

# ALL IN THE GAME: THE WIRE, NARRACIÓN SERIADA Y LA LÓGICA DEL PROCEDIMENTAL\*

JASON MITTELL

*The Wire* (David Simon, HBO: 2002-2008) es el ejemplo perfecto de serie querida por la crítica — poca gente la ve (por lo menos en comparación con los datos de audiencia de la televisión comercial), pero genera adoración y obsesión en buena parte de los que lo hacen. Los críticos televisivos han asumido la responsabilidad de insistir a sus lectores para que le den una oportunidad, pidiendo a los espectadores más reticentes que pasen por alto su visión del mundo cínica y oscura para ver la verdad y la belleza que ofrece en su aguda visión del lóbrego corazón de la ciudad estadounidense. Por suerte para nosotros, los *fans* desperdigados, HBO ha permitido que la serie dure cinco temporadas, incluso sin tener claro que los dedicados seguidores de la serie vayan a generarles beneficios económicos<sup>1</sup>.

Lo que me resulta más interesante sobre el generoso y merecido halago de la crítica a *The Wire* no es que pueda o no traducirse en un aumento

de la audiencia, sino que hay un cierto consenso a la hora de situar la serie en las coordenadas propias de otro medio. Para muchos críticos, blogueros, *fans* e incluso para el propio creador David Simon, *The Wire* se entiende mejor no como una serie de televisión, sino como una «novela visual». Como investigador en televisión, esta metáfora *cross-media* resulta irritante —no porque no me gusten las novelas, sino porque me encanta la televisión—. Considero que la mejor ficción televisiva no debería entenderse como una simple imitación de un medio más antiguo y mejor valorado culturalmente. *The Wire* es una obra maestra de la televisión, no una novela que, por azares del destino, es televisada. Y, por ello, debería entenderse, analizarse y celebrarse en los términos de su propio medio.

Aun así, pensar de manera comparativa entre diversos medios puede resultar gratificante como ejercicio crítico para ilustrar lo que hace que un

medio en particular sea distinto y cómo sus normas y suposiciones pueden repensarse. Así que antes de considerar cómo la serie funciona televisivamente, ¿qué nos enseña sobre *The Wire* pensar en ella como novela? Y, ¿pueden otras metáforas *cross-media* producir otras percepciones?

## **DE LO LITERARIO A LO LÚDICO**

Las cualidades novelísticas de *The Wire* están directamente relacionadas con la estructura de su narración y sus ambiciones. Como Simon afirma frecuentemente en entrevistas y en audiocomentarios, su intención no es otra que la de contar una historia extensa, algo que tradicionalmente ha sido terreno reservado para la novela dentro del campo de los formatos culturalmente legitimados. Simon resalta cómo cada temporada tiene su propia integridad estructural, similar a un volumen perteneciente a una novela épica más larga, y cómo cada episodio se erige como un capítulo independiente dentro de ese libro. El modelo, modestia aparte, podría ser *Guerra y paz*, una extensa narrativa que contiene quince «libros», cada uno subdividido en, por lo menos, una docena de capítulos que se publicaron de manera periódica durante cinco años —menos modestamente, Simon ha mencionado *Moby-Dick* como otro punto de comparación, aunque dicha novela épica no se publicó por entregas ni está subdividida en libros—.

En *The Wire*, cada temporada se centra en una faceta particular de Baltimore de manera que, lentamente, se construye un conjunto cohesionado. Cada uno de los episodios no sigue la lógica auto-conclusiva que sí tiene gran parte del resto de la programación televisiva, ya que las tramas y subtramas se construyen gradualmente y los personajes principales pueden tardar semanas en aparecer. «Novelística» es un término adecuado para describir esta estructura narrativa, ya que raramente nos sumergimos en una novela esperando que el primer capítulo sea representativo de toda su estructura, algo que sí se espera de un

piloto televisivo. Simon hace hincapié en cómo la serie requiere de paciencia para permitir que se construyan las historias y que los temas se acumulen —un compromiso más típico del lector que del televidente—. La presencia en la plantilla de prestigiosos escritores de ficciones criminales como George Pelecanos, Richard Price y Dennis Lehane acentúa esa asunción de la serie como una novela. Sin duda, *Clockers*, la novela de Price, con un foco en un criminal y otro en un policía en la guerra contra las drogas, ha sido una influencia fundamental para la serie.

Este paralelismo con la novela trae consigo no solo una estructura y enfoque concretos, sino también una multitud de valores culturales asumidos. Mientras que la historia de la novela en los siglos XVIII y XIX incluye numerosas pugnas sobre los méritos estéticos y culturales del formato, cuando apareció la televisión a mediados del siglo XX, el papel cultural de la novela ya estaba asentado cómodamente en el imaginario colectivo como uno de los formatos narrativos más elitistas y privilegiados. La televisión ha usurpado el papel que la novela jugaba como la forma narrativa más popular y culturalmente influyente, como el medio más popular entre las masas que amenaza con corromper a sus lectores y con empeorar sus estándares culturales.

Al afirmar que *The Wire* es una novela televisada, Simon y los críticos intentan legitimar y validar el menospreciado medio televisivo, relacionándolo con la esfera intelectual de la literatura. El término «novela televisada» funciona como un oxímoron con asumidos valores culturales, de la misma manera en que el término *soap opera* yuxtapone los extremos del arte y de lo comercial en una contradicción cultural. En el contexto del eslogan de HBO «It's not TV, it's HBO», la relación con la novela rescata a *The Wire* de los estigmas de la forma televisiva, elevándola sobre las arenas movedizas de la fugacidad comercial que, para muchos, es la televisión. Sin embargo, se podría afirmar que resaltar la faceta literaria de *The Wire*

también provoca que se oscurezcan muchas de sus virtudes y cualidades, abocando la comparación al fracaso si la medimos por algunos de los estándares estéticos de la novela.

