

Fecha de recepción: 30 enero 2017
Fecha de aceptación: 14 febrero 2017
Fecha de publicación: 27 abril 2017
URL: <http://oceanide.netne.net/articulos/art9-1.pdf>
Oceánide número 9, ISSN 1989-6328

La atrayente degradación del mito nacional: *Deadwood*, un western post 11-S

Ignacio FERNÁNDEZ DE MATA
(Universidad de Burgos, España)

RESUMEN:

Producida y emitida entre 2004 y 2006, la serie *Deadwood*, de HBO, alcanzó ribetes míticos y generó irredentos adeptos pendientes de una conclusión definitiva tras el cierre en falso de sus tres temporadas. Quizás la principal razón de su éxito —más allá de las impecables actuaciones de sus villanos— radica en su brutal actualización de uno de los mitos principales de la identidad norteamericana: el salvaje oeste y su mundo de pioneros rebosantes de hipermasculinidad y providencialismo cristiano. Con un sentido dramático muy realista, la serie presenta los conflictos de una comunidad de frontera en la que la ley que se impone es la darwiniana supervivencia del más fuerte —o el más listo—. La cosmovisión nada autocomplaciente de la serie y el cinismo y debilidad moral de casi todos sus personajes resuena con la sociedad post 11-S del espectador, sobrecogida por la fragilidad que ha descubierto en sí misma. Este artículo se centra en el análisis de las relaciones y construcciones identitarias —en sus distintos niveles y roles—, de esta sociedad de frontera, asentada sobre el conflicto, la desigualdad y la explotación más descarnada, en donde no hay lugar para la consabida “inocencia americana” (Fredericks & Bacevich, 2014: n.pag.), y donde la coincidencia de los intereses personales parece ser el pilar vertebrador de la comunidad.

Palabras clave: identidad, mito, violencia, far west, frontera, western

ABSTRACT:

Produced and aired between 2004 and 2006, HBO's *Deadwood* was critically acclaimed to mythical proportions, but the show was left unfinished after only three seasons, to the chagrin of its devoted viewers. One of the keys behind its success —beside its villains' impeccable performances— lies in its brutal updating of one of United States' major national myths: the wild west and its world of hyper-masculine pioneers aided by Christian providence. With its gritty realism, the series presents the conflicts of a frontier community in which the only law that seems to prevail is the Darwinian's survival of the fittest—or smartest. *Deadwood's* skeptical worldview along with the moral weakness and cynicism of nearly all its characters resounded with the spectator's post 9-11 society and its newfound fragility. This article analyzes the relations and constructions of identity, in their various roles and levels, that operated in the series' frontier society, a society built on conflict, inequality and exploitation, where there was no room for the renowned “American innocence” (Fredericks & Bacevich, 2014: n.pag.), and where the coincidence of personal interests seemed to be the community's only unifying force.

Keywords: identity, myth, violence, far West, frontier, western

1. EL TEXTO: DEADWOOD EN RESUMEN¹

La serie construye una fingida intrahistoria de Deadwood, una localidad real fundada a principios de la década de 1870s en la zona de las Black Hills, actual estado de Dakota del Sur, a partir de hechos y personajes históricos manejados muy libremente, desde luego no en estricto sentido cronológico. Cada temporada ocupa, más o menos, dos semanas de la vida de Deadwood en distintos años.

La primera temporada (2004) arranca con la llegada del ex sheriff de Montana, Seth Bullock, al incipiente poblado de Deadwood, donde abre una ferretería junto a su socio judío Sol Star. Inmediatamente hacen su aparición tres genuinos mitos del salvaje oeste que estuvieron en el Deadwood histórico: Wild Bill Hickock —y que realmente murió allí asesinado—, su compañero Charlie Utter y la peculiar Calamity Jane. En el Deadwood real, se está pasando de la minería de oro de origen aluvial, a la minería subterránea, con todos los cambios demográficos, económicos y sociales que esto supone.

