2014 – Actualidad), ambas en New Orleans también escapan del circuito urbano típicamente cinematográfico.

Además, la progresiva complejización de los espacios urbanos de rodaje de las series que aquí analizamos está íntimamente relacionado con la evolución (auge y caída-mutación) de las sociedades disciplinarias y las de control. Por lo tanto, podemos afirmar sin temor

---

<sup>72</sup> Aunque en Baltimore se hayan rodado algunos títulos importantes como *Twelve Monkeys* (Terry Gilliam, 1995), fragmentos de *Syriana* (Stephen Gaghan, 2005) o *Enemy of the State* (Tony Scott, 1998), no llega, ni mucho menos, a tener el protagonismo de otras ciudades importantes para las localizaciones cinematográficas, además de no ser ninguna de estas productos seriales televisivos.

a equivocarnos que la complejización de la trama urbanística de Deadwood, Atlantic City y Baltimore guarda amplios parentescos con los procesos sociales paralelos que dan forma a las disciplinas y al control, retroalimentándose entre ambas.

El tipo de ciudad en el que vivimos tiene mucho que ver con las relaciones sociales en las cuales nos incrustamos, al igual que las relaciones con la naturaleza o, directamente, el estilo de vida que deseamos, regido por una serie de códigos o valores estéticos. La morfología urbana, por lo tanto, responde a una serie de intereses que los planificadores urbanos persiguen. Este aspecto es sumamente importante ya que es necesario huir de planteamientos ingenuos a la hora de preguntarse el porqué de las ubicaciones de edificios, carreteras y qué funciones desempeñan los primeros en relación con la población.

Algunas de las estructuras narrativas y formales de nuestras tres ficciones seriales están en completa sintonía con las propuestas teóricas del geógrafo David Harvey, el cual nos ayudará a estructurar los contenidos audiovisuales de este apéndice. Este prestigioso geógrafo, además, tiene la particularidad de haber vivido en Baltimore desde finales de la década de los sesenta (aunque él es de origen inglés) hasta el inicio del siglo XX, como profesor de la John Hopkins University. Partiremos, por lo tanto, de los conceptos fundamentales que atraviesan la obra del geógrafo inglés:

*“Desde siempre, las ciudades han brotado de la concentración geográfica y social de un excedente en la producción. La urbanización ha sido siempre, por lo tanto, un fenómeno relacionado con la división de clases, ya que ese excedente se extraía de algún sitio y de alguien, mientras que el control sobre su uso solía corresponder a unos pocos”.*<sup>73</sup>

Por lo tanto, las ciudades son producto de la reinversión del capital excedente de las clases que tienen acceso a ese excedente de capital, es decir, las clases adineradas, gracias a la plusvalía extraída de la clase trabajadora.

Como buen teórico metódico, Harvey aporta una serie de experiencias históricas a estos procesos. La primera es la experiencia parisina con las reformas, a partir de 1852 y con la llegada de Napoleón III al poder (y tras la revolución de 1848) del arquitecto Georges-Eugène Haussmann. El mismo proyectó una reconstrucción de París interpretando a la

---

<sup>73</sup> Harvey, David: *Ciudades rebeldes. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Akal, Madrid. 2013. Pág, 21.

perfección que dicho proceder era una estrategia político-económica con el fin de resolver el problema de excedente de capital y mano de obra. Haussmann cambiaría el plano de París radicalmente, poniéndola al servicio del consumo, el turismo y el placer, aunque también expulsando a las clases más populares del centro de la ciudad, condenándola a suburbios del extrarradio. Este proyecto sucumbió tras quince años de buen funcionamiento y, entre otras razones a las que no prestaremos atención, sería una de las causantes de la Comuna de París de 1871.

Si bien es cierto que en *Deadwood* no llegamos a ver ningún tipo de levantamiento popular que busca coger las riendas de sus destinos, sí que asistimos a ese proceso de reinversión de excedente del capital en un espacio geográfico protourbano. Al Swearngen, como pionero, realiza una especie de acumulación primigenia, ya que será el propietario de gran parte del suelo urbanizable del asentamiento, como bien vemos en los primeros episodios de la serie, cuando Sol Star y Seth Bullock pactan con él pagarle un arriendo por construir su negocio en el pueblo (previo compromiso de que en ningún momento realizarán alguna actividad cercana al juego y a la prostitución).

