

**Alexander R. Galloway**

24/7, 16,8:  
¿Es “24” una serie política?



## 24/7, 16,8: ¿Es “24” una serie política?<sup>1</sup>

Alexander R. Galloway

Cuando se escribe sobre cultura uno debe enfrentarse necesariamente con el problema del significado. ¿Qué puede decirse coherentemente acerca de un objeto cultural dado? ¿Expresa ese artefacto siempre directamente lo que significa? ¿O tiene que ver con una expresión figurativa, quizás una alegoría, que podría hacer referencia encubierta a una narrativa paralela, alternativa? ¿Cuál es la mejor “técnica” para encontrar tal narrativa paralela? ¿Debemos convertirnos todos en una audiencia de espectadores vigilantes que sustituye lecturas a favor o en contra a partir de determinada clave manifiesta por el esclarecimiento de cierta narrativa latente?

Es común hoy la noción de que *24*, la serie televisiva que comenzó en 2001, es un programa que nos enseña algo acerca de nuestra vida contemporánea. Dicho sencillamente, el juicio convencional sobre *24* es que “esta serie *es* América.” Estrenada en la América posterior al 11 de septiembre, los capítulos de una hora de duración de la serie son un prisma sobre la propia nación, sus ansiedades acerca del terrorismo y la tortura, el creciente estado policial, la obsesión por los fenómenos en tiempo real, la seguridad del clan y la familia, el poder de los sistemas de información y cosas parecidas. En los últimos meses el programa ha provocado una marea de controversias acerca de estos y otros intensos debates políticos.

Si alguno de estos asuntos describe adecuadamente o no las operaciones que subyacen a este artefacto cultural está por ver. En todo caso a mí me gustaría plantearlo como un problema crítico: ¿es *24* una serie política? Si es así, ¿de qué manera? ¿Cómo este particular artefacto cultural expresa una pretensión política? ¿Qué método hermeneútico es apropiado para interpretar el “significado” de *24*?

Uno podría mirar primero a lo que el programa dice sobre sí mismo para esbozar un cierto número de axiomas políticos y fantasías ideológicas. No es raro escuchar desde la izquierda que *24* es básicamente propaganda, un vehículo ideológico para los halcones favorables

---

<sup>1</sup> Este ensayo apareció publicado por primera vez en *Afterimage* 35, n°1 (julio/agosto 2007). Págs. 18-22.

a la administración estadounidense deseosos de mejorar la imagen del Departamento de Seguridad Interior, la guerra contra el terror o la revocación del *habeas corpus*. Después de todo la serie está producida por la Fox, un canal de televisión de derechas, financiado por Rush Limbaugh y otros miembros de la elite conservadora. Por otro lado están aquellos que señalan al programa como una forma de exploración pública de los debates actuales, por ejemplo la interpretación de la segunda temporada de la serie como una crítica, coetánea e indispensable, a los fallos de información que condujeron a la guerra de Irak en 2003. Más aún, algunos apuntan a que la serie cumple un deseo con cierto regusto izquierdista, la elección del primer presidente de color, o, al contrario, que cumple con un anhelo situado completamente al otro lado del espectro, la absoluta elevación de la rama ejecutiva sobre la congresual y la jurídica convertidas ellas mismas en invisibles e impotentes.

La predominante interpretación de *24* es probablemente la política, en la que se indica que la serie aboga por una filosofía moral utilitaria que contrasta dudosas acciones a corto plazo (por ejemplo, la tortura) en favor del “beneficio mayor” que representa el estado contemporáneo. Si el nuevo milenio trae un nuevo giro hacia el impulso utilitario éste es probablemente el modo en el cual un sentido teleológico de utilidad total es mezclado de una nueva manera tanto con una urgencia apremiante como con un estado militar en los que el “beneficio maximizado” comparte horizonte con la propia verdad moral. No estoy seguro de si esto es utopía o fascismo. Sin embargo, uno puede enarbolar dos banderas. Por un lado, el sentido de la urgencia es sin duda una sublimación natural en la era de la información, en la que la instantaneidad interconectada es la regla asumida: cualquier “solución” política es dependiente cronológicamente sólo de los ciclos computacionales disponibles para ejecutarla. Los desafíos en *24* son siempre “informáticos” en este sentido, ya que giran alrededor de las capacidades de varios sistemas cibernéticos (armamento, conexiones en red, operativos, cámaras satélites) para operar fluidamente sin obstrucción. Pero, por otro lado, ¿de dónde saca esta serie su pretensión de hacer coincidir la definición absoluta del ámbito moral con la de la seguridad del estado en lucha -a toda costa- contra la total aniquilación? ¿No es esto también el temor consumado de la modernidad tardía, es decir, que esas amenazas que hasta ahora llegaban envueltas en múltiples matices se vuelvan ahora, como la propia computadora, binarias, al modo del holocausto nuclear de la Guerra Fría, el terrorismo, las pandemias víricas, o el calentamiento del planeta, que prometen llegar no precisamente andándose con rodeos sino en la forma de un colapso total sin solución?

La filosofía moral utilitaria aparece por medio de cierto número de detalles narrativos y formales. El más común es el reloj digital, tanto en el código de tiempo no diegético que aparece regularmente antes y después de cada interrupción publicitaria y de vez en cuando durante la acción narrativa, como en los diversos relojes conectados a bombas en marcha de cualquier clase (la bomba nuclear en la segunda temporada, las cápsulas con virus en la tercera, las cajas con gas en la quinta, etc.) Hay siempre un reloj en marcha en la serie. El reloj es adecuado para realzar la capacidad de persuasión de la racionalidad utilitaria porque subraya convincentemente la absoluta importancia del bien teleológico por encima de la sangre necesaria que ha de ser vertida para alcanzarlo. Si el final de la sociedad está tan próximo, apenas a unos pocos segundos o minutos, ¿quién va a prestar atención a un poco de leche derramada? Hasta el presidente Palmer, uno de los pocos personajes de la serie no guiado únicamente por el impulso utilitario, confiesa: “A veces tienes que hacer lo equivocado por la razón correcta”<sup>2</sup>. Esto es lo que los filósofos del utilitarismo llaman consecuencialismo, la teoría según la cual lo que hace buena o mala una acción son sus consecuencias.