Es el año 1876. El poblado de promisión que en esos momentos es apenas un gran campamento minero, está regido por quien acabará convertido en el personaje principal de la serie: Al Swearengen, histórico dueño del prostíbulo *The Gem*, factótum de la vida local y de los destinos políticos de Deadwood. A su alrededor, como polilla indigna, el peculiar E.B. Farnum, dueño del Grand Central Hotel, segundo de los escenarios interiores en los que discurre la acción de esta temporada.

El caudillismo hegemónico de Swearengen se ve amenazado tras la llegada de Cy Tolliver —inspirado en el empresario real Tom Miller—, quien abre otro *saloon*, de tono más distinguido, con mesas de juego y prostitutas: *The Bella Union*.

La sociedad local se verá sacudida por el asesinato del legendario Wild Bill Hickock durante una partida de cartas en el *Saloon Nº 10 de Tum Nuttall* —cuyo nombre histórico era *Billy Nuttall*—. La muerte de Hickock y el penoso primer juicio a su asesino Jack McCall —exculpado— fueron eventos históricos que cimentaron la fama de lugar sin ley del Deadwood de la época.-

En esta temporada, la preocupación de los distintos sectores sociales por la situación jurídica de este territorio no anexado a la Unión se hace evidente. Se procede a la organización de las principales instituciones municipales y al pago de abultados sobornos a representantes políticos de los estados más cercanos. El ejército hará su aparición momentánea bajo el mando del incorruptible general Crook, histórico militar de la guerra civil y las guerras indias.

La segunda temporada, estrenada en 2005, presenta un pueblo más organizado en su trazado y aspiraciones políticas, apenas un año después del de los primeros capítulos. Las tensiones entre Bullock, flamante sheriff del pueblo, y Swearengen, parecen abocar a un choque que, sin embargo, se irá diluyendo poco a poco en la maraña de intereses comunes que comparten en pro del desarrollo de Deadwood.

Del *Bella Union* surge un desgajamiento con la prostituta/madame Joanie Stubbs —personaje inspirado en la histórica Dora DuFran—, quien funda un nuevo prostíbulo, el *Chez Amis*, junto a la recién llegada Maddie. La selecta casa de citas está enfocada a la satisfacción de un nuevo personaje, encarnación de la más confusa oscuridad: Francis Wolcott —basado en L.D. Kellogg—, geólogo delegado del legendario magnate minero George Hearst.

El otro foco de tensión racial deviene de la importante comunidad china que conforma una sociedad paralela bajo el control de cacique propio, Mr. Wu —personaje ficticio—, que ya había aparecido en la primera temporada como aliado subalterno de Swearengen. La llegada del apocalíptico Wolcott, acompañado de su propio contingente de chinos, prostitutas incluidas y otro capo chino, trastoca los equilibrios internos de la comunidad oriental. El control de las relaciones con los chinos será uno de los campos de batalla entre Hearst y Swearengen.

Finalmente, llega George Hearst a Deadwood, y con él, el capitalismo de pequeña escala que caracterizaba al pueblo —con su violencia, su falta de controles, deficiente institucionalización, y sus constantes y múltiples hambres— se ve amenazado por el capitalismo salvaje del gran industrial, hegemónico y

deshumanizador, cuya voracidad monolítica lo engulle todo en nombre del progreso. Es en este momento cuando, finalmente, se produce la anexión de Deadwood al territorio de Yankton (1861-1889), después de tiras y aflojas entre esta opción y la de Montana. Históricamente, Yankton es el antecedente de las dos Dakotas —del norte y del sur— creadas en 1889.

La tercera temporada supone la culminación del proceso de integración en el territorio de Dakota, con el cumplimiento formal de las elecciones para los distintos cargos, conformados dentro de un condado que contiene al pueblo de Deadwood. El panorama ha cambiado notablemente con el asentamiento de Hearst, quien se ha convertido en el nuevo dueño del hotel y de la mayor parte de las concesiones mineras. La tensión Swearingen-Hearst se dibuja físicamente en el espacio que media entre el *Gem* y el hotel, sito justo al otro lado de la calle.