Por otro lado, los casos Alma Garret y el propio Seth Bullock son bastante significativos de esta reinversión. Las ganancias de la ferretería y de la mina de oro (así como del banco) permiten a estos dos protagonistas construir en un anexo del pueblo dos grandes casas de madera. En el tercer capítulo de la tercera temporada (Mis Colores), un eufórico Al Swearngen le muestra a un viejo conocido recién llegado a Deadwood estas nuevas construcciones que se dan en el asentamiento, como muestra de los grandes avances que en él están aconteciendo. Este es un mecanismo característico de los seriales televisivos, que aprovechan una veta narrativa para hacer un recordatorio, en este caso de los espacios urbanos del asentamiento de Deadwood, y de lo que la serie ha avanzado hasta esa tercera temporada, ya que nos hace repensar los acontecimientos que han llevado a esos dos personajes, en particular (Garret y Bullock) a poder construir esas dos casas, del modo que nos muestran los siguientes fotogramas:



En estos fotogramas vemos el recorrido que ambos hacen, desde el barrio chino hasta el nuevo ensanche urbano, producto de esta reinversión del excedente de capital del que hablamos.

Además, volviendo al principio de la serie, la llegada de Cy Tolliver a Deadwood con la intención de montar un prostíbulo con mesas de juego, se produce gracias a la compra-venta de un amplio local bien situado, pero siempre a espaldas de Swearengen, el cual no habría posibilitado dicha compra-venta, al poder interferir en su negocio. Cuando el nuevo propietario del local llega, el antiguo huye, literalmente, por temor a las represalias del tirano de Swearengen.

Justo cuando este nuevo pionero se asienta, se dedica a comprar terrenos cercanos al “barrio chino” de Deadwood con la intención de reinvertir sus ganancias en un local de similares características al que ya tiene, pero solo para disfrute de esta comunidad que, por muy socialmente mal vista que esté, es una consumidora potencial de estos “productos”. Además, él mismo presta dinero y “mano de obra” (prostitutas) para que Joanie Stubbs, la “encargada” de las prostitutas de su prostíbulo, abra un nuevo prostíbulo centrado en un público más adinerado, culto (y posiblemente más limpio). Es decir, pretende generar un monopolio de los prostíbulos-casinos gracias a reinvertir sus ganancias en dicho negocio, por medio de la construcción de nuevos locales para tal propósito o darle una nueva utilización a los ya existentes.

En Boardwalk Empire, por su parte, asistimos a procesos similares, aunque en un contexto social y urbanístico más avanzado. El caso más claro de cómo el beneficio es reinvertido por el capitalista en los términos en los que nos encaminaba Harvey, puede verse claramente en la intención de Nucky Thompson en construir una autopista que conecte Atlantic City con New York.

A simple vista, podríamos pensar que este es el proceder adecuado en un personaje que detenta un cargo público político, pero nada más lejos de la realidad. Thompson, utiliza su poder político para presionar a las autoridades estatales para que se construya dicha autopista, a las cuales termina convenciendo. Lo que estas no saben, y aquí llegamos a la reinversión, es que Nucky y los suyos son los propietarios de las tierras por donde pasará.

Por lo tanto, vemos la escenificación no sólo de reinversión sino de que los planificadores urbanos realizan la toma de decisiones a sabiendas de que la reinversión debe producir

más excedentes y así de manera infinita. De hecho, la explicación a las crisis económicas capitalistas pasan por la imposibilidad de dar salida a ese excedente.

Algunos de los planos formalmente más estéticos de esta serie giran en torno al paseo marítimo de madera de Atlantic City. En él, y sobre todo al principio de la serie, vemos pasear a los personajes protagonistas de la misma, tal y como nos muestran los siguientes fotogramas, extraídos de los tres primeros capítulos:



Con el paseo de la ciudad, vemos escenificado cierto planteamiento urbano basado en el ocio, el entretenimiento, las luces, los anuncios publicitarios, poniendo las bases de la sociedad de consumo de la que ya hemos hablado anteriormente, cediendo espacios públicos para tal motivo, y muy en relación con la reinversión del excedente. Sin duda alguna, este espacio urbano pretende simular a la perfección los Estados Unidos de los felices años veinte.