A pesar de que la versatilidad de la novela como formato impide poder definirla exclusivamente según un tema o alguna cualidad formal en concreto, sí que podemos señalar algunas características claves comunes a muchas novelas que *The Wire* parece no compartir. Las novelas, normalmente, indagan en la vida interior de los personajes, tanto a través de tramas que se centran en la evolución y transformación del personaje como mediante la narración que nos permite acceder a los pensamientos y creencias de los personajes. Incluso las novelas que tratan sobre una amplia variedad de personas e instituciones suelen basar su visión del mundo en las experiencias de uno o dos personajes centrales que evolucionan a medida que la narrativa avanza —por ejemplo, la novela de Charles Dickens *Casa desolada* examina instituciones tales como el sistema legal, pero lo hace, principalmente, a través de la experiencia y perspectiva de un protagonista—. Estos modos de caracterización y de interioridad no son exclusivos de la novela y, probablemente, se pueden aplicar también a muchas series de televisión, pero, si usamos *The Wire* como ejemplo de novela televisada, asumimos que comparte estas bases de la novela a la hora de tratar a los personajes, algo que, bajo mi punto de vista, no sucede.

Simon ha sugerido que *The Wire* es una serie sobre la relación entre el individuo y las instituciones, una afirmación que la serie parece sostener. Pero se podría decir que el énfasis es más incisivo en las instituciones que en los individuos, ya que dentro de cada sistema social que la serie explora —la policía, el narcotráfico, los muelles, el gobierno de la ciudad y el sistema educativo— la institución es presentada a través del punto de vista de numerosos personajes. Sin duda, Jimmy McNulty es el foco central para entender la burocracia policiaca y funciona nominalmente como el protagonista

de la serie, pero en la cuarta temporada es relegado a un segundo plano mientras personajes como Cedric Daniels, «Bunny» Colvin y Bunk Moreland ofrecen puntos de vista alternativos para explorar el sistema policiaco. Del mismo modo, experimentamos el tráfico de drogas a través de diversos personajes como D'Angelo Barksdale, Stringer Bell, Omar Little o Bodie Broadus. Mientras que todos estos personajes son profundos y complejos, apenas aprehendemos su existencia más allá del modo en que encajan en sus roles institucionales. Incluso las relaciones románticas parecen poner en primer plano esos lazos interinstitucionales entre la policía, los abogados y los políticos, y no tanto los lazos interpersonales que conforman las vidas y motivaciones interiores de los personajes. El alcoholismo y la infidelidad crónicos de los agentes de policía de *The Wire* retratan más a lo defectuoso de la institución que a los puntos débiles de las personas; por ejemplo, la policía admira la disciplina y coordinación sistemáticas de la banda de narcotraficantes de Avon Barksdale, virtudes que escasean en el departamento de policía de Baltimore.

Con esto no quiero sugerir que los personajes de *The Wire* sean planos o meras siluetas de cartón representando una simulación social. Una de las mejores características de la serie es la habilidad de crear personajes dolorosamente humanos a partir de pequeños momentos y sutiles gestos, como Lester Freamon lijando silenciosamente muebles para una casa de muñecas, D'Angelo Barksdale eligiendo qué ropa ponerse, o Bubbles intentando encontrarse a sí mismo mientras vagabundea aturdido por *Hamsterdam*. Pero el modo en que *The Wire* retrata sus personajes es claramente no novelístico: no hay monólogos internos ni discursos que articulen los pensamientos de los personajes, solo ligeras percepciones de las intenciones o las transformaciones que motivan las acciones de los personajes. La profundidad del personaje se expresa mediante la textura de lo cotidiano del trabajo —un conjunto de siste-

mas operativos que trabajan para deshumanizar a los personajes a cada momento—. Como señala Simon, «*The Wire* [...] se resiste a la idea de que, en esta América postmoderna, los individuos triunfan sobre las instituciones. La institución siempre es más grande y no tolera ese grado de individualidad a ningún nivel durante ningún periodo de tiempo. Esos momentos de caracterización épica son intrínsecamente falsos. Están todos arraigados en viejos *westerns* o algo así. Un tipo cabalga hacia el pueblo, lo limpia y luego se marcha. Ya no hay más limpieza, ni cabalgar hacia el pueblo, ni luego marcharse. La ciudad es lo que es»<sup>2</sup> (citado en Mills, 2007).

Según la lógica de los personajes de la serie, la institución es el elemento que define su vida, externalizada mediante prácticas, comportamientos y elecciones que niegan la individualidad y la voluntad —una estructura narrativa que parece contraria a los principios típicos de una novela—.

Hay características de la novela que claramente han inspirado a *The Wire*: el amplio alcance de la narración, la atención a los detalles de los sistemas y de los personajes y una profundización en los problemas sociales vista en novelas como *La Jungla*. Además, la evolución literaria de las últimas décadas ha abierto las posibilidades formales y estilísticas del género, y hay algunas tendencias ficcionales a las que remite la serie. En última instancia, sin embargo, mantengo que se debería ver *The Wire* a través de su propio medio, el televisivo, para entender y apreciar mejor sus logros y su relevancia. Pero ver un texto a través de las expectativas y asunciones de otro medio puede ayudarnos a entender su lógica cultural propia. ¿Podrían otras metáforas mediáticas, con estas obvias limitaciones, ser igual de útiles para descifrar a *The Wire*? Por supuesto, el periodismo o el documental serían aptos para la comparación, dados los orígenes de Simon como periodista y su interés en la no ficción creativa. Aun así nos gustaría sugerir que podría ser útil ver la serie desde el punto de vista de un medio que aparentemente no tenga

nada que ver, con lo que nos permitimos un breve excursio para responder una pregunta inverosímil: ¿cómo podríamos entender *The Wire* como un videojuego?

Comencemos por admitir una limitación significativa: ver *The Wire* no es un proceso interactivo, al menos no en el modo explícito según el cual, como afirma Eric Zimmerman (2004: 158), se tipifican los juegos. Por otro lado, ver un partido de béisbol tampoco es interactivo, a pesar de nuestros supersticiosos esfuerzos destinados a promover la buena suerte de nuestro equipo, escogiendo cuidadosamente nuestra ropa, gestos o comportamiento; lo que hasta ahora no nos ha servido para alterar el resultado de ningún partido de los Red Sox (al menos hasta dónde sabemos). Si pensamos en una serie como *The Wire* como un juego, necesitamos considerar los elementos lúdicos dentro de la diégesis de la serie, y no el tipo de juego interactivo que esperamos al poner en marcha un videojuego. Así, *The Wire* podría ser considerado como un juego espectral que se juega en pantalla para beneficio de la audiencia.

