

The Wire

Villanueva Mansilla, Eduardo

Recibido: 02 de marzo de 2012

Aceptado: 10 de marzo de 2012

Cuando Mario Vargas Llosa dedicó una de sus columnas semanales a *The Wire*, los lectores de habla hispana tuvieron un gran incentivo para acercarse a una serie que probablemente estuvo a su disposición pero fue ignorada durante su emisión original, en HBO, desde 2002 hasta 2008. Sus 60 capítulos coincidieron con la mucho más popular, premiada y alabada *The Sopranos*, serie que sin duda es buena, pero que no está en el mismo estrato. Donde *The Sopranos* nos muestra cómo el individuo es finalmente hechura de su entorno, en el sentido más limitado del término, *The Wire* nos cuenta como los individuos no son más que peones en un ajedrez de dioses indiferentes, tomando el término usado por el creador David Simon y su *partner* Ed Burns y recogido por MVLL en su artículo de octubre de 2011.

Esto es de por sí fascinante, pero lo que realmente hace que *The Wire* sea visionado obligatorio a pesar de sus problemas, es que es una gran historia tejida de pequeñas historias ancladas en personajes extraordinariamente bien diseñados. Es una serie difícil, a pesar de ser entretenida y cautivante, lo que probablemente es parte importante de su encanto; y es una serie marginal, que no trata de insertarse en ninguna tradición reconocible de la dramaturgia televisiva o cinematográfica de los EEUU, salvo quizá en la novela negra no por temáticas o estilos, sino por su mirada desconsolada de la sociedad. Como tal, es un caso excepcional, y quizá ahí reside la razón por la que no logró ser aceptada y alabada como su contemporánea *The Sopranos*, y que a pesar de ello sea considerada la mejor serie de la historia de la televisión, con todo lo controversial o imposible que resulta semejante afirmación.

La mayoría de los comentarios sobre esta serie sostienen que su ambición literaria es lo que la separa de las demás; que al buscar ser lo que Balzac fue para París, Dickens para Londres o Tolstoi para Moscú, *The Wire* es un retrato integral, totalizante, de la deteriorada Baltimore, en donde transcurre prácticamente toda la acción. Pero una interpretación alternativa es que Baltimore es apenas el escenario para la verdadera historia: *the game*, eso de lo que todos participan y que articula las vidas de los protagonistas, por completo o al menos parcialmente; que les da sentido heroico, al mismo tiempo que es un sino del cual no podrán huir salvo con la muerte^[1].

El juego es el tema último de la serie: los actores participan en él, sea como jugadores principales o como enemigos, o como facilitadores del juego, o hasta como ingenuos que creen que es posible entrar al juego de manera limitada, para lograr objetivos precisos. Los individuos lo enfrentan, cada uno a su manera y en contextos institucionales con reglas propias y difíciles de escapar, y es en este despliegue de personajes tan logrado, en un contexto claramente definido pero al mismo tiempo confuso e inmarcesible, que resulta una serie que simplemente atrapa en su completa sumisión a la realidad y a la humanidad: la realidad que destroza vidas al mismo tiempo que la humanidad de los individuos que luchan, a su manera, por sobrevivir al juego nos regresa esperanza que algo más que un destino predeterminado, destructivo, es lo que nos espera.

The Game

El lienzo sobre el que se despliega la historia es el juego. Aunque aparentemente se trata del narcotráfico, es más complejo; como varias veces se menciona, el juego comienza antes que la droga llegue a las calles de Baltimore. Tampoco se trata del dinero, aunque sin duda la ganancia es el motivador inicial y el elemento de juicio que permite saber cómo le va a uno en el juego. Estar en el juego es más complejo que simplemente vender drogas, ser un político corrupto o incluso un policía de homicidios, porque implica, en parte, no tener opción, no poder escaparse, junto con ser un verdadero hombre a través del juego. El ganador es respetado y su vida es heroica, mientras que los que están fuera del juego no merecen consideración mayor.

No es nada nuevo, sin duda, pero la existencia del juego es reconocida abiertamente por los que están fuera de la ley, e implícitamente por los que defienden la ley. Los policías que luchan contra el narcotráfico y el homicidio no necesariamente lo hacen para lograr justicia, tanto como para vencer a los “malos” en sus propios términos, o para acumular poder y quizá riqueza. Cuando un policía opta por dejar el juego, y dedicarse a patrullar calles o a dar servicios burocráticos, entrega su posibilidad de heroísmo por la tranquilidad y certeza.

Para aquellos del otro lado, los que venden droga, o los que se meten en el juego para lograr algo fuera de él, salir no es fácil. Cada temporada nos muestra el costo de intentar estar y no estar, ser y no ser parte del juego; no es que participar del juego garantice el triunfo, todo lo contrario, como también se empeñan las distintas historias en mostrarnos.