La cuestión de la totalidad es aquí crucial. Se debería recordar que en la teoría marxista, recogida más tarde por Georg Lukács como simplemente el “todo”, fue una cifra de la conciencia política: mientras el capital se desarrolla por medio de la fragmentación y el aislamiento, el pensamiento progresista debe reunificar espacial y sistemáticamente pero también cronológicamente por medio de totalidades “históricas.” La cualidad teleológica del utilitarismo como utopía, en la forma de pensar acerca de la seguridad total de la población o esbozar a grandes rasgos el bien futuro, es a primera vista una evolución positiva. Evoca la tarea extremadamente valiosa, en un sentido muy general, de obtener un conocimiento de los deseos acerca del futuro en términos del presente material. Esta es una versión de la totalidad que está estrechamente ligada a la consecución de una conciencia social progresista. En *24*, sin embargo, esto no sucede. En una suerte de “transferencia de afecto” cualquier toma de conciencia viable de la totalidad social es transferida en la serie a la absoluta totalidad de la declaración moral: primero, ese “debemos salvar vidas inocentes” (la declaración utópica, biopolítica) que conduce directamente a ese segundo “debemos detener a los terroristas a toda costa” (la declaración fascistoide, utilitaria). Todos los crímenes que se han cometido por el camino -asesinato, suspensión

---

<sup>2</sup> 24, 3ª temporada, episodio 4 (Fox, 2003), minuto 23.

de los derechos jurídicos- son absueltos y eliminados por el telos moral. La totalidad define el horizonte de verdad en virtud de la demanda moral misma, y a través de este horizonte define un nuevo conjunto de convenientes “realidades en el terreno” que coinciden bien en tal imagen de la situación.

Aunque la posición utilitaria es quizás más interesante no por las soluciones de conveniencia que propone sino por el modo en que prohíbe marcos morales alternativos. Permítaseme hablar sin rodeos: nos estamos refiriendo ahora al capitalismo. La fijación de flujos y economías específicas, el destino lógico que hace que esto o aquello haya de suceder sin importar el daño, la militarización de la vida cotidiana, la alienación del aquí y el ahora a cambio de algún beneficio que será cumplido más tarde -éste es el marco ideológico del capitalismo americano del nuevo milenio que satura la narrativa moral de la serie. Es fundamentalmente la incapacidad de pensar o soñar de una manera no económica lo que constituye la “totalidad” de la pretensión utilitaria. Pero, ¿de qué tipo son los marcos alternativos? Ciertamente el pacifismo ha sido evacuado como un posible marco moral, también el altruismo y todo sentido del romanticismo. A parte de subtramas edulcoradas acerca del reencuentro de varios familiares de miembros de la Unidad Antiterrorista, no hay vida interior en esta historia, ningún sentimiento de interioridad, ningún deseo de comunión humana. Irónicamente es también el marco moral del universalismo lo que se debe abandonar en la cuneta. La exigencia del utilitarismo, al menos en la forma militarizada y biopolítica de *24*, proclama que no hay absolutos porque es la única manera por medio de la cual los crímenes pueden ser perdonados en el contexto de las soluciones a largo plazo. Hoy cualquier acción está bien en la medida en que sea eficiente y conveniente a largo plazo. ¿Pero no es éste también el relativismo moral del capitalismo? Es decir: valores tales como la familia, la justicia o la integridad del individuo ¿no deben ser abandonados para prestar ahora atención al criterio último del beneficio financiero? Así la simple declaración moral -que el todo debe perdurar- lleva a cabo su inversión, en la erosión absoluta y cronometrada de la acción ética. Siempre me asombro cuando los conservadores acusan a los “posmodernistas” de relativismo moral, estando tan claro que es el capitalismo el que conlleva la desintegración moral a la que tan firmemente se oponen; que su indignación sea tan a menudo acompañada por una actitud de apoyo a la economía de mercado sólo añade más confusión.

Para resumir, la “totalidad” en *24* lleva una doble si no una triple vida. Está referida al marco utilitario singular, que debe ser apoyado globalmente para volatilizar cualquier

sentido de experiencia holística moral a nivel humano. Pero más allá de ésta existe una diferente noción de totalidad, la acepción marxista de que el todo debe ser siempre traído al primer plano de la vida pública si queremos alcanzar un sentido coherente de nuestras vidas o del espacio social que habitamos. En esta nueva totalidad (una totalidad cognitiva) uno encuentra reflejada la lógica de los demás -y en primer lugar, con un poco de suerte, una indicación del proceso hermenéutico de consecución de tal totalidad cognitiva, repleto, como tal, de todas las necesarias interrupciones y rupturas que acompañan a la tarea interpretativa.

La lectura utilitaria conduce bastante bruscamente a un segundo momento que se podría denominar “circunvolución del protocolo” o más eufemísticamente “*hacking*”. Por protocolo me estoy refiriendo en general a la actitud instigadora de la autoridad dentro de los sistemas de información, en una manera completamente distinta a cualquier noción de poder comercial o jurídico.<sup>3</sup> Es aquí donde surge un deseo específicamente anticapitalista en *24*. Hay una sugerente negación de la ley y la burocracia en la serie, un rechazo de la estructura incluso desde dentro de la propia estructura. El telos moral utilitario, que podría ser por sí mismo fascistoide, conlleva sin embargo principios de virtud personal, voluntad de poder, instinto, que atajan el trámite burocrático y burlan los poderes que sean para cumplir el trabajo. La estructura es siempre lo que debe ser evitado en *24*, evitado particularmente por el protagonista de la serie, Jack Bauer. Jack es un hombre de acción, no un burócrata. Esto es, de nuevo, una lógica informática, una praxis *hacker* enteramente congruente con el debilitamiento de las burocracias modernas. En la sociedad de control los sistemas informáticos están siempre en un estado de “auto-explotación”. Esto significa que el sistema informático es específicamente definido no como un objeto integral, sino como una flexible red de mando y control que es sólo actualizado a través de su propia transgresión por otra fuerza informática. La fuerza podría ser un virus, un hacker en la Unidad Antiterrorista u otro agente informático. Así, en tanto existe una total y persuasiva estructura de organización -el estado de guerra total, la militarización de la policía, grupos del SWAT detrás de cada puerta, armas automáticas, explosivos C4, autoritarismo militar en todos los órdenes de la vida- así existe exactamente el mismo ciclo de control que