Sin duda, los juegos desempeñan un papel más crucial que la literatura dentro del mundo narrativo de *The Wire*, ya que los personajes nunca aparecen leyendo, pero suelen ser vistos jugando a los dados o al golf, viendo baloncesto o asistiendo a peleas de perros. Más concretamente, casi cada episodio tiene al menos una referencia al «juego», un término coloquial para el tráfico de drogas que se extiende a todos los escenarios institucionales de la serie. En el retrato que la serie realiza de Baltimore, el juego se juega en todas partes —las esquinas, el ayuntamiento, la comisaría de policía y la sala de juntas— y por todo tipo de jugadores — los yonquis de la calle que quieren consumir droga, los políticos corruptos a la búsqueda de fondos para sus campañas, los policías que pugnan por un ascenso, los estibadores que intentan mantener el puerto activo. «El juego» es la metáfora universal en la lucha urbana, ya que todos deben jugar o ser usados en el juego, tal y como Marla Daniels

trata de advertir a su marido, Cedric, «el juego está amañado —no puedes perder si no juegas—» (#1x02: *The Detail*, Clark Johnson, HBO: 2002). A veces los personajes juegan el mismo juego, dado que la persecución entre los policías y la banda de Barksdale se convierte en una serie de ataques y contraataques, pero otras instituciones participan en un juego totalmente diferente —en la primera temporada, los policías acuden al FBI para que les ayuden a destapar el sistema de tráfico de drogas y blanqueo de dinero de los Barksdale, pero los federales solo *juegan* al terrorismo y a la corrupción política. Al final, Bell es derrotado al intentar jugar dos juegos a la vez y queda atrapado cuando las reglas del juego de las drogas entran en conflicto con las del juego político empresarial.

Simon ha sugerido que la intención de la serie es «retratar los sistemas e instituciones y ser honestos con nosotros mismos y con los espectadores acerca de lo complejos que estos problemas son» (citado en Zurawik, 2006). Mientras Simon supone que la novela televisada es la forma más adecuada para lograr estos objetivos, en el entorno de los medios de comunicación los videojuegos son el medio adecuado para retratar sistemas complejos. Como escribe Janet Murray, «cuanto más vemos la vida en función de sistemas, más necesitaremos un medio que modele el sistema para representarlo —y menos podremos desestimar estos sistemas organizados de reglas como meros juegos—» (citado en Moulthrop, 2004: 64). Si las novelas normalmente colocan en un primer plano la caracterización y la interioridad de maneras que *The Wire* parece negar, los videojuegos destacan esa complejidad de los sistemas e instituciones interrelacionados, una de las principales fortalezas de la serie.

Muchos videojuegos se basan en la lógica de la simulación de sistemas complejos, modelando un conjunto interrelacionado de prácticas y protocolos para explorar cómo tomar una decisión puede extenderse hasta dar lugar a un mundo inmersivo. Ian Bogost (2006: 98) define una simulación

como «una representación de un sistema origen a través de un sistema menos complejo que informa al entendimiento del usuario sobre el sistema origen en cuestión de una manera subjetiva» —una formulación que ciertamente captura la esencia de *The Wire* como una síntesis dramática de los sistemas institucionales de Baltimore a través de la perspectiva crítica de Simon y sus co-guionistas. Podríamos imaginar la serie como una adaptación televisiva del emblemático videojuego de Will Wright, *SimCity* (1989): un conjunto de sistemas es dramatizado, cada uno con diferentes variables que se propagan a través de un modelo de simulación más amplio de manera impredecible y en ocasiones contradictoria. *SimCity* funciona como un «juego de Dios» a un macro nivel de control sobre las micro decisiones de la existencia urbana. Pero *The Wire* dramatiza sus instituciones a través de las acciones de los personajes en relación con ellas, mezclando el ámbito urbano de *SimCity* con el enfoque personal, siguiendo el modelo de *Los Sims* (2000), la iteración más popular de Wright en el género de juegos de simulación. Bogost analiza la estructura celular de las simulaciones con unidades que operan en microcontextos que se unen para crear sistemas emergentes más amplios. Esto es frecuente en la Baltimore de *The Wire*; en el primer episodio, por ejemplo, un violento encuentro fortuito entre Johnny Weeks y Bodie lleva a Bubbles a buscar venganza contra la banda de narcotraficantes de Barksdale, una unidad de operación a pequeña escala que conduce a grandes transformaciones institucionales tanto para la policía como para los traficantes. Tales hechos y cambios a nivel de personajes e instituciones se desarrollan a lo largo de la serie para modelar cómo las instituciones operan y se filtran en las vidas de sus empleados y miembros, un modo de representación que une las lógicas de *SimCity* y *Los Sims*.

Uno de los elementos centrales de los juegos, especialmente de los que se centran en la simulación, es su rejugabilidad; para que un juego sea