Hearst es sinónimo de conflictos y explotación. Las brutales condiciones impuestas a sus trabajadores precisan de un permanente uso de la fuerza, de ahí que el magnate se haga acompañar de un ejército privado de agentes de *Pinkerton*, especializados en reventar huelgas y reivindicaciones laborales, un rasgo histórico que granjeó una pésima reputación a la famosa agencia de detectives. El Deadwood de las anteriores temporadas está en clara transformación. Las exigencias administrativas y políticas del carácter territorial pleno, incluidas las elecciones —manipuladas a través de la inscripción de forasteros que alteran el censo, caso del ejército, traído por Hearst—; la llegada de una compañía de teatro —certificación del desarrollo de la ciudad—, muestran nuevas tendencias y prioridades... También las sufre Merrick, cuyo periódico, *The Pioneer*, alcanza la categoría de órgano de comunicación oficial y se ve sometido a las presiones de los magnates por controlar la información y las reacciones del populacho.

Cerca del final de la temporada —y la serie— Swearingen y Wu unen fuerzas y configuran dos cuerpos de milicia —blancos y chinos— para enfrentar a los hombres de Hearst en caso de que surja un enfrentamiento. Finalmente, tras haber conseguido el control de todo el territorio

minero, Hearst abandona la ciudad en una diligencia para seguir con su rastro de muerte y enriquecimiento; para seguir cumpliendo el sueño americano. Aquí se interrumpe la serie.

2. TEXTO LITERARIO: EL ORIGEN DEL GÉNERO

La serie televisiva *Deadwood* pertenece al género cinematográfico del western, amplio espacio de imaginación artística de la identidad americana y su marcado nacionalismo. Un género fértil en imágenes de luchas y conquistas, de espacios infinitos, de héroes y villanos rotundos que han nutrido durante generaciones el relato popular de la construcción de la nación moderna. Como género, el western hunde sus raíces en momentos muy inmediatos a los hechos que atiende, obviamente, previos a la aparición del cinematógrafo. Un proceso casi autoconsciente en el que avanzaron muy próximas la propaganda y la expansión poblacional. El *Far West* configuró así una suerte de *espacio narrativo* en el que se construye un renacimiento nacional —en verdad, emocional—, tras los hitos revolucionarios y constitucionales que ya habían quedado muy atrás, y como superación del desgarro de la guerra de secesión.

El género western nació, pues, vinculado a la imprenta decimonónica y su capacidad para generar productos de consumo de masas. O lo que es lo mismo, en plena expansión capitalista y dominio romántico, en una sociedad en crecimiento, receptora de millones de emigrantes². Así, el proceso de exaltación y tipificación del *Far West* tuvo su comienzo periodístico y literario en pleno siglo XIX con precedentes como los *Leatherstocking Tales* (1823-1841), de James Fenimore Cooper, —entre las que se encuentra su gran éxito *Last of the Mohicans* (1826)— y obras de autores como Washington Irving, con *A Tour on the Prairies* (1832), *Astoria* (1836), y *The Adventures of Captain Bonneville* (1837)³. También con autobiografías como la de David Crockett, publicada en 1834.

A partir de la década de 1840 el tema del oeste alcanzó unas cotas de popularidad extraordinarias con el fenómeno de las *dime novels* —*dime* es una moneda de diez centavos—, novelitas baratas que perduraron con fuerza hasta comienzos