Volviendo a los ejemplos históricos que cita Harvey, y haciendo un salto que nos sitúe en la década de los cuarenta del siglo XX, veremos algunos de los aspectos del pasado más inmediato a *The Wire* con el objetivo de contextualizar la vida urbana de los protagonistas de la misma, incluida la propia Baltimore.

El problema del capital excedente al inicio de la década estaba resuelto por la IIª Guerra Mundial, pero se temía a lo que pudiera pasar tras el final del conflicto. La solución a este fue volver al modelo Haussmann de París, pero esta vez aplicado en New York. Gracias al arquitecto Robert Moses se comenzó a construir un amplio sistema de autopistas y transformaciones infraestructurales que dotaron a la ciudad de un amplio abanico de servicios, desplazando a las capas sociales acomodadas a urbanizaciones del extra radio. Una de las diferencias de esta política respecto al caso anterior es que fue aplicada al resto del país, estabilizándolo, pero no solo a esta región, sino al capitalismo global.

Estas políticas, conllevaron unos procesos gigantescos de suburbanización (dispersión a las afueras de la ciudad), asentando los modelos de vida basados en el consumo (más aires acondicionados para viviendas unifamiliares, una lavadora por casa, aspiradoras, coches para desplazarse al centro, mayor consumo de gasolina...). Una de las consecuencias de

esta suburbanización fue la desprovisión de los centros urbanos de una base económica sólida, donde quedaron “encerradas” minorías afectadas por dichos desplazamientos (mayoritariamente negros), a los que se les cerraba las puertas del progreso.

Como el proyecto parisino de Haussmann, las ciudades estadounidenses que se vieron afectadas por estos procesos, se levantaron en pie de guerra (entre otros motivos) por las consecuencias del desarrollo urbano<sup>74</sup>, en 1968.

Y, con esos mimbres, llegamos a los inicios del siglo XXI, gracias a *The Wire*. Como ya hemos visto, *The Wire* retrata el día a día de la ciudad del Baltimore durante una serie de investigaciones policiales, redadas contra narcotraficantes, casos de corrupción, elecciones locales y estatales y un largo etcétera, siendo esta lo más cercano a un protagonista de lo que nos podemos encontrar en esta serie.

Como buena heredera de estos procesos sociales que Harvey nos describía, Baltimore reproduce un nuevo y continuo ciclo de reinversión del excedente productivo, aunque, como siempre en esta serie, complejizado y desde varios puntos de vista. Así, encontramos en la segunda temporada, a los obreros estibadores del puerto de Baltimore pagando a una empresa (Bruce Dibiago Group) para que acerquen sus posturas a los políticos del Estado de Maryland con el objetivo de que el proyecto de demolición de un silo inutilizado y su posterior transformación en casas de lujo, se paralice y cambie por un dragado del canal de la zona para así poder ampliar el volumen tráfico marítimo del puerto. Este dinero será conseguido gracias a la colaboración de algunos de los trabajadores con una red mafiosa que dirige El Griego, del cual ya hemos hablado. Todo el dinero que los estibadores consiguen irá a parar al sindicato, el cual financiará los sobornos a los políticos para que no se olviden de sus proyectos a la hora de aprobar los presupuestos. Al final de la temporada, los trabajadores implicados en el trato directo con los griegos, más concretamente la familia Sobodka, se verán salpicados por una serie de situaciones trágicas. Frank morirá a manos de los griegos, Ziggy asesinará a uno de ellos en un arrebatado de locura y acabará en la cárcel y, por último, Nick, su primo, tratará de buscar un acuerdo con la policía contando todo lo que sabe para evitar la cárcel también.

Este resumen de la trama en relación al proceso de configuración de la morfología urbana de Baltimore es crucial ya que el final trágico de los Sobodka significa la muerte de los Estados Unidos industriales y, por lo tanto, el declive de un modelo de ciudad, cuya

---

<sup>74</sup> Ídem; pág. 29.

máxima expresión simbólica gira en torno al silo del puerto y el progresivo descubrimiento de su futuro por parte del espectador.