bien recibido por los jugadores, normalmente debe permitir una suficiente variación experimental para promover múltiples pasadas por su viaje lúdico. En lugar de ver cada temporada de *The Wire* como un único libro dentro de una novela épica, podríamos entenderlas como partidas de un juego de simulación. En la primera temporada, vemos los intentos de la policía de acabar con la banda de Barksdale, que concluye con un aparente jaque mate ante el que Avon Barksdale y Stringer Bell ceden ante las últimas acciones de la policía (#1x12: *Cleaning Up*, Clement Virgo, HBO: 2002). Sin embargo, en lugar de concluir, la partida finaliza en un punto muerto en el que ningún jugador sale victorioso —algunos criminales son sentenciados, pero la maquinaria de los Barksdale permanece intacta—. La tercera temporada ofrece una iteración con algunos cambios en sus variables y estrategias para todas las partes: ¿Y si las drogas se despenalizaran? ¿Y si el tráfico de drogas se legalizara a través de una cooperativa que evitara la violenta competencia entre bandas? ¿Y si un matón se arrepiente y trata de trabajar por su comunidad? Dada la visión cínica de las instituciones corruptas en la serie, los intentos de reforma normalmente producen varias formas de fracaso, ya que los parámetros del sistema están demasiado bloqueados para que se produzca un verdadero cambio social o para permitir una solución imaginable a los problemas sistémicos; como señala Pryzbylowski en un episodio posterior, haciendo una referencia al fútbol, pero también a su propia vida, «nadie gana, un lado pierde más espacio» (#4x04: *Refugees*, Jim McKay, HBO: 2006). Sin embargo, la lúdica alegría de la tercera temporada yace en la posibilidad de reproducir la narrativa de la primera, imaginando nuevas reglas y formas de jugar el juego —un modelo de compromiso que presenta una visión menos imaginativa y más brutal que carece de moralidad en la repetición del juego de la droga en la cuarta temporada, bajo el liderazgo de Marlo Stanfield—.

Los personajes de *The Wire*, a pesar de ser indudablemente humanos y multidimensionales,

están tan poco definidos en sus potencialidades como los avatares en los videojuegos. Cada uno hace lo que hace porque esa es la manera en la que se juega el juego —Bubbles no puede desintoxicarse, McNulty no puede seguir órdenes, Avon no puede dejar de luchar por sus esquinas y Frank Sobotka no puede dejar atrás los días de gloria del muelle—. Los personajes con la voluntad y la oportunidad de cambiar, como Bell, D'Angelo o Colvin, se encuentran con que el sistema es demasiado resistente, los «boss levels» demasiado difíciles como para superar el *status quo*. La serie ofrece un juego que se resiste a la agencia, un sistema impermeable al cambio y en el que, aun así, los jugadores siguen jugando porque es lo único que saben hacer. La escena inicial de la serie muestra a McNulty entrevistando al testigo de un asesinato en el que alguien ha muerto tras haber intentado robar en una partida de dados. A pesar de que la víctima intentaba robar durante las partidas de los viernes por la noche, el testigo dice que tenían que dejarle jugar porque «esto es América, tío» (#1x01: *The Target*, Clark Johnson, HBO: 2002). El juego debe jugarse, no importa el precio. A lo largo de la serie, los momentos de mayor conflicto son aquellos en los que un jugador se pasa de la raya y rompe las reglas no escritas de su institución; disparar a Omar un domingo por la mañana, Carver filtrando información sobre Daniels, Nick Sobotka yendo más allá del contrabando para entrar en el narcotráfico. En la representación del Baltimore de la serie, el juego es más que una metáfora; es el contrato social que mantiene al mundo unido por un fino hilo.

La cuarta temporada ofrece una iteración a modo de *pack* de expansión, con nuevos avatares y escenarios, centrada en los niños de la escuela de educación secundaria Tilghman. La introducción de este nuevo sistema desencadena la angustia emocional —las reglas de la lógica de simulación de *The Wire* aseguran que la mayoría de los niños acabarán rotos y dañados, ya que así es como se juega el juego—. A medida que avanza la tempora-

da, las elecciones que los niños toman y las acciones representadas funcionan como unidades operativas, micro-instancias que, poco a poco, se unen en fuerzas sistemáticas mayores. Atendemos con la esperanza de que cada uno elija los movimientos correctos y de que lo haga siguiendo las reglas que ya conocemos bien tras tres temporadas, pero nos damos cuenta de que nadie gana —se trata de ver quién pierde más despacio—. Es un tributo de la eficiencia de la lógica de los sistemas emergentes de la serie que, al final, el destino de cada niño sea impredecible desde el principio y totalmente inevitable dada la forma en que cada uno juega —y es usado por y para— el juego. Como espectadores, también jugamos apostando por y apoyando a jugadores concretos, prestando atención a los incidentes que podrían haber cambiado sus vidas a lo largo del camino y aprendiendo las lecciones de la retórica de la simulación de la serie. Como observa Bogost (2006), las simulaciones generan conflictos y refuerzan ideologías a través de sus reglas y asunciones subyacentes. *The Wire* sirve como prototipo de un juego persuasivo en que se discuten la ineficiencia de la guerra contra las drogas, las clases políticas del Estados Unidos urbano y el fracaso de la educación norteamericana bajo la tiranía de los exámenes, datos e informes, todo enmarcado retóricamente por la metáfora de un juego que ha de jugarse y perderse.

Si los videojuegos ofrecen esta perspicaz visión sobre lo que hace que *The Wire* sea una serie innovadora y exitosa, ¿por qué Simon o los críticos no ponen de relieve este paralelo *cross-media* y sí el de la novela? La respuesta es obvia: compararla con la forma literaria más refinada y no con otro medio más marginalizado ayuda a legitimar la serie. Y, por supuesto, Simon y sus co-guionistas probablemente conciben sus prácticas como adecuadas en relación con su concepción de lo que una novela puede hacer, usando «el juego» como una metáfora para las desoladas vidas de sus personajes e instituciones. Pero a través de mi pequeño juego, leer *The Wire* para la antología *Third Person*<sup>3</sup> a través

de la mirada analítica de su anterior publicación sobre videojuegos, *First Person*, podemos ver tanto las posibilidades como las limitaciones de analizar un texto a través del marco de lo que no es. En última instancia, los mejores análisis sobre la serie son los que no la consideran una novela o un juego, sino que la comprenden en términos de lo que realmente es: un ejemplo magistral de narración televisiva.