El juego es el tema de la primera temporada, dedicada al narcotráfico local, y a la mezcla de incapacidad, indolencia y corrupción que impide enfrentarlo; esta parte del juego no desaparece sino que se ubica como contexto de muchas de las circunstancias de las siguientes temporadas. Por ejemplo, en la segunda temporada el tema es la vida de los estibadores, los que cada vez tienen menos trabajo y son vistos como una antigüedad, irrelevante en los tiempos de la automatización. El líder sindical de los estibadores hace un pacto con uno de los actores del juego, una banda de contrabandistas controlada por El Griego. A través de la decisión del sindicalista, los eventos del juego alteran y terminan controlando la vida de los estibadores, en distintos grados.

La tercera temporada es sobre la política pero también sobre la desesperación de un comisario que decide intentar algo increíble: legaliza de facto la droga. Las zonas libres en donde se puede vender y consumir reciben el nombre de *Hamsterdam*, con la obvia referencia a los *chanchos* mezclada con la liberalidad holandesa. Sueño de liberales y activistas sociales, que acuden a repartir hipodérmicas y condones, *Hamsterdam* es mantenida secreta hasta que no puede seguir siéndolo, y explota en la cara de policías y políticos, que terminan dándole la espalda a un proyecto que algunos ven como una posibilidad, pero que significa replantear el juego, aceptar el error y optar por ser formales y ordenados. En el camino, la pandilla de Avon Barksdale, que controlan el juego durante las tres primeras temporadas, se desmorona por contradicciones internas: el líder quiere controlar las calles, su segundo, el cerebral Stringer Bell, quiere salir del juego, volverse *legit*, ser un barón inmobiliario. En el camino, ambos pierden y el fracaso significa el fin de una era: el juego incluye a nuevos actores, algunos dedicados a la conciliación y el trabajo conjunto, otros tan interesados en controlar la calle como en hacer dinero.

La cuarta temporada es sobre la lucha contra la nueva organización de Marlo Stanfield, pero el gran tema es la escuela: cuatro estudiantes de 13 o 14 años que se encuentran con el capitán Bunny y con Prez, ambos botados de la policía por razones distintas, y ahora en el sistema escolar. La lucha por lograr que estos cuatro chicos no terminen en manos del juego es impactante y sobre todo

enternecedora; la eventual derrota de tres de ellos es desconcertante, porque confirma que aquellos que están en las manos del juego, no pueden librarse de él, así lo intenten.

Finalmente, la quinta temporada tiene al juego como pretexto para examinar a la prensa, que resulta incapaz de enfrentar y desenmascarar los trucos que la policía emprende para luchar contra las pandillas de narcotraficantes. Menos personal que la cuarta, esta temporada es sin embargo un intento claro de atar cabos y cerrar historias, lo que logra centrándose más en los personajes que en la gran trama. Considerando que los televidentes ya estaban atrapados por los personajes, es lógico dedicarle atención a ellos, en la que estaba claro era la etapa final de la serie.

Los personajes

Todo comienza con el descontento de un policía, quien al ver cómo un sospechoso de homicidio logra escapar de la justicia, presiona a un juez y a una fiscal para que la policía le dedique atención al tema. Despreciado por la jerarquía, este personaje -Jimmy McNulty- es la conciencia moral fallida de la serie: su demanda de justicia es más bien funcional a su deseo personal de resolver las cosas, completamente fuera de cualquier reclamo institucional de justicia. Esto se refleja en su incapacidad para seguir las reglas internas y las convenciones no escritas del Departamento de policía; buen detective, pésimo policía, logra crear un destacamento especial encargado de investigar a la banda de narcotraficantes que controlan el lado oeste de Baltimore, y que asesinan con impunidad.

El destacamento especial es una junta informe de algunos policías competentes, algunos policías incapaces, otros conflictivos, y otros simplemente olvidados. Los personajes comienzan a tomar forma cuando se unen en un sótano casi inhabitable, cortesía de jefes que quieren dar la impresión de acción, pero que en realidad lo único que quieren es evitarse problemas y reducir las estadísticas negativas, el único elemento de juicio que le importa a los políticos a cargo.

En ese sótano, las ambigüedades triunfan: el jefe, Cedric Daniels, parece ser un buen policía, pero tiene un pasado sucio y está más preocupado por no dañar la carrera política de su esposa; “Prez” es enviado porque su suegro quiere un lugar tranquilo para el tarado del que no puede deshacerse, pero poco a poco se convierte en una estrella de la investigación; Kima, quizá un cliché a la distancia al ser lesbiana, enfrenta poco a poco la realidad de la vida policial como algo mucho más atractivo que la vida familiar, convencionalmente contemporánea, que su pareja busca. En tres o cuatro episodios, los personajes no son solamente los que llevan la acción, son personas a las que podemos entender en su confusión, en su falta de seguridad, en su inercia haciendo lo que hacen cada día, en su completa ausencia de confianza en nada y en nadie que no sean ellos mismos o sus parejas laborales.