Esta metáfora está captada en varias imágenes al final de la segunda temporada, en particular en el capítulo decimoprimer (Bad Dreams), cuando Frank y Nick, antes del destino trágico del primero, se reúnen a los pies del silo:



En el primer fragmento, el espectador es situado, gracias a un plano general, delante de tres protagonistas importantes de la temporada, en general, y de la subtrama en particular (no olvidemos que la ciudad y, por lo tanto, los elementos que la conforman, silo incluido, es un personaje por sí mismo en *The Wire*), la siguiente escena nos recuerda a los griegos, ya que la información de los contenedores que han de “extraviar” para ellos siempre es transmitida gracias a una nota escrita a mano (de nuevo el panoptismo del mismo, que sigue estando sin estar) y la última, en un cuadro contrapicado (reforzando la vista del edificio), pero con un movimiento que se va acercando a los personajes (potenciando a los mismos), destacando la dualidad protagónica entre edificio-ciudad y personajes.

Otro de los aspectos que en *The Wire* destacan por encima de los demás en relación a la trama del urbanismo es el caso de Stringer Bell, al cual ya hemos conocido y hemos hablado de su perspectiva y manera de hacer los negocios. Tras varias temporadas haciendo dinero y con Avon aún en la cárcel, Stringer sigue detrás del negocio de la droga, pero decide apartarse y dedicarse a los negocios inmobiliarios. El excedente económico que le ha producido su actividad como narcotraficante ha de ponerse en circulación y para ello, Bell fija su punto de mira en el negocio inmobiliario, invirtiendo en zonas de la ciudad que los propios políticos le incitan a hacer, haciéndose con multitud de propiedades. Pero, como es sabido, al salir Avon de la cárcel y conocer los planes de su lugarteniente, chocan, se distancian y, finalmente, por mucho que Stringer trabaje por labrarse un futuro sin pasado, este le persigue y acabará con él en el final de la temporada.

Como vemos, la sensibilidad de Simon a la hora de retratar el medio urbano que le rodea es muy acertada y es que, no sólo es capaz de narrar ciertas realidades de manera

sobresaliente, sino que es capaz de apuntar, con las mismas, los mecanismos o dispositivos de del desarrollo urbano (en este caso) en el futuro.

En la tercera temporada, al señalar un clima de corrupción urbanística y especulación con el valor del suelo y de las propiedades sobre las cuales se sustenta pone en bandeja la situación de colapso de la burbuja inmobiliaria, la cual nos muestra en una de sus fases de expansión.

Como sabemos, no sólo Stringer Bell y no solo en Baltimore se vio la posibilidad de dar salida a los excedentes de la producción y, como también sabemos, la ruptura de esa burbuja inmobiliaria ha tenido unas consecuencias catastróficas a nivel mundial, desatando una crisis más dentro del ciclo que estudiamos de la mano de Harvey, a partir de los ejemplos audiovisuales de Deadwood, Atlantic City y Baltimore.

Dentro de la dinámica teórica que nos ha llevado hasta aquí, no ha de extrañarnos el surgimiento de fenómenos de protestas sociales generalizadas en todo el mundo a causa de la crisis financiera desatada en el pasado 2008. Estas protestas, que tienen sus resonancias más importantes en la Plaza del Sol (Madrid) y Plaça Catalunya (Barcelona), dentro del fenómeno que luego se hizo famoso bajo el nombre de 15-M o indignados), Wall Street (New York), respondiendo a una internacionalización de las protestas anteriores, a las que se llamó Occupy Wall Street, Plaza de Takshim (Estambul) y Plaza Tahir, (El Cairo); Revolución de los Jazmines (Túnez) estos tres últimos fenómenos conocidos como “La Primavera Árabe”, Plaza Syntagma (Atenas), son fundamentalmente levantamientos ciudadanos reivindicadores de una serie de derechos perdidos por la acción de los gobiernos neoliberales y una socialdemocracia cada vez más tibia de naturaleza completamente urbana que, posteriormente (en mayor o menos medida, dependiendo de las circunstancias internas de cada uno de los países) se extendió hacia otros contextos más amplios.