## **EL PROCEDIMENTAL SERIALIZADO**

Contextualizar *The Wire* respecto a la narración televisiva nos ayuda a entender por qué Simon se sintió obligado a presentar la serie como atípica en el medio televisivo, más allá de las jerarquías culturales implícitas. En el debut de la serie en 2002, la televisión se encontraba en medio de un cambio distintivo en cuanto a las estrategias narrativas y sus posibilidades, explorando un modo de complejidad narrativa que hemos analizado en trabajos previos (Mittell, 2006). El trabajo televisivo anterior de Simon había sido principalmente en la serie de NBC *Homicidio* (*Homicide: Life on the Street*, NBC: 1993-1999), basada en su libro de no ficción; los productores de *Homicidio* luchaban constantemente contra las peticiones de la cadena de tramas más cerradas e inspiradoras, añadiendo finales más esperanzadores a la deprimente visión del asesinato en un contexto urbano. Pero en la década que va desde el estreno de *Homicidio* en 1993 y hasta el debut de *The Wire*, muchas series ofrecieron innovaciones en forma de complejas narraciones televisivas de largo formato, a saber: *Expediente X* (*The X-Files*, Chris Carter, Fox: 1993-2002), *Buffy, cazavampiros* (*Buffy, the Vampire Slayer*, Joss Whedon, The WB: 1997-2003), *El ala oeste de la Casa Blanca* (*The West Wing*, Aaron Sorkin, NBC: 1999-2006), *Alias* (J.J. Abrams, ABC: 2001-2006), *24* (Joel Surnow, Robert Cochran, Fox: 2001-2010), y más relevante para la serie de Simon, la tan aclamada producción televisiva de HBO *Oz* (Tom Fontana, HBO: 1997-2003), *Los*

*Soprano* (The Soprano, David Chase, HBO: 1999-2007) y *A dos metros bajo tierra* (Six Feet Under, Alan Ball, HBO: 2001-2005), al igual que su propia miniserie *La esquina* (The Corner, David Simon y Ed Burns, HBO: 2000). Así, mientras Simon define su serie principalmente en términos novelísticos, al contrario que con su frustrante trabajo para *Homicidio*, en realidad hubo muchos precedentes televisivos clave para la narración gradual de larga duración en los que pudo inspirarse.

*The Wire*, por supuesto, recupera numerosas tradiciones televisivas, especialmente desde su posición dentro de las categorías de género. El drama policiaco es un vínculo evidente, pero resulta incómodo; al contrario que casi todas las series policíacas, *The Wire* se centra tanto en los criminales como en la policía y, según avanzan las temporadas, otras instituciones cívicas se convierten en el centro de la narrativa. La serie parece pertenecer más bien a la quimérica categoría del «drama urbano», en el que se documenta la decadencia sistémica de la ciudad; temáticamente, los dramas policíacos tratan sobre la lucha contra la decadencia, en lugar de contribuir a su declive. En espíritu, y también en ejecución, *The Wire* se remonta a los dramas sociales de principios de los años sesenta, críticamente aclamados pero poco vistos, como *Mundos opuestos* (East Side/West Side, Mervyn LeRoy, 1949) y *Los defensores* (The Defenders, Reginald Rose, CBS: 1961-1965), pero merced al contexto industrial de la televisión por cable *premium*, *The Wire* puede sobrevivir (aunque a duras penas) como una lóbrega declaración social sin alcanzar una audiencia masiva, un lujo que las cadenas de los años sesenta no se podían permitir.

Lo que la serie comparte más directamente con muchos dramas policíacos precedentes es su atención al procedimiento legal. *Dragnet* (Jack Webb, NBC: 1951-1970) fue pionera entre las series televisivas sobre policías en los años cincuenta, inventando tanto el vocabulario formal como el cultural del enjuiciamiento criminal. A pesar de que hoy sea vista como una caricatura idealizada,

en su momento *Dragnet* representaba el culmen de una autenticidad convincente, ofreciendo a los espectadores una visión *noir* y cruda de las zonas desfavorecidas de Los Ángeles y una celebración de los policías que las protegen. El foco narrativo de la serie se centraba en la maquinaria operativa del mundo policial, presentando una suerte de «realismo sistémico» que sublimó la profundidad del personaje a la lógica institucional (Mittel, 2004; 137). Mientras que *Dragnet* sí que condensó a toda la institución en el detective Joe Friday y sus colegas, el creador, productor y protagonista Jack Webb diseñó la serie para que Friday fuera visto como «un pequeño engranaje en una gran máquina de ejecución» (Mittell, 2004: 126) y redujo el protagonismo del personaje para generar un nivel de compromiso emocional propio de una pieza más del engranaje, redirigiendo el foco del espectador a los minuciosos detalles del trabajo policial. El legado del tono procedimental de *Dragnet* yace en series de larga duración como *Ley y orden* (Law & Order, Dick Wolf, NBC: 1990-2010) o la franquicia *CSI* (Anthony E. Zuiker y Ann Donahue, CBS: 2002-2016), cada una de las cuales ofrece la suficiente inversión emocional en los investigadores como para atraer a los espectadores, pero que los acaba enganchando cada semana con enrevesados misterios que serán resueltos por efectivos métodos forenses o judiciales.

*The Wire* logra producir tanto una inversión emocional en sus personajes como una detallada visión de los procedimientos. Las secuencias de apertura de cada temporada tipifican el enfoque de la serie. Los personajes quedan relegados a un segundo plano en una serie de operaciones: planos detalle de partes del cuerpo, maquinaria, gestos e imágenes icónicas de la vida urbana. Lo que importa en los créditos, y posiblemente también en la serie en su conjunto, no es ya quién está realizando las acciones, sino las propias prácticas de esa vida urbana: la policía, las drogas, el soborno a políticos y el escurrir el bulto a través de la burocracia, aspectos que constituyen en esencia el



retrato de la decadencia de Baltimore en la serie. *The Wire* ofrece una verdadera lección sobre los procedimientos policiales de escuchas telefónicas, los seguimientos costeros y la vigilancia, al igual que las perseguidas prácticas de distribución de drogas, contrabando y soborno. Una banda real de Nueva York llegó a modelar su estrategia de tirar teléfonos móviles a partir del modo de actuar de la banda de Barksdale —una conexión que la policía supo ver tras escuchar a los traficantes hablar del último episodio a través de escuchas telefónicas (Rashbaum, 2005)—. Mientras que los dramas procedimentales documentan las prácticas de investigación y juicio como prueba de un sistema judicial robusto y que funciona, los detalles en *The Wire* muestran unos sistemas oficiales que no pueden igualar la disciplina, creatividad y flexibilidad de los delincuentes, ofreciendo así una visión cínica de un sistema policiaco con todas las de perder.