---

<sup>3</sup> Varios términos técnicos tales como “protocolo” y “contacto” (*socket*) son usados por los personajes de la serie para conceder al diálogo un aura de sofisticación tecnológica. En *24* un protocolo significa una directiva para actuar que envuelve flujos de información y agentes humanos.

también facilita el ocultarse\* en las formas del “estado de excepción”, las prisiones ilegales, la extradición y tantas otras. El protocolo es siempre paralelo a un reto. Hay siempre una atención extrema a la profesionalidad y la habilidad. El programa fetichiza el trabajo en grupo y la cadena de mando. Sin embargo el protocolo es algo que siempre ha de ser evitado. De hecho este modo de individuación, con su ir y venir, es esencialmente lo que sugeriría que *define* el espacio informático. Al final, romper las reglas es algo que se acaba siempre haciendo para alcanzar una mejor eficiencia, este dirigida hacia el fin moral utilitario y biopolítico o a la seguridad de la población. ¿Esto es utopía o fascismo? De nuevo no está claro.

### “Sólo déjame hacer mi trabajo”

Pero la pregunta no está aún contestada del todo: ¿es *24* una serie política? Los múltiples llamamientos morales sólo llegan a responderla hasta cierto punto. Como primera salvedad propongo rebautizar a la serie como *24/7*, así como una afirmación, si no evocativa, al menos, entonces, provocativa: las Unidades Antiterroristas son las factorías (*sweatshops*) del nuevo milenio.

Los personajes de *24* necesitan ser entendidos no simplemente como una fuerza paramilitar, lo que Louis Althusser llamó los aparatos represivos del estado, sino también como una fuerza de trabajo: los personajes no pueden, literalmente, abandonar su puesto laboral. Como en una factoría están encadenados a sus trabajos. Este principio es demostrado en la premisa básica del programa, que la jornada laboral no es de nueve a cinco, sino que se extiende a lo largo de las veinticuatro horas del día. El *día* del capítulo es un día de trabajo. Es un estado de excepción, pero nunca sólo en el sentido político. Se trata de un estado de excepción económico, en el cual las reglas normales en la práctica laboral (descansos cada cierto tiempo de trabajo, protección contra los accidentes u horas extras) son arrojadas por la ventana por los propios empleados en cuestión y además de buena gana. La reificación en la modernidad era siempre “yo simplemente hago mi trabajo” -déjame solo con mi penitencia, “Sólo trabajo para que llegue el fin de semana, pásale el

---

\* El autor dice “going dark”, esta es una expresión de la jerga de los servicios de inteligencia que hace referencia a salir de la circulación o de la vida pública durante un tiempo para evitar ciertos riesgos.  
(N. del T)

muerto a otro”. Pero la reificación en la era de la información pone el énfasis en un lugar enteramente distinto, “Sólo déjame hacer mi trabajo.” En este modelo hay una elevada opinión del propio trabajo dentro de una ética de la valoración propia y de la realización espiritual. Es una súplica: déjame. La vida real es una obstrucción para el trabajo, un contratiempo. El objetivo no es desconectar de la esfera laboral, sino, al contrario, entrar en ella completa e incondicionalmente. Las distracciones fuera o durante el trabajo deben ser abandonadas. “Sólo déjame hacer mi trabajo, ¿de acuerdo?”: estas palabras son pronunciadas en la serie al menos una vez por episodio.

Al mismo tiempo que es una factoría, la Unidad Antiterrorista es descrita como un entorno normal de trabajo. Ambas cosas están mutuamente relacionadas. Lo excepcional es siempre articulado por medio de lo normal y viceversa. El pulcro sentido corporativo del espacio de trabajo está por todas partes en la serie. Portátiles, teléfonos móviles, despachos diáfanos, salas de conferencias y espacios multifuncionales son todos signos de la renovación postpunto-com de la vida corporativa. Todo es fluido y flexible. Pero flexible también significa nómada y no permanente. La explosión en la Unidad Antiterrorista en la segunda temporada es ilustrativa de la naturaleza temporal de todo espacio laboral contemporáneo. Uno tiene a menudo que trabajar en un entorno físico permanentemente “en construcción”. Los miembros del equipo podrían que tener que dejar sus trabajos en cualquier momento y sin previo aviso. Los trabajadores en esta serie son una fuerza de trabajo nómada postfordista sin la menor estabilidad laboral.

También dentro de lo normal está la realidad de un entorno panóptico de trabajo. La Unidad Antiterrorista es un espacio de vigilancia total. Está asumido que todas las comunicaciones de los empleados son supervisadas (o susceptibles de serlo) en todo momento. De aquí que los empleados tengan prohibido el uso de teléfonos ajenos al trabajo. Los trabajadores están habitualmente aislados en la serie, sus lugares de trabajo puestos bajo cuarentena y escrutinio. Si todo esto falla, el puesto de trabajo siempre puede también ser “bloqueado” en cualquier momento para una investigación interna. La lógica del panóptico y la factoría coinciden así en este extremadamente normalizado ambiente de trabajo mientras los trabajadores están esposados a sus sillas, inspeccionados por todas partes por cámaras y algoritmos inteligentes.