Pero aparte del ya mencionado McNulty, el otro gran personaje es Lester Freamon, un policía que se equivocó al enfrentar a un jefe, y fue enviado, o enterrado en vida, en una unidad completamente irrelevante por trece años (y cuatro meses). Al inicio de la serie es un viejito que hace muebles para casas de muñecas; en pocos capítulos se transforma en el líder del destacamento, como un detective brillante que termina dando el paso que nadie parece estar dispuesto a dar: dejar de preocuparse por las drogas y buscar la plata. Cuando lo hace, es cuando colapsa la ficción de un destacamento que no va a realmente hacer nada, y todos, desde senadores hasta policías de patrulla, se asustan lo suficiente para acabar la investigación de inmediato, sin importar que el caso se desarme.

Freamon es un personaje impresionante, totalmente creíble y al mismo tiempo discreto y seductor, quizá el mejor producto del lado de adentro del juego, el lado que continúa a lo largo de las cinco temporadas y que le da un hilo conductor a toda la serie. Pero es en el lado de afuera donde están los tesoros.

Del lado de los narcotraficantes, dos grandes pandillas articulan la serie. La inicial, motivo de la primera temporada, es liderada por el ya mencionado Avon Barksdale, con su segundo Stringer Bell. El contraste entre las intenciones sofisticadas de Stringer y su comportamiento tan matonesco y criminal, hace al personaje fascinante. Cuando se descubre que se escapa de la calle para asistir a cursos de negocios en un *community college*, y que comienza a usar conceptos como oferta inelástica, vemos a un personaje mucho más rico que cualquier otro gánster televisivo: no es una afectación, es una elección racional para evitar el final que ha visto en otros, el triunfo del juego sobre los jugadores, que al final caerá sobre Avon; él quiere salir en sus términos, pero la mezcla de luchas de poder, intereses cruzados, enemigos diversos y especialmente la complejidad de la interconexión del mundo real con la periferia casi legal del juego, hará que Stringer sea tan víctima como Avon, o como los muchos pequeños personajes que son apenas informes de autopsias.

Hacia la mitad de la serie, otras pandillas comienzan a organizarse en una cooperativa para compartir abastecedores y repartir mercados, en un intento de actuar racionalmente; esto colapsa cuando aparece la pandilla Stanfield, que vuelve a los orígenes con un despliegue de agresividad que les permite adueñarse de todo. Al final de la serie, Stanfield comienza a volverse *legit*, aunque en realidad la calle lo llama. Su propia seguridad, creada a partir de matar a todos los rivales, no le basta: quiere ser el dueño del juego.

Aparte de los pandilleros, los policías y aquellos atrapados en el juego por sus intentos de solucionar sus problemas, como los estibadores o los políticos, destacan dos personajes singulares, que acompañan a la serie en sus cinco temporadas; completamente distintos pero igualmente parte del juego, Bubbles, el adicto a la heroína, soplón, negociante, desesperado por compañía y que no logra a pesar de sus intentos salir del agujero, es un contraste radical con Omar Little, el *stick-up man*, el ladrón de los pandilleros. Omar es el terror de los barrios de Baltimore, una leyenda ante la cual todos se agachan, que vive de robarle a las pandillas. Bubbles es parte del juego porque la droga lo vuelve impotente, pero trata de encontrar un lugar, no para triunfar, sino para sobrevivir. Omar es a su manera el rey de la calle, el dueño del juego; él es quien termina la primera temporada de la serie y anuncia “*all in the game*”, todo lo que hace lo hace por y para el juego. Al final, Bubbles sobrevive, Omar no: lo primero es casi lo único que puede verse como concesión a los finales felices; lo segundo es una tragedia privada, en donde al final nadie realmente parece creer que otro final era posible, y que precisamente por eso pasa al olvido casi de inmediato: la calle no tiene memoria.

De esta manera, *The Wire* hace que los personajes sirvan a la historia, y que la historia sirva a los personajes. No hay vuelta de tuerca inverosímil, no hay acción que vaya contra la lógica interna que el personaje parece plantearnos. Los demonios interiores son respetados, y nadie se salva por un *deus ex machina* o por una conversión cuasi religiosa en alguien mejor: todos son quienes son, y la historia resulta tal gracias a ese respeto por el personaje.