El estilo y forma de la serie apoya sus afirmaciones de autenticidad. Aunque evita la voz *over* propia de la narración procedimental de *Dragnet*, *The Wire* parte de un compromiso similar para minimizar el drama y permitir que sean el diálogo y la acción en pantalla los que cuenten la historia. La serie se niega a usar música no diegética (salvo al finalizar cada temporada), minimiza los movimientos de cámara y evita el montaje llamativo, permitiendo que las actuaciones y el guion empleen un estilo naturalista. Al contrario que sus contemporáneas, que se prodigan en complejas estrategias narrativas, *The Wire* evita los *flashbacks*, la narración con voz en *off*, las secuencias de fantasía, la repetición desde múltiples puntos de vista o los comentarios reflexivos de la propia narrativa (Mittell, 2006). En cuanto al estilo a la hora de contar la historia, *The Wire* parece seguir más a los dramas policiacos convencionales, como *Ley y Orden*, que a innovadoras contemporáneas como *Los Soprano* o *24*, compartiendo un compromiso con la autenticidad y el realismo, tipificado por una estética minimalista y de estilo documental, que Simon (2006) resume como: «menos es más.

Explicar todo al miembro más lento o vago de la audiencia destroza la verosimilitud y revela la propia película, en lugar de la realidad que la película trata de transmitir».

Mientras que su atención a los detalles procedimentales, la autenticidad y la verosimilitud podría hacer sombra a cualquier otra serie en la historia de la televisión, *The Wire* se desvía de una de las características que definen el drama policiaco. Normalmente las series procedimentales, desde las que se centran en las comisarías de policía hasta las que muestran prácticas médicas o detectives privados, tienen una estructura decididamente episódica, en la que cada semana uno o dos casos se descubren, son investigados y resueltos, y raramente reaparecen o son recordados en episodios posteriores. En *The Wire*, los casos duran más de una temporada entera, y todo lo que sucede es recordado mediante sus continuas repercusiones a lo largo de la historia —las lecciones se aprenden, los rencores se profundizan y las apuestas se elevan—. La serie pide al público que apueste decididamente por su memoria diegética, recompensando el consumo detallado con beneficios narrativos; por ejemplo, el arresto de un ayudante del senador Clay Davis en la primera temporada añade poco a su arco narrativo, pero establece una gran trama para las temporadas tres y cuatro. Si *Dragnet* representa el prototipo de procedimental típicamente episódico con cientos de entregas intercambiables, *The Wire* está al otro lado del espectro narrativo de la televisión, en el que cada episodio exige ser visto de forma seguida y con estricta continuidad. Así, *The Wire* funciona como lo que bien podría ser el único ejemplo de procedimental serializado de la televisión<sup>4</sup>.

¿Cómo estructura *The Wire* este equilibrio entre tramas episódicas y seriales? En muchos ejemplos de complejidad narrativa de la televisión contemporánea, los episodios individuales mantienen una estructura coherente y estable, incluso cuando funcionan como parte de un arco narrativo mayor (Mittell, 2006; Newman, 2006). Los

episodios auto-conclusivos normalmente ofrecen una trama autónoma, mientras que otros funcionan principalmente dentro de arcos narrativos más largos en cada temporada; por ejemplo, cada episodio de *Veronica Mars* (Rob Thomas, United Paramount Network: 2004-2007) normalmente introduce y resuelve un único misterio, mientras que otros arcos narrativos más largos del personaje y su investigación avanzan al mismo tiempo que la trama auto-conclusiva de la semana. Otras series usan recursos estructurales para identificar distintos episodios, como la asignación específica de los *flashbacks* a un personaje cada semana de *Perdidos* (*Lost*, J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC: 2004-2010) o la estructura de la muerte semanal de *A dos metros bajo tierra*. *The Wire* ofrece poca unidad episódica. A pesar de que cada episodio está estructurado para ofrecer una suerte de contrato narrativo y las correspondientes recompensas en hilos específicos, es difícil aislar cualquier característica identificadora de un único episodio del modo en que *Los Soprano* tiene marcadores de episodios tales como el de *la visita universitaria* o el del *ruso en el bosque*. De esta manera, *The Wire* encaja en los ideales novelísticos de Simon, con capítulos individuales que se ven mejor como parte de un conjunto cohesionado y no como entradas independientes. *The Wire* es, por tanto, uno de los programas televisivos más seriales, aunque privilegie de manera casi exclusiva los procedimientos institucionales y acciones por delante de las relaciones de personajes y luchas emocionales típicas de la mayoría de series dramáticas.

¿Cuál es el impacto de esta forma de narrativa única de la serie, más allá de una innovación formal con sus propias recompensas placenteras? *Dragnet* y las siguientes series policíacas procedimentales representan la aplicación de las leyes como una máquina eficiente —una perspectiva que la forma narrativa refuerza ofreciendo una visión semanal de cómo se resuelven los casos y cómo se reparte la justicia, de manera que el géne-

ro respalda una ideología subyacente de apoyo al *statu quo* para tranquilizar a los espectadores sobre un sistema estatal capaz de proteger y servir—. Incluso la visión cínica y pesimista de la aplicación de las leyes de *Homicidio* ofrece una solución, si no tranquilidad, a través de su estructura narrativa cerrada<sup>5</sup>. En *The Wire*, las investigaciones en marcha rara vez se cierran y nunca se resuelven con certezas ideológicas ni victorias heroicas ni alivio emocional. Cuando McNulty permite que su orgullo se hinche al darse cuenta de que su equipo está compuesto de los mejores «policías natos», Freamon le baja de las nubes, señalando que, aunque cerraran un gran caso, no habría «un desfile, un reloj de oro, un momento brillante del día de Jimmy McNulty» (#3x09, Slapstick, Alex Zarkzewki, HBO: 2004). Incluso si se llega a la resolución de un caso, la serie niega el cierre heroico o cualquier sentido de aplicación de la justicia. Negando este cierre ideológico o las respuestas fáciles a los complejos problemas sistémicos documentados en *The Wire*, la serie nos recuerda que, al final, todo es un juego con otra mano esperando ser jugada.