La cruel ironía es que la plantilla de la Unidad Antiterrorista no es muy buena en su trabajo. Cada catástrofe que se anuncia y que conduce la narrativa del espectáculo no llega

a ser impedida por este equipo de elite: segunda temporada, la bomba nuclear estalla; quinta, los rehenes mueren, el gas venenoso es liberado; primera, el intento de asesinato de Palmer sigue adelante; cuarta, desastre nuclear, el Air Force One derribado; tercera, un escape de material tóxico cuando las cápsulas del virus revientan. La catástrofe es, en la lógica narrativa de *24*, la justificación del dinero invertido.\* *Debe* ser mostrada.

Pero por mucho que estos trabajadores no tengan la tarea hecha la indolencia y el escepticismo respecto al trabajo durante los años noventa se marchó para siempre. Una nueva totalidad del trabajo domina tanto como para triunfar sobre todos los otros órdenes: del deseo, de lo judicial, de las relaciones personales, etc. De hecho no hay, efectivamente, ningún espacio doméstico en este espectáculo. Todas las relaciones sexuales o familiares acontecen dentro de los cuarteles generales de la Unidad (Nina/Jack, Kim/ Jack, Nina/Tony, Michelle/Tony, Kim/Chase, Angela/Chase) o en el contexto de otros espacios de trabajo (David/Sherry, David/Wayne, David/Anne, Heller/Audrey, Jack/Audrey). Las mujeres y los niños se han unido a la fuerza de trabajo. La mayoría, si es que no todas las relaciones personales que no encajan en el espacio de trabajo están condenadas a la muerte y a la ruina (Jack/Teri, Jack/Claudia, Wayne/Julia, la familia Warner, los Salazar, la familia Azar, la madre de Edgar, la hija de Driscoll). Una vez más la factoría: si abandonas la planta *iremos a por ti*. Estar vivo y fichar en el trabajo son ahora esencialmente sinónimos.

Los agentes de la Unidad Antiterrorista no tienen hora de salida, pero al mismo tiempo se espera de ellos que sacrifiquen su vida y sus relaciones durante el tiempo de trabajo. Se espera de cada empleado que durante una jornada laboral normal ponga en riesgo su integridad. Como en una factoría, donde las pautas de seguridad son habitualmente ignoradas, la noción de un ambiente de trabajo libre de riesgos está aquí prohibida. Tony y Chase son disparados a corta distancia, pero luego están puntualmente de vuelta al trabajo. El corazón de Jack se para, después vuelve al trabajo. Mason se contamina mortalmente con plutonio, sigue trabajando: su perseverancia le lleva a la tumba. Chappelle, Gael y todos los demás son mártires del trabajo.

---

\* La expresión que se utiliza aquí es “money shot”, es un término que tiene que ver con los primeros tiempos de la pornografía. Hace referencia a que la eyaculación en la escena sexual es real y que por tanto la relación que se muestra no es una simulación. Se dice así porque los espectadores pagaban más dinero si la relación sexual era real y completa. (N. del T.)

Se trata, en los términos de Marx, de la extensión de la plusvalía absoluta y relativa: la jornada laboral se extiende “absolutamente” de las ocho horas a las veinticuatro, y al mismo tiempo la auténtica urgencia cronometrada de un día de trabajo es ensalzada “relativamente” de modo que la importancia de la productividad es medida por el descarnado horizonte de la fuerza de la propia vida.

### **La informática como estilo.**

Es el momento ahora de plantear un asunto matemático. La mentira cronológica de 24 es flagrante. Tenemos aquí un espectáculo que no sólo declara estar preocupado con la fidelidad a la representación en tiempo real (la voz neutra de Jack hablando acerca de que “los acontecimientos ocurren en tiempo real”) sino que va más allá en la manifestación de este compromiso, esta obligación matemática, nombrándose a sí mismo, de hecho, con el intervalo de un día que pretende documentar, usando el sencillo lenguaje numérico de tal intervalo. “Veinticuatro”. Los números van como sigue: cada episodio dura alrededor de 42 o 43 minutos sin las interrupciones publicitarias; 42 minutos son el 70% de una hora; hay 24 episodios por temporada; una temporada completa, así, vienen a ser aproximadamente unas 16,8 horas. De este modo queda justificado rebautizar de nuevo a la serie: no sólo 24/7 sino también 16.8.

¿Qué pasa con el resto? ¿Dónde está mi tiempo perdido? ¿Qué sucedió durante aquellas horas perdidas, durante tantas interrupciones acumuladas? Desde luego la respuesta es obvia: era el momento de los negocios. Pero es algo más fundamental que eso, ya que los negocios *no* sucedieron. Éstos son rechazados, desde la perspectiva de la forma y de la narrativa. El anuncio está “ahí”, el contenido está “aquí”. Y terminada la emisión por televisión, los anuncios, en un DVD por ejemplo, están extirpados completamente sin explicación ninguna. Esto no es ser alarmista porque desde luego estamos tratando con ficciones desde el principio, pero el hecho de que el programa exhiba sus propios fallos cronométricos negando que ellos siquiera existan es una indicación de una lógica de la ausencia y la denegación que merece más detenida atención. Esta es “la auténtica falla” de la telerealidad. Hay un quiasmo, un vacío en la extensión y la duración por el que se escapa el treinta por ciento del total. ¡Un vacío masivo, más inquietante aún en tanto que su ausencia parece no ser notada!

Pero el vacío se vuelve a reflejar a sí mismo en la presencia inmediata del todo cuando el modo de producción se vuelve sinónimo del “estilo” mismo. En una ampliación de la

lectura de Raymond Williams sobre la televisión, uno es capaz de ver la impronta mediática y formal del modo capitalista de producción y distribución en la lógica semiótica del medio. Esto ya ha sido explorado en la discusión sobre el utilitarismo y la totalidad. Pero también es evidente aquí, cuando un treinta por ciento del material se niega a sí mismo mientras se hace profesión de una celosa exactitud. Es un caso clásico de las economías de la plusvalía y la acumulación: el treinta por ciento ignorado es una plusvalía y permanece oculto, pero la plusvalía siempre debe retornar de una manera determinada para valorizar al resto. ¡Y qué extraordinaria cantidad es esa que retorna!