La escucha

En este enorme lienzo con tantos detalles, con historias complejas y personajes imposibles de encajonar, lo que queda es el micrófono. El alambre del título es el apelativo para el acto de escuchar clandestinamente a los criminales, la táctica que desencadena los triunfos policiales, trunco por presiones políticas, de la primera temporada, y que reaparece a lo largo de la serie con mayor o menor énfasis.

Quizá lo más poderoso que representa el alambre es la metáfora de conexión de dos mundos enganchados por el juego. Los policías van conociendo a sus rivales poco a poco, conforme el alambre les da información para enlazar las acciones, las imágenes y las voces. Una visión integrada de los líderes, los soldados, los vendedores, emerge a partir de la escucha cuidadosa, sistemática, que caracteriza el trabajo del destacamento al inicio de la serie, y que perdura en sus varias encarnaciones. El trabajo policial aparece como un arte alrededor de la paciencia y el análisis desapasionado de montañas de información, por oposición a la violencia de otros o a la indolencia procedimental de la jerarquía. El alambre es metonimia para la interpretación de la evidencia: sin esa capacidad lo que se tiene es puro ruido, pero con información, con contexto y con deducción, el alambre es el insumo que hace posible saber quién juega sucio y quién es confiable.

El riesgo es que el alambre abre más puertas de las debidas. No es solamente el hecho que es caro, que usarlo demanda muchos recursos: es que no es fácil de controlar, ofrece más información de la necesaria para hacer el trabajo policial simple y rápido lo cual le permite armar estadísticas con arrestos irrelevantes. El alambre, y con él la escucha cuidadosa que implica, impide ignorar el juego.

El alambre es solo parcialmente un protagonista, especialmente en algunas temporadas donde el centro de la acción sale del ámbito limitado de la actividad policial y pasa a la escuela o la política. Sin embargo, la idea de conectar los mundos es central a la narrativa: *The Wire* es una serie totalizadora, donde se le da importancia similar a todas las historias, y todas las partes de cada historia. La suma de historias crea un mundo complejo, que resulta complicado de seguir y que además asume la completa atención del televidente. Esto hace una serie con la que uno se engancha o la abandona, sin intermedios: no es posible no verla con dedicación rayana en la obsesión, porque no se puede comprender este juego sin aceptar sus reglas, y una de ellas, al interior de la serie y desde fuera de ella, es que la vida misma depende de entender el juego y saber usar sus reglas.

En una serie que no tiene muchas audacias técnicas, que narra de manera simple y directa, que siendo explícita no es particularmente cruda en la exhibición de la violencia, destaca cierta obsesión con la tecnología, que es central como herramienta de ambos lados del juego; quizá el único inconveniente es que la envejece más de lo debido, como cuando en la primera temporada todos los pandilleros usan beepers. Aparte de eso, la otra barrera significativa es el lenguaje, que sobre todo entre los protagonistas de los barrios pobres es sumamente difícil de traducir para no decir entender: la jerga de la calle combinada con el acento local hace que se necesiten subtítulos y luego traducción. Pero es parte del encanto, de sentirse como parte de un culto: *The Wire* es un esfuerzo que solo los que luchan por alcanzar disfrutan como es debido.

Al final, lo que queda tras ver *The Wire* es una combinación contradictoria de impresiones. Por un lado, sorpresa, asombro ante las historias contadas; luego admiración por semejante logro, por alcanzar cumbres tan altas en la narrativa, así en seco, sin la calificación audiovisual respectiva. Pero al final, como pasa con otras grandes obras narrativas, hay cierta desazón, cierto desconcierto: ¿es posible que todo esto ocurra? ¿Puede realmente una ciudad del país más poderoso del mundo

estar sometida a fuerzas tan primariamente corruptas, malvadas, destructivas? ¿Acaso es una excepción, o se trata de una versión particularmente cruda de la condición humana esencial?

Lo que las grandes obras creativas ofrecen es la doble condición de ficción y realidad: sabemos que no son verdad, pero no por ello dejamos de imaginar cuánto es simplemente una alegoría de la realidad, de nuestra realidad. *The Wire* llega a ese pináculo, y al final de cada episodio, de cada temporada, la sensación última es que nos ha ofrecido una ventana a la condición humana: quizá exagerada, deforme, imposible, negativa; en el fondo sabemos que de alguna manera es verdad, o parte de la verdad. Por eso es una obra esencial, quizá el mejor ejemplo de cómo la televisión es arte que trasciende el propio medio para hablarnos a todos por igual.

^[1] Es casi inevitable incluir *spoilers* en un artículo como éste. Sin embargo, se ha intentado minimizar su cantidad e importancia, confiando que incluso sabiendo algunos detalles de la historia, el poder del conjunto sea suficiente para no alejar a un potencial espectador.