La lógica lúdica de *The Wire* vuelve a aparecer aquí. Muchas de las narrativas complejas de la televisión emplean una estructura tipo puzle que despierta el interés del espectador, inspirando a los *fans* a ver series como *Perdidos*, *Veronica Mars* y *Heroes* (Tim Kring, NBC: 2006-2010) con los ojos de un forense para atender a los detalles y juntar los misterios y los enigmas codificados dentro de su estructura serial. A pesar de centrarse en crímenes y detectives, *The Wire* no ofrece prácticamente misterio alguno: normalmente sabemos quiénes son los criminales y lo que han hecho. Aunque la segunda temporada comienza con el homicidio sin resolver de un grupo de prostitutas del este de Europa en un contenedor del puerto, el enigma queda minimizado en el curso de la narración, tornando la revelación final en casi una acotación, puesto que el foco pasa enseguida a corruptelas mayores, el contrabando y la desintegración del trabajo —el único final que se ofrece al

descubrir el nombre del asesino ya muerto es la habilidad de borrar los *nombres en rojo* de la pizarra de la brigada de homicidios—. En lugar de misterios, la narrativa de la serie se centra en el juego entre diferentes sistemas en competición entre sí, con el suspense y la tensión generada gracias a la anticipación de qué procedimiento dará buenos resultados a cada lado y cómo terminará la partida cada bando antes de que se juegue la siguiente ronda. En la cuarta temporada asistimos con expectación a las vueltas y giros que son necesarios para que la policía descubra los cuerpos enterrados por Chris y Snoop, mientras las pistas potenciales y conexiones van pasando desapercibidas hasta que algunos encuentros azarosos llevan a Freamon a darse cuenta de la importancia de las casas selladas. Por tanto, la recompensa no es la aplicación de la justicia, ya que el caso sigue sin resolverse al final de la temporada, sino el viaje hacia este descubrimiento. La lógica cultural de los misterios canónicos se basa en la creencia de que las instituciones judiciales son capaces de resolver y castigar los crímenes; en la visión cínica de *The Wire*, los misterios son solo obstáculos para mejorar las tasas de éxito de los detectives de homicidio o las alteraciones en la maquinaria de funcionamiento de las operaciones delictivas.

Este foco procedimental de *The Wire* puede verse como un vínculo no solo con las tradiciones televisivas, sino también con las mecánicas del juego. Dentro del mundo de los estudios de videojuegos, el término «procesal»<sup>6</sup> evoca diferentes connotaciones muy diferentes a *Dragnet* y *CSI*. Algunos académicos de los videojuegos ven en la autoría procesal la esencia de la codificación de la jugabilidad, la «narrativa procesal», que delinea la unidad de operaciones que genera el mundo de juego y que permite la agencia del jugador (Mateas y Stern, 2007). Para Murray (1997: 274), la naturaleza procesal de los juegos y las narrativas digitales es única por «su habilidad para capturar la experiencia como sistemas de acciones interrelacionadas», una descripción que parece capturar el modo narrativo de *The Wire*.

Bogost (2006: 46) se apoya en el modelo de Murray para mirar críticamente «tanto las obras basadas en tecnología como a las no tecnológicas desde la única perspectiva de su procesalismo compartido». Aunque el lenguaje procesal de *The Wire* no está escrito en binario, cada institución de Baltimore tiene un código subyacente, desde las reglas de tregua del juego del narcotráfico hasta la rotación racial a la hora de elegir líder sindical. La serie suele destacar lo que pasa cuando los códigos de conflicto se superponen, como con el intento de Bell de llevar *Robert's Rules of Order* a las reuniones de traficantes de drogas o el intento de distensión en la guerra contra las drogas de Colvin al crear *Hamsterdam*. Tales conflictos procesales desencadenan las complejas simulaciones sociales necesarias para representar el entorno urbano como «sistemas de acciones interrelacionadas». Tanto en *The Wire* como en los juegos digitales, los procedimientos son los pilares esenciales de la narrativa, el carácter, la retórica y las acciones que se llevan a cabo dentro de los parámetros de la simulación, las reglas del juego.

En última instancia, es a través del enfoque procesal, en los niveles de acción, juego y código, cómo *The Wire* genera verosimilitud, creando un compromiso lúdico con este *SimCity* de Baltimore del siglo XXI. HBO presenta su oferta como «no TV» y, en cierta manera, *The Wire* da lo prometido, ofreciendo un modelo de narración nunca visto en la televisión comercial estadounidense, con un tono y una perspectiva antitética al papel de la percepción cultural de los medios como vehículos de construcción de consenso para vender productos e ideologías. Pero en su innovación, *The Wire* vuelve a definir lo que la televisión puede hacer y cómo se pueden contar historias. Quizá inspirada en la novela, pero haciendo referencias a la lógica cultural de los videojuegos, la serie presenta un nuevo modelo de procedimental serializado que ofrece una investigación social exploratoria de la condición urbana. Y, como los jugadores nos recuerdan, *todo está en el juego*. ■