La fantasía de la serie de que “los minutos corren”, de que las vidas de la mayoría de la gente son importantes en base al tiempo que se escapa, es de este modo puesta en cuestión por los detalles formales del programa. Me refiero a la persuasiva declaración implícita en la serie de que cada minuto, visto uno después de otro, es de importancia crucial. El asunto aquí no es simplemente el concepto central de la serie de seguir las veinticuatro horas de un día ya que muchos otros textos siguen esta especie de escenario temporal comprimido (del Ulises en adelante), sino que cada minuto tiene valor en cuanto sucesión y sólo dentro de una sucesión. Así se debe distinguir entre el marco de tiempo comprimido de cada “día” y el secuencialismo -paso a paso- del día según se va desarrollando. A causa de esto las típicas técnicas formales del cine negro como los flashbacks o las elipsis están totalmente prohibidas en *24*, distinguiéndose formalmente de las series policíacas más tempranas. Siguiendo esta lógica se podría equivocadamente proponer que *24* es, formalmente hablando, una especie de equivalente popular a la película de Andy Warhol *Empire* (1964), la filmación sin interrupciones del Empire State Building durante ocho horas seguidas. Pero de nuevo hay una discontinuidad interna que discutir, porque ninguno de los significantes cronológicos de la *vérite* están presentes en *24*: por ejemplo, el montaje elíptico es usado todavía con impunidad, no hay interés en ningún caso por los tiempos muertos o por detenerse en el ambiente y difícilmente hay alguna toma que dure más de unos pocos segundos. Cada segundo es valorado, pero sólo como un signo televisual hegemónico, no como un significante para una cronología de la realidad. Películas de Hollywood como “The Set- Up”\* o “High Noon” (“Solo ante el peligro”), cuyas tramas transcurren en tiempo real son precedentes más ajustados de *24*.

---

\* The Set-Up es una película dirigida por Robert Wise en 1949 que nunca fue estrenada en cines en España aunque sí en televisión, bajo los títulos de *Tongo* o *Nadie puede vencerme*. El recurso al tiempo real se utiliza en esta ocasión en el contexto de los manejos del mundo del boxeo. (N. del T.)

El paródico título de *16,8* es un modo de introducir la cuestión de la informática como estilo. La precisión matemática de todo ello es lo que resulta tan fascinante. ¿Por qué 16,8 horas? ¿Por qué este número en oposición a uno un poco mayor o un poco menor? (¿Y a qué oficina debo dirigirme para recuperar mi tiempo perdido?) Las respuestas no están claras, pero lo que está en verdad claro es el sugerente reemplazamiento de un número por otro, 24 por 16,8. Esta es una numerología oculta en la que un número “especial” es reemplazado por otro en el mismo momento de su propia articulación. El programa no muestra veinticuatro horas al espectador. Así que, ¿por qué toda esta elaborada pretensión de aparentar lo contrario?

Sugiero titular este fenómeno, con su persuasivo estilo formal y narrativo, “informática deshonesto.” Una pieza de información, un tiempo específico de duración, es cambiado por otro de menor duración pero igualmente específico. La amenaza manifiesta se convierte en humo. En un minuto Jack es un traidor, al siguiente nos revela que todo era una elaborada mentira. Cada pocos minutos la trama del capítulo cambia radicalmente, tan incesablemente como el correr del reloj mismo. Se trata de un postfordismo de la estética: las facultades inmateriales de la audiencia son ensalzadas por encima de las materiales, el hecho y la evidencia se vuelven frágiles y los antes sólidos recursos para impresionar -truculencias o sexo- son descartados como blandos y poco apetecibles. Por cada aparición de la sangre hay un número igual de trucos y giros cognitivos. Esto es pura información como afrodisiaco, un culto del trastocamiento de la epistemología. Los giros inesperados, el final sorpresa, pensar una cosa para darse cuenta más tarde de que todo era de otra manera, estas numerosas situaciones rápidamente cambiantes e inesperadas evocan un “placer informático” por encima de cualquier sentido de placer visual. Se trata de la peripéteia aristotélica, repetida a tal frecuencia que eclipsa a todas las otras técnicas formales. Es un rasgo central de la tendencia contemporánea hacia la informática como estilo.

Otro rasgo es el asunto del cuerpo considerado como una base de datos. Quizás el escenario particular más emblemático en *24*, el motivo que retorna con más regularidad y que resume la rúbrica de toda la serie en un solo gesto, es la sala de interrogatorios. Es la sombra de Guantánamo y Abu Ghraib extendiéndose sobre el inconsciente cultural. Pero hay que ser claros, en *24* el interrogatorio y la tortura nunca son cuestiones de castigo, mutilación sádica o cosas parecidas. No hay crímenes guiados por el odio. Nunca son perpetrados en nombre del fanatismo o la xenofobia. Hay siempre un objetivo concreto en la sala de interrogatorios de *24*, extraer datos informáticos de cuerpos orgánicos. El interrogatorio

es meramente la técnica de recuperación de información. El cuerpo es una base de datos, la tortura una cuestión algorítmica (que la ineficacia de tales técnicas para reunir información haya sido reconocida por la CIA y otros muchos no tiene importancia aquí; estamos tratando con una lógica enteramente fantasmática). Si Jack se exalta durante un interrogatorio, se trata siempre estrictamente de su propia táctica PSYOPS\*. Nunca hay placer conscientemente buscado en su sadismo. Él logra resultados. Es puro consecuencialismo, la tortura como zen<sup>4</sup>.