Por lo tanto, y a modo de prelude de lo que posteriormente veremos en la conclusión, vemos que lo que estas tres series nos muestran (desde esta perspectiva) es un proceso histórico que confirman algunas de los leimotivs claves de la obra del propio Harvey: la imposibilidad del control ciudadano sobre el futuro de la ciudad, debido a que estos son controlados por las clases dominantes que se sirven de los mecanismos tanto disciplinarios como de control para impedir a las mayorías sociales ejercer una

redistribución equitativa del excedente para hacer de la ciudad un modelo territorial más justo y equitativo.

## Para ir acabando...

Desde el inicio de la investigación y a través de los nombres de los capítulos de la misma, hemos ido jugando con los materiales que conforman la ciudad. Más concretamente, a partir de los materiales sobre los que caminamos en la misma. Del barro característico de la calle principal de *Deadwood* al asfalto de *The Wire*, pasando por la madera del embarcadero de la Atlantic City de *Boardwalk Empire*. Este juego, en verdad responde a un concepto que trata de diferenciar las sociedades disciplinarias de las de control. El barro y la madera suponen un *espacio estriado*, típico de las sociedades disciplinarias, mientras que el asfalto supone el *espacio liso*, relacionado con las sociedades de control:



Tal y como vemos en estos tres fotogramas, correspondientes a *Deadwood*, *Boardwalk Empire* y *The Wire* respectivamente, y gracias a esta metáfora, se activa uno de los mecanismos televisivos por excelencia, en general, y una de las particularidades o sellos de la marca HBO, la cual no es otra que el realismo. Se pone de manifiesto esa mecánica pulsional que empuja a la televisión a reconstruir la realidad, que es el terreno de actuación natural de la misma.

Además, hemos querido representar estos tres estadios o períodos, estos tres detalles, como una alegoría a la fragmentación serial de la televisión en este tipo de productos. Así como las series de televisión, este ensayo ha de ser entendido por fragmentos que, desde la perspectiva y la total lectura de los mismos, otorgan a estos un significado único, pero siempre a partir de elementos separados.

Estos momentos, como este ensayo, por lo tanto, son puramente televisivos. Si pudiéramos insertar en la lógica de géneros cinematográficos nuestras tres series, diríamos que *Deadwood* pertenecería al Western, *Boardwalk Empire* al criminal o mafioso (con muchos toques de Noir, como veíamos en la secuencia en la que Nucky asesina a Jimmy) y, por último, *The Wire* estaría encapsulado en el policial. Barro, madera y asfalto serán tres elementos significativos puramente televisivos que rompen con los

elementos típicos de estos géneros cinematográficos, generando un lenguaje audiovisual televisivo propio a partir de los mismos.

Dentro de la mecánica televisiva, cabe preguntarse los motivos por los cuales se han seleccionado estos tres períodos históricos a partir de seriales televisivos. La razón fundamental de esta elección, más allá del realismo, es que la serialidad permite generar tramas narrativas mucho más complejas debido a su larga periodización. Esta fragmentación típica del modelo que aquí hemos analizado, nos permite centrarnos en los pequeños detalles más apegados a los personajes de lo común que, como ya vimos y, efectivamente, no es nada casual, están basados, casi en su totalidad, en personalidades históricas.

Por otro lado, y respecto a esto último, el juego entre ficción y realidad que algunas propuestas típicamente televisivas nos proponen en los últimos años, ha de ser utilizado para el doble análisis de interpretar el proceso histórico y la interpretación que de ellos se realiza desde el presente.

No es casual, por lo tanto, que ya superada la barrera del nuevo siglo, marcado (doblemente en el mundo anglosajón) por 11 de septiembre y por la crisis financiera, se haya tendido a proyectar la mirada sobre el pasado más inmediato de esas estructuras, instituciones o modelos de vida que parecen verse agrietadas por el peso de los presentes acontecimientos.

Y aquí, dentro de este contexto de inestabilidad, de presente oscuro y futuro incierto, se inserta este ensayo, con la intención de trabajar el audiovisual desde una serie de herramientas que nos ayuden a interpretar el pasado con el propósito de despejar las nubes que vuelven opaco nuestro presente y revisten de incertidumbre el futuro.