**NOTAS**

- \* Este artículo fue publicado originalmente en 2009 en el libro *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, editado por Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin y publicado por MIT Press. *L'Atalante* agradece a la editorial el permiso para publicarlo.
- 1 Este capítulo fue concebido durante el transcurso de la cuarta a la quinta temporada y, por ello, se refiere solo a las primeras cuatro temporadas de la serie. El autor quiere agradecer a los lectores de su blog, *Just TV*, las observaciones recibidas sobre el borrador de este capítulo, así como los comentarios realizados por los editores del libro *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, donde fue publicado originalmente.
- 2 Salvo que se indique lo contrario, las traducciones de las citas y diálogos al castellano han sido realizadas por los traductores del artículo.
- 3 N. del T. Publicación original dónde fue publicado este artículo.
- 4 Con su estreno en 2002, *The Shield: Al margen de la ley* (*The Shield*, Shanw Ryan, FX, 2002-2008) combina lo procedimental con lo serial mezclando conflictos en curso y centrándose en el trabajo de una rama corrupta del Departamento de Policía de Los Ángeles. *The Shield*, sin embargo, ofrece un cierre mucho más episódico que *The Wire*, con casos únicos introducidos y resueltos en la mayoría de los episodios, una convención narrativa no presente en *The Wire*.
- 5 Los episodios de *Homicide* con más parecido a *The Wire* son probablemente los del arco narrativo de la primera temporada, que se centra en el asesinato sin resolver de Adena Watson, una historia adaptada directamente del libro de Simon.
- 6 [N. del T.: en el original se emplea el término «procedural». En publicaciones académicas en castellano este término se ha traducido de diversas formas para denotar la retórica de los videojuegos. Aquí se opta por la forma "procesal", ya que se alude a los procesos (*processes*) de construcción de sentido mediante los sistemas de mecánicas y reglas que teoriza Bogost (Navarro Remesal, 2016)]

**REFERENCIAS**

Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: MIT Press.

Mateas, M., Stern A. (2007). Writing Façade: A Case Study in Procedural Authorship. En P. Harrigan y N. Wardrip-Fruin, *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media* (pp. 183–207). Cambridge: MIT Press.

Mills, D. (2007, enero 22). Undercover Black Man: Q&A: David Simon (Pt.1). Recuperado de: <http://undercoverblackman.blogspot.com/2007/01/q-david-simon-pt-1.html>

Mittell, J. (2004). *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. Nueva York: Routledge.

—(2006). Narrative Complexity in Contemporary American Television. *Velvet Light Trap*, 58, 29–40.

Moulthrop, S. (2004). From Work to Play: Molecular Culture in the Time of Deadly Games. En N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 56–69). Cambridge: MIT Press.

Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Nueva York: Free Press.

Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.

Newman, M. (2006). From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative. *Velvet Light Trap*, 58, 16–28.

Rashbaum, W. K. (2005, enero 15). Police Say a Queens Drug Ring Watched Too Much Television. *New York Times*. Recuperado de <http://www.nytimes.com/2005/01/15/nyregion/police-say-a-queens-drug-ring-watched-too-much-television.html?mcubz=2>

Simon, D. (2006). The Wire on HBO: Play or Get Played | Exclusive Q&A with David Simon. Recuperado de <http://members.aol.com/TheWireHBO/exclusive-1.html>

Zimmerman, E. (2004). Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. En N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 154–164). Cambridge: MIT Press.

Zurawik, D. (2006, Septiembre 10). David Simon Has Novel Ideas about Wire. *Baltimore Sun*. Recuperado de [http://articles.baltimoresun.com/2006-09-10/news/0609120316\\_1\\_wire-david-simon-hbo](http://articles.baltimoresun.com/2006-09-10/news/0609120316_1_wire-david-simon-hbo)

## ALL IN THE GAME: THE WIRE, NARRACIÓN SERIADA Y LA LÓGICA DEL PROCEDIMENTAL

### Resumen

En este artículo, Jason Mittell reflexiona sobre la que es una de las afirmaciones más comunes a la hora de hablar de la serie de televisión *The Wire* (David Simon, HBO: 2002-2008): que más que una serie de televisión en sentido tradicional es una «novela visual». Haciendo uso de este ejemplo el autor se plantea qué resultados podemos obtener de analizar los productos audiovisuales realizados en un medio concreto – la televisión en este caso– a través de las características de otros medios muy diferentes. Tras enfrentarse a *The Wire* desde otra analogía *cross-media* (su comparación con la narrativa de los videojuegos), Jason Mittell finalmente defiende la necesidad de concebir la serie en y desde su propio medio: la televisión.

### Palabras clave

*The Wire*; narrativa seria; serie procedimental; televisión; HBO.

### Autor

Jason Mittell es profesor de cultura mediática y cinematográfica y de estudios norteamericanos, además de director del programa Digital Liberal Arts Initiative, en el Middlebury College. Es autor de *Genre & Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture* (Routledge, 2004), *Television & American Culture* (Oxford UP, 2009), *Complex Television: The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (NYU Press, 2015), *The Videographic Essay: Criticism in Sound and Image* (con Christian Keathley; caboose books, 2016), y co-editor de *How to Watch Television* (junto a Ethan Thompson; NYU Press, 2013).

### Referencia de este artículo

Mittell, Jason (2017). *All in the Game: The Wire*, narración seriada y la lógica del procedimental. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 24, 13-25.

## ALL IN THE GAME: THE WIRE, SERIAL STORYTELLING, AND PROCEDURAL LOGIC

### Abstract

In this paper, Jason Mittell reflects about one of the most common claims about the television series *The Wire* (David Simon, HBO: 2002-2008): that it is a “televised novel,” and not so much a traditional television show. Using this example, the author wonders about what conclusions we get from analyzing the productions made in and for a specific medium –in this case, television– while applying the characteristics of other very different media. After examining *The Wire* from another cross-media analogy (comparing it to the narrative structure of video games), Jason Mittell finally defends the need to understand the series in its own medium: television.

### Key words

*The Wire*; serial storytelling; series; procedural; television; HBO.

### Author

Jason Mittell is a Professor of Film & Media Culture and American Studies, and Faculty Director of the Digital Liberal Arts Initiative at Middlebury College. He is the author of *Genre & Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture* (Routledge, 2004), *Television & American Culture* (Oxford UP, 2009), *Complex Television: The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (NYU Press, 2015), *The Videographic Essay: Criticism in Sound and Image* (with Christian Keathley; caboose books, 2016), and co-editor of *How to Watch Television* (with Ethan Thompson; NYU Press, 2013).

### Article reference

Mittell, Jason (2017). *All in the Game: The Wire*, Serial Storytelling, and Procedural Logic. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 24, 13-25.

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB [www.revistaatalante.com](http://www.revistaatalante.com) MAIL [info@revistaatalante.com](mailto:info@revistaatalante.com)