La recuperación de la información es siempre central en las escenas de interrogatorio en *24*: la localización de una bomba, o la respuesta a cierta pista. Pero es más precisamente una cuestión de flujos de información. Las respuestas se esperan en los cuarteles generales, respuestas que permitirán a las máquinas apuntar hacia la siguiente pieza del puzzle. Los cuerpos inevitablemente obturan esos flujos, perjudicando a una más perfecta eficiencia del flujo informático. El cuerpo en el interrogatorio nunca es mera carne sino un espacio informático que debe ser *hackeado* de acuerdo a sus propias inclinaciones, su propio perfil psicológico y fisiológico. "Todo el mundo tiene su punto débil" se le recuerda al espectador. Es simplemente una cuestión de *hackear* al individuo particular en cuestión una vez conocidos los recursos que sean efectivos contra él y sólo contra él. Si resulta que el cuerpo es dañado, como en el caso de Paula, el miembro herido de la Unidad en la segunda temporada o el nacionalista chino de la cuarta, debe ser curado sólo hasta el punto en que sea legible de nuevo (para pronunciar una contraseña, para testificar) antes de que el cuerpo sea ya descartado como informáticamente viable. Por otro lado si un cuerpo ya no tiene ningún uso informacional es ejecutado sumarisísimamente, como hace Jack con Nina en la tercera temporada. Datos igual a vida. La viabilidad informática triunfa sobre todas las demás consideraciones (procedimientos legales, piedad, derechos humanos). En muchos sentidos se marca un retorno al modelo medieval inquisitorial de tortura. Ambos tienen en consideración exclusivamente las recompensas inmateriales, sólo que hoy éstas son informáticas y no espirituales.

---

\* PSYOPS tactic:: Psychological Operations tactic:, táctica de Operaciones Psicológicas.(N.del T.)

<sup>4</sup> Agradezco a David Parisi la elección de este término, así como sus sugerencias en general. Slavoj Žižek discute la aislada posición del sujeto torturador en *24* en su artículo "The depraved heroes of *24* are the Himmlers of Hollywood," *The Guardian*, 10 de enero de 2006:

<http://www.guardian.co.uk/comment/story/0,3604,1682760,00.html>.

Para Žižek, sin embargo, este desapego indica un cierto tipo de estrategia policial, no la evidencia de la conveniencia de una tortura puramente maquínica como táctica (o más bien como táctica fantasmática).

Otro importante detalle formal en el contexto de la informática como estilo es la *declinación del montaje* en la imagen movimiento. Es difícil no recalcar la importancia del montaje como técnica cinematográfica del siglo XX. Se extiende desde Lev Kuleshov y Dziga Vertov hasta el mismo corazón del método continuista del Hollywood clásico. Es tan central para la imagen movimiento como la luz o el sonido. De hecho la renuncia al montaje en el periodo posterior a la Segunda Guerra Mundial es frecuentemente la piedra de toque para una renuncia de la forma cinematográfica hegemónica, así, en las largas tomas de Roberto Rossellini, Frederick Wiseman, Jim Jarmusch, Jean Luc Godard y numerosos directores que sitúan su trabajo explícitamente fuera del modelo clásico de Hollywood (mientras que en los primeros tiempos, como el caso de Sergei Eisenstein, por ejemplo, el uso expreso del montaje era el indicador de la forma progresista del cine). Con la llegada de los nuevos media de finales del siglo XX es posible identificar un debilitamiento en la importancia y el uso del montaje como técnica formal. Ahora no es un indicador de tendencia experimental ninguna. Lev Manovich ha señalado cómo la estética general se aproxima a lo que él simplemente llama “*morphing*”; una técnica facilitada por el ordenador para la que el montaje no es ya un proceso central o ni siquiera necesario desde el momento en que una imagen crece y se pliega dentro de otra sin necesidad de ningún corte o fundido en el sentido cinematográfico.<sup>5</sup> Y a la vez hay una aparición de los juegos electrónicos -tan emblemáticos de la interactividad de los nuevos media como el ordenador personal- que efectivamente apartan al montaje como técnica formal central, manteniendo toda la acción interdiegética contenida dentro de flujos visuales pulidos y continuos y recurriendo al montaje sólo para saltar de un nivel de juego a otro.<sup>6</sup> La noción de *morphing* es crucial, pero no menos importante para el declive del montaje es la lógica de la “multiventana” por la cual más de una imagen aparece a la vez enmarcada dentro de la pantalla.<sup>7</sup> Este es uno de los grandes pasos estéticos del interfaz gráfico del usuario más allá del ejemplo puesto sobre el cine: el espectador ya no experimentará el montaje por medio de cortes en el tiempo, de toma en toma; uno debe ahora “cortar” (y también “pegar”) dentro de un marco dado, manteniendo dos o más fuentes de imágenes juntas que acentuarán el debilitamiento del montaje en favor de “tomas” mucho más largas que las de sus predecesores

---

<sup>5</sup> Véase en particular MANOVICH, L., *The Language of New Media* (Cambridge: MIT Press, 2001) Págs. 142-143.

<sup>6</sup> Me ocupo de esto más extensamente en *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006) Págs. 64-65.

<sup>7</sup> Anne Friedberg atiende a estas cuestiones con mucho más detalle que yo. Véase especialmente el último capítulo de su libro *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. (Cambridge: MIT Press, 2006)

cinematográficos. Este fenómeno es evidente en las múltiples ventanas del interfaz del ordenador personal, pero también en el interfaz de los juegos en cuyas “ventanas” aparecen distintas fuentes de imágenes intercaladas como dispositivos con indicaciones u opciones de juego. Reunir cortes dentro del marco reemplaza la fusión de cortes en el tiempo.