No es nuestra intención rodear este ensayo de una falsa aurea mesiánica que pretenda desactivar los dispositivos sociales de dominación. Más bien se trata de apuntar, gracias a los productos surgidos del gran medio de masas por excelencia, la televisión, los fenómenos que componen y estabilizan cierto statu quo que perpetúan nuestra actual sociedad.

Este recorrido realizado, ha tratado, por lo tanto, de dar pie a una interpretación más crítica y con muchos más puntos de vista de una de las citas que aparecían en la introducción y que repetimos a continuación:

*“[...] Históricamente, el proceso por el cual la burguesía ha llegado a ser en el curso del s. XVIII la clase políticamente dominante se ha puesto a cubierto tras la instalación de un marco jurídico explícito, codificado, formalmente igualitario, y a través de la organización de un régimen de tipo parlamentario y representativo. Pero el desarrollo y la generalización de los dispositivos disciplinarios han constituido la otra vertiente, oscura, de estos procesos. Bajo la forma jurídica general que garantizaba un sistema de derechos en principio igualitarios había, subyacentes, esos mecanismos menudos, cotidianos y físicos, todos esos sistemas de micropoder esencialmente inigualitarios y disimétricos que constituyen las disciplinas”.*

Hemos dejado para esta conclusión el análisis de un leitmotiv que atraviesa las tres series analizadas para terminar de completar el estudio de las mismas en relación a lo que nos proponíamos desde un principio. Este motivo son los procesos electorales, los cuales han sido el santo y seña de los modelos democráticos liberales occidentales a lo largo de los últimos siglos.

En *Deadwood* el proceso electoral llega al final de la tercera (y, desgraciadamente, la última) temporada, en el décimo segundo capítulo (Dile Algo Bonito). En la primera fila de fotogramas, veremos la reconstrucción histórica de un proceso electoral en esa época, lo cual sucede, exactamente, en la mitad del episodio. Pero, la segunda fila, que corresponde al final del mismo, observamos una serie de planos que, en principio, poco tienen que ver con las imágenes tradicionales de procesos electorales democráticos. Imágenes de tensión armada de los grupos de poder y de violencia física:



Por otro lado, asistimos a este mismo mecanismo, quizás desde la perspectiva formal más perfeccionada, en *Boardwalk Empire* cuando, un día antes de las elecciones, Nucky

Thompson da una rueda de prensa oficial en la que comunica la resolución de un asesinato relacionado con las bandas mafiosas y aprovecha para negar las acusaciones de ayudar a las mismas y, por lo tanto, de corrupción, por parte del Partido Demócrata:



En prácticamente toda la escena, la voz de Nucky se mantiene, pero la imagen va cambiando, alternando una secuencia de planos que nos muestran dicha rueda de prensa con una serie de asesinatos, para terminar con un guiño al candidato por el Partido Republicano para alcalde de Atlantic City, con el detalle final del “God bless America” y la portada del periódico del día siguiente (en la cual se informa de lo que Thompson dijo en la rueda de prensa), que dará paso a la escena de las elecciones.

Y, por último, en *The Wire*, donde también asistimos a un proceso electoral local, vemos reproducidos ciertos motivos visuales que analizábamos anteriormente, aunque, de algún modo, refinados. Si bien es cierto que no apreciamos ninguna muerte violenta ya que los ritmos de narración de la propuesta de Simon espacia mucho los acontecimientos, en el mismo capítulo asistimos a ciertas tramas que nos interesan para el desarrollo de nuestros argumentos:



Los fotogramas de la fila de abajo, donde vemos a Carcetti a la espera y celebrando la alcaldía de la ciudad de Baltimore, contrastan con las de arriba, en las que, en primer lugar, vemos a Duckie cuando el ya profesor Preszb. le ayuda con la limpieza de su ropa e higiene personal (ya que en su casa es algo imposible de conseguir), la reunión del corrupto Clay Davis y Carcetti pidiéndole un precio para que convenza a sus distritos de que le voten y la tercera y última, la detención de uno de los grandes criminales de la serie, Omar Little.