Pero “más allá” del cine puede indicar también una prefiguración del propio cine, una no realización de sus demandas. En *24* las técnicas de simultaneidad visual siguen el ejemplo histórico de las artes visuales, en particular ciertos géneros de pintura, ilustración y diseño gráfico, en los que aparecen múltiples paneles juntos dentro de un solo marco unificador, como en un tríptico, en las vidrieras de las iglesias o en un cómic. Especialmente el uso de la técnica del políptico en el cine no-digital, que apunta a una experimentación fuera de los cauces habituales, como en el film de Charles y Ray Eames en siete canales “Glimpses of the USA” (1959), o cualquier tipo de film o instalación de vídeo arte multicanal. Hablamos ahora de la técnica usada en *24*, a la que también acuden con cada vez más regularidad otros espectáculos televisivos y ciertamente muchos nuevos films que han adoptado la edición digital y las técnicas de posproducción, por las cuales dos o más secuencias aparecen juntas al mismo tiempo dentro de un único marco. Este recurso se usa en el clímax de cada episodio, así como para marcar la entrada y salida de cada pausa publicitaria, y adicionalmente durante el programa para escenas concretas, como las conversaciones telefónicas. La serie sugiere así que hay algo que ganar estéticamente al ver más de una sola perspectiva al mismo tiempo en la pantalla. Esta es una técnica formal que el cine clásico casi nunca desarrolló, aunque con las innovaciones digitales esto también está cambiando. Ejemplo de ello son experimentos como “Timecode”, que *24* parece haber copiado al por mayor, o “Hulk” de Ang Lee, que remeda la cuadrícula del cómic presentando un mosaico de múltiples imágenes dentro de un solo marco.

Se puede discutir sobre el por qué del empleo de estos recursos. Para formular una explicación coherente, volvemos a la pregunta planteada al comienzo: ¿es esta serie política? Nótese que la cuestión *no* es: ¿Tiene la serie un mensaje político? Esa cuestión es mucho más difícil de responder, y, para ser francos, mucho menos interesante. El asunto que nos ocupa es, más bien, la relación expresiva entre cualquier artefacto cultural dado y el más amplio contexto geopolítico en el que existe. La cuestión es: ¿es la serie, en sí misma, política? Y no si es el vehículo de tal o cual ideología política. De este modo si el espectador puede determinar la realidad material del actual contexto geopolítico, e interpolar desde ahí un modelo de expresión semántica, todo lo necesariamente defectuoso

o sintomático que pueda ser, él o ella alcanzarán un “modo de ver” coherente. Y este “modo” será político, simplemente en virtud de que sea verdadero. Así, permanece la cuestión, ¿cuáles son las condiciones materiales de la vida contemporánea? Afortunadamente esta no es una cuestión difícil de responder, aunque la respuesta necesita tomarse su tiempo para que sea ajustada. No me extenderé aquí demasiado en responderla, sólo esbozaré la respuesta apuntando a lo que Gilles Deleuze se refirió como “la sociedad de control”: inmensos flujos de cuerpos y mercancías, las transnacionales, la acumulación flexible, los protocolos informáticos universales, las redes rizomáticas, los biomedica, el imperio global y tantas cosas parecidas. Michel Onfray ofrece su propia lista, lo que llama una serie de “micro fascismos”:

Despidos de personal, maltrato machista, maltrato homófobo, golpear a tu hijo, fracaso del sistema educativo entre los adolescentes, ausencia de techo bajo el que vivir, salarios basura que confinan y desamparan al trabajador al mismo tiempo, cláusulas de indemnización millonarias para los altos ejecutivos, degradación de los ecosistemas, contratos precarios para los jóvenes que optan al primer empleo, estudiantes de educación superior forzados a repartir pizzas o trabajar como cajeros de supermercado después de clase, hipotecarse por segunda vez sólo para poder pagar el entierro de un pariente, deterioro del cuerpo por obesidad y enfermedad por poder acceder sólo a alimentos de baja calidad, negocios clausurados por la deslocalización, el consumo de sustancias psicoactivas, pero también el tabaquismo y el alcoholismo como falsa escapatoria de este mundo violento y cruel, la pobreza generalizada, la negación de la identidad para las minorías, etc. La lista continua...<sup>8</sup>

Más complicado es el modelo de expresión semántica al que puse la etiqueta de “defectuoso o sintomático”. Debo entonces mostrar mis cartas y, en cierto modo axiomáticamente, ponerme del lado de la noción marxista y psicoanalítica de economía semiótica. Esta es una perspectiva que explica la construcción del sentido y la expresión a través de lo que Fredric Jameson llama el “inconsciente político” en el cual la producción cultural no es simplemente el hecho de hacer una obra de arte y ponerla en circulación, sino que es

---

<sup>8</sup> ONFRAY, M., “Qu’est-ce qu’une politique deleuzienne?” *Le Nouvel Observateur* online, 9 de febrero de 2007. <http://michelonfray.blogs.nouvelobs.com/archive/2007/02/09/qu-est-ce-qu-une-politique-deleuzienne.html>  
Agradezco a Steve Shaviro por haber llamado mi atención sobre este pasaje.

entendida a través de complejos flujos de sublimación, transferencia de afecto, represión, formación del sujeto, neurosis, y todos los otros aspectos de la producción deseante. Por eso uno se siente en deuda con una tradición del materialismo crítico que empieza con Marx y se continúa a través de tantas figuras, incluidas las de Jacques Lacan y Jameson. La afirmación de que el modelo es “defectuoso o sintomático” no pretende desacreditar su utilidad predictiva, sino más bien lo contrario, es decir, reconocer la interrupción que debe necesariamente existir en cualquier teoría de la mediación. Si estamos de suerte, el mismo acto de interpretación toma en cuenta y reconoce esa interrupción, huyendo de la necesidad de intentar purificar a lo estético eliminándola en aras tanto de una utopía de la unión como de una distopía de la exclusión.

Ver esto funcionando en *24* es provechoso para volver a la discusión de la simultaneidad visual y el declive del montaje. La simultaneidad visual es indicativa de cómo las economías informáticas reaparecen en la serie como “estilo”. En otras palabras, lo que es evidente en esta serie es *“la distribución en red como una construcción estética”*, tanto al nivel del diseño narrativo como del formal. Como representa la diferencia a lo largo del tiempo, el montaje tradicional es menos efectivo a la hora de mostrar la relacionalidad en red. La noción de la diferencia en el espacio encaja mejor en un solo plano que luego es dividido dos o tres veces. De aquí que el políptico sustituya al montaje, ya que es una representación mejor de las redes informáticas, tal como son percibidas: superficiales, planas, horizontales, topológicas y sincrónicas. El políptico (“poly-ptych”)\* está, por subrayar una etimología que no hubiera disgustado a Deleuze múltiplemente plegado. Es un solo plano que, a través de su propio pliegue interno, permite que se expresen simultáneamente por sí mismos múltiples subsistemas significantes. En breve, el políptico es una red.

Pero la simultaneidad visual está también asociada con una forma específica de construcción narrativa que asimismo privilegia la compleja sincronidad de una multiplicidad de personajes en movimiento en una red de interacción. Este es el equivalente visual y narratológico de la teoría del signo y de la teoría de la red social. Robert Altman es de los primeros, si no el primer autor, en usar esta técnica, apropiándose en su estilo de la creciente importancia de las redes “populares” e interpersonales en los nuevos movimientos sociales de los años setenta. Así, el ambiente de interconectividad de la historia y de los

---

\* Aquí el autor quiere hacer explícita la raíz griega de la palabra: poli: múltiple y ptyché: pliegue. (N. del T.)

personajes de “Nashville”(1975) o más tarde en “Short Cuts”(1993) aparece como una sublimación de la creciente globalización en la que “todos estamos interconectados” aunque no seamos enteramente conscientes de cómo, por qué o para qué. “Short Cuts” es, en este sentido, una red “de amigos de amigos” en la que los personajes son nodos y sus múltiples actos y acciones recíprocas propagan nuevos enlaces y accesos a otros nodos. También, ciertamente, se podría echar la vista más atrás hacia el poético trabajo de Anthony Mann “Winchester’73” (1950), una película esencialmente estructurada alrededor de los flujos en red en el orden de la mercancía: una mercancía concreta, un rifle, alcanza el estatus de un personaje de la película y la forma de juego de rayuela que toma el intercambio de esa mercancía a través de varias alianzas en red estructura todo el movimiento y el discurrir de la narración. Pero volviendo en todo caso a Altman: él aporta un cierto contexto para el creciente énfasis actual en el encuentro inesperado y la casualidad en los media narrativos, por no mencionar el uso de actores no profesionales en detrimento de figuras más conocidas: dos acontecimientos suceden al mismo tiempo o en el mismo lugar, que pueden o no solaparse o “enlazarse”. Actualmente el toque Altman ha entrado a ocupar un lugar central, convirtiéndose ahora en dominante, como puede verse en películas como “Babel” (2006), “Código desconocido” (2000), “Crash” (2004), “Magnolia” (1999), “Syriana” (2005) o “Traffic” (2000), que transcurren todas dentro de una construcción narrativa basada en una pura imbricación rizomática.<sup>9</sup> En estos films varias subnarrativas relativamente autónomas, aunque en última instancia interconectadas, avanzan en paralelo, interconectándose a menudo por razones lógicas o por circunstancias del azar. La densa malla de relaciones no carece de precedentes. La iteración de *24* es deudora tanto del serial como de Altman o Paul Thomas Anderson. En cualquier caso, este singular rasgo de la simultaneidad visual y narrativa es uno de los más recientes y reconocibles en las técnicas formales de la sociedad de control.

Nótese el contraste entre el suceso imprevisto y la experiencia de la totalidad, que también aparece en esas películas: el acontecimiento extraordinario que une la red entera alrededor de un eje singular y global. Esto también es *binario*: o bien la red social es un tosco ensamblaje de micromundos escindidos y discontinuos, o bien, a través de una alternancia, la red se unifica en una presencia singular. Es una lógica en red de lo uno o lo otro: o una inundación o un contacto fortuito; o una pandemia o el modo standby. En “Magnolia” el

---

<sup>9</sup> En los años noventa directores como Quentin Tarantino y Krzysztof Kieslowski allanaron el camino para este tipo de películas.

acontecimiento totalizador es una canción cantada al unísono seguida por una plaga de ranas que unifica globalmente por encima del espacio y la estructura; en “Short Cuts” se trata de un terremoto que traza una línea ortogonal a través de todas las historias y los personajes (compárese esto con el parecido terremoto al final de “San Francisco” (1936) que es un vehículo para la masificación de la humanidad en la modernidad, diferente a su interconectividad diferencial en la actual sociedad de la información). En *24* el acontecimiento global-singular es expresado de la manera más clara en la explosión nuclear de la segunda temporada, sin embargo cada temporada tiene su propio acontecimiento particular, por ejemplo, un intento de asesinato o la infección del paciente cero. Toda línea argumental de más largo recorrido se detiene durante estos momentos especiales, y emerge de una parte a otra de la red un foco singular de atención.

Así, para terminar, diría que estoy de acuerdo con que *24* es una serie política, pero por razones enteramente distintas a las que podrían tenerse en cuenta al comienzo. Me aparto del modelo causa-efecto que señala que la Fox es una institución ideológica, o de las múltiples declaraciones utilitaristas de los personajes del programa, extrapolando estos variados y evidentes “análisis de contenido” para hacerlos parte de un mensaje político más general. En su lugar, *24* es política porque la serie encarna en su técnica formal la gramática esencial de la sociedad de control, dominada como está por la lógica específica de la red y de la informática.

El papel del espectador es identificar la específica realidad sociohistórica en funcionamiento y entonces establecer conexiones expresivas entre el medio en sí mismo y el más amplio contexto en el que está incrustado. Desde luego las conexiones expresivas no son nunca nítidas y ordenadas, pero esto es precisamente lo que hace tan estimulante el abordar el acto interpretativo. ¿Cuál es la ideología de la estética? Se trata de un circuito material histórico y productivo que proscribire, de una manera estocástica si no explícita, la gramática formal de cualquier medio estético dado y sin embargo es también el efecto retroactivo de esa misma gramática acumulada en el tiempo y la cultura. ■

---

\*\* El paciente cero es el primer paciente infectado dentro de una determinada población afectada por una epidemia. (N. del T.)