Como vemos, estas imágenes nos muestran dos aspectos fundamentales. Por un lado, las imágenes de los procesos democráticos por los cuales, supuestamente, las mayorías ciudadanas eligen a sus representantes políticos en las instituciones durante un período determinado de tiempo y, por otro, unas imágenes que describen una serie de mecanismos, raramente visibles o ligeramente escondidos al “gran público” por medio de los cuales las primeras pierden valor o legitimidad.

Por lo tanto, por el momento, podríamos determinar que bajo las formas de las imágenes electorales de los sistemas democráticos liberales, que ponen a los ciudadanos en igualdad de condiciones, en igualdad de derechos subyacen, de manera más o menos oculta, una serie de imágenes que representan un conjunto de micropoderes inigualitarios y disimétricos que dan pie a las formas disciplinarias o de control.

Hasta aquí nuestro recorrido, con el cual hemos tratado de describir ciertos códigos transversales para muchos de los productos audiovisuales televisivos de nuestra actualidad. Como bien se ha visto, las imágenes analizadas son capaces de conectar con nuestra realidad y describen a la perfección los procesos históricos más comunes y habituales, y los procesos menos visibles aunque no por ello menos importantes.

## Bibliografía

- AGAMBEN, Giorgio. *Homo Sacer I. El poder soberano y la nuda vida*. Madrid. Pretextos. 1998.
- AGAMBEN, Giorgio. *No al Tatuaje Biopolítico*. Le Monde, París, domingo 11 de enero de 2004.
- AGAMBEN, Giorgio. *Profanaciones*. Anagrama, Barcelona. 2005
- AGAMBEN, Giorgio: *Medios sin fin. Notas sobre la política*. Pretextos, Valencia. 2000. Pág. 54 y 55.
- AGUILERA PORTALES, Rafael Enrique. *Biopolítica, poder y sujeto en Michel Foucault*. Universitas. Revista de Filosofía, Derecho y Política. Madrid. Nº 11, enero 2010
- ÁVILA FUENMAYOR, Fancisco y ÁVILA MONTAÑO, Claudia: *El Concepto de Biopolítica en Michel Foucault*. A Parte Rei, Revista de Filosofía, España. Nº 69. Mayo 2010.
- ÁLVAREZ, Rafael. *The Wire. Toda la verdad*. Barcelona, Principal de los Libros. 2013.
- BARTHES, Roland. *Mitologías*. Madrid: S.XXI, 1980.
- BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Madrid: Taurus, 1973.
- BENAVENTE, Francisco. *Las esquinas oscuras de América: The Wire de David Simon y Ed Burns*. L'Atalante, Nº jililo de 2009. Pág. Desde 50 a 57.
- BORROUGHS, William S. *El Almuerzo Desnudo*. Barcelona, Editorial Anagrama, 2013.
- CARRIÓN, Jorge. *Teleshakespeare*. Madrid, Errata Naturae, 2011.
- CASCAJOSA VIRILO, Concepción Carmen. *No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO*. Zer, Nº 21, páginas 23-33. 2006.
- CAUGHIE, John. *Television drama: realism, modernism and British culture*. Oxford: Oxford University Press, 2000.
- DELEUZE, Gilles. *Foucault*. Barcelona, Paidós. 1987.
- DELEUZE, Gilles, *La imagen--movimiento. Estudios sobre cine I*. Barcelona, Paidós, 2010.

- DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine II*. Barcelona, Paidós, 2010.
- DELEUZE, Gilles. *¿Qué es el acto de creación?* Transcripción de la conferencia en la cátedra de los martes de la Escuela Superior de Imagen y Sonido FEMIS, el 17 de marzo de 1987.
- DELEUZE, Gilles. *Post-Scriptum sobre las sociedades de control*, en *Conversaciones*. Valencia. Pre-textos, 1995.
- DYER, Richard (ed). *Coronation Street*. London: BFI, 1981.
- FISKE, John. *Television Culture*. London & New York: Methuen, 1988.
- FOUCAULT, Michel: *Estética, Ética y Hermenéutica*. Paidós Studio, 1999.
- FOUCAULT, Michel: *Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones*. Madrid, Alianza Editorial, 2012.
- FOUCAULT, Michel: *Historia de la Sexualidad I. La Voluntad de Saber*. Siglo XXI, Madrid, 2003.
- FOUCAULT, Michel. *Vigilar y Castigar*. España, Editorial Siglo XXI, 2009.
- FOUCAULT, Michel. *Nacimiento de la biopolítica. Curso en el Collège de France: 1978-1979*. Argentina, Fondo de Cultura Económica, 2007.
- FOUCAULT, Michel. *El sujeto y el poder*. Revista mexicana de Sociología. Vol. 50, No. 3 (Julio – Septiembre, 1988) pp. 3-20.
- FOUCAULT, Michel. *Microfísica del poder*, Ediciones La Piqueta, Madrid, 1993.
- GARCÍA GARCÍA, Pedro José. *La ciudad es la protagonista. Construcción de la imagen de Baltimore y Nueva Orleans en The Wire y Treme*. En *Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*, PÉREZ GÓMEZ, Miguel Ángel (Coord.). Biblioteca de la Facultad de Comunicación de Sevilla. Sevilla, 2011.
- GEORGE, Orwell. *1984*. De Bolsillo, Madrid. 2013.
- HARDT, Michael. *La sociedad mundial de control*. Revista Euphorion, Colombia. N° especial Virtual 1, Julio-Diciembre 2005.
- HARVEY, David. *Ciudades rebeldes*. Madrid. Akal, 2010.
- HARVEY, David. *El Nuevo Imperialismo*. Madrid. Akal, 2003.
- HARVEY, David. *El enigma del capital y las crisis del capitalismo*. Madrid. Akal, 2013.

- HARVEY, David. *Urbanismo y Desigualdad Social*. Siglo XXI, Madrid, 1977.
- HARVEY, David. *Espacios de Esperanza*. Akal, Madrid. 2000
- JAEMESON, Frederic. *El Postmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Madrid, Paidós. 1991.
- LAZZARATO, Mauricio. *Para una redefinición del concepto “biopolítica”*.
- LAZZARATO, Mauricio. *Biopolítica/Bioeconomía*. Multitudes, Francia. Nº 22, 2005.
- LAZZARATO, Mauricio. *Del Biopoder a la Biopolítica*. Multitudes, Francia. Nº 1, 2000.
- MACCABE, Colin. *Theory and Film: principles of realism and pleasure*. En: Screen, vol.17, 7-27.
- MARTOS RUIZ, Aitor. *La construcción del espacio dramático en la ficción televisiva norteamericana*. Treball de recerca dels programes de postgrau del Departament de Comunicació de la UPF, curso 2011-2012.
- RANCIÈRE, Jacques. *El inconsciente estético*. Buenos Aires: Del estante, 2005.
- RANCIÈRE, Jacques, *El espectador emancipado*. Castellón. Ellago Ediciones, 2010.
- RANCIÈRE, Jacques, *El Destino de las Imágenes*. Pontevedra. Politopías. 2011.
- PORTER, Tiffany. *The Wire. Urban decay and american television*. New York. Continuum, 2009.
- RODRÍGUEZ, Pablo Esteban. *¿Qué son las sociedades de control? Argentina*.
- SALVADÓ, Glòria y BENAVENTE, Fran. *Televisión en la Frontera*. La Vanguardia. Miércoles 11 de enero. 2006.
- VVAA. *Foucault va al Cine*. Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, 2012.
- VVAA. *The Wire. 10 dosis de la mejor serie de la televisión*. Madrid, Errata Naturae, 2013.
- WATT, Ian. *The rise of the novel*. Harmondsworth: Penguin, 1957.
- WILLIAMS, Raymond. *A lecture on Realism*. En: Screen, vol.18, nº1, 61-74.
- WOLLEN, Peter. *Readings and writings*. London: Verso Books, 1982.
- ZINN, Howard. *La Otra Historia de los Estados Unidos*. Hondarribia. Hiru, 1997.
- ŽIŽEK, Slavoj. *Bienvenidos al desierto de lo real*. Madrid: Ediciones Akal, 2005.