del siglo XX. La alta demanda de estos productos extremadamente económicos y de muy mediocre calidad —reiterativos y de fórmulas muy prefijadas—, tuvo un fuerte impacto en una población de pocos recursos y sin fácil acceso a un ocio diversificado. Los *dime novels* de temática del *Far West* ocuparon un importantísimo hueco en los temas de estas publicaciones, prácticamente dos tercios (Faragher, 2006). Las clases populares se reconocían en aquellas historias que tenían algo de emulación de sus propias vidas —la búsqueda del sueño del emigrante—, pero en el caso de las novelas, con perfiles reconocibles, personajes arquetípicos y soluciones confiables a los conflictos que tenían lugar en sus páginas. Aquellas novelitas contenían historias de grandes sacrificios y trabajos que, a diferencia de la vida real, a menudo encontraban recompensa. Exaltaban la condición *natural* del hombre solo en un medio indómito que permitía una auténtica libertad, lejos de la corrupción que impregnaba todo lo que era calificado como *civilización*, claramente favorecedora de quienes habían nacido con ventajas sociales. Esto se correspondía claramente con la experiencia negativa de las clases pobres, grandes consumidores de aquella literatura. La lectura retroalimentaba los impulsos migratorios y favorecía la compartición de ciertos valores y aspiraciones.

Ya con el nuevo siglo, esta literatura barata dio lugar a las novelas del oeste propiamente dichas, con ingredientes y calidades más variadas —autores como Adams, Eugene Manlove Rhodes, William McLeod Raine, Emerson Hough, Zane Grey, Frederick Faust, entre otros (Jones, 1978: 4)—, gigantescas tiradas, y que serían ya popularmente reconocidas como *westerns*. En estas obras abundaba la épica llena de moralismo y predestinación religiosa, configurando un espacio de combate entre el bien y el mal en medio de un paisaje salvaje e inconmensurable. Aquellos ingredientes saltaron las fronteras estadounidenses para convertirse, también, en literatura de masas como ocurrió, por ejemplo, en Alemania con las novelas del oeste de Karl May, auténtico superventas que jamás pisó el oeste americano (Bugmann, 2016: n.pag.).

La épica del western, de profunda base romántica, aporta el relato imprescindible de héroes libres, muchas veces *fuera de*

la ley —con ingredientes de contradicción resuelta, por su carácter de Robin Hood (Faragher, 2006: n.pag.)—, prostitutas felices y bondadosas, lucha por la tierra, gentes dueñas de un sueño/destino y configuradoras de la idea de un pueblo santo y puro, base de la identidad americana. Un relato masculino de conquista, expansión y éxito sobre el que asentar las bases político-culturales necesarias a la construcción de la moderna nación-estado. Como señala Daryl Jones, “The Western evolved as an expression of nineteenth century America’s prevailing attitude toward history, progress, and the national destiny” (Jones, 1978: 165).

En la expansión de las *dime novels* y la asunción del western como relato-mito, encontramos un proceso de construcción nacional semejante al estudiado por Benedict Anderson en su seminal *Imagined communities* (1983), donde establecía la correlación entre el desarrollo del protestantismo —comunidades lectoras de la biblia sin intermediación sacerdotal— y la imprenta que multiplica y abarata el acceso al Libro. Este proceso vinculado a la Reforma supuso un gran incremento del alfabetismo, necesario para la práctica religiosa, sí, pero también favorecedor de la circulación de ideas y de la percepción de configurar una comunidad religiosa —pronto nacional—, que se reconocerá a través de la fijación de una lengua común superando versiones localistas. Por derivación, subyace la incitación de lo impreso. La migración —voluntaria y forzosa— de grandes conjuntos de población de origen europeo y tradición protestante sienta las bases de esa demanda lectora en el nuevo mundo y del fuerte providencialismo con el que tales gentes encaran las nuevas comunidades.

A la palabra revelada y su texto matriz, el siglo XIX incorporará la expansión de la novela romántica y de la prensa escrita, poco a poco prensa de masas, todo lo cual, como señala igualmente Anderson, favorecerá la creación definitiva de la comunidad imaginada. En la Europa romántica, el desarrollo de la nación y sus mitos —proyecto político de las élites liberales— deberá mucho a esta generación de una comunidad lectora que, en la nueva novela, encontrará el marco de creación del tiempo, personajes y comunidades necesarios para la construcción de la idea nacional.

En el caso de Estados Unidos, la prensa y las *dime novels* ocupan ese espacio de sentimentalización de la historia —nueva historia— y la construcción nacional, en su propia versión del romanticismo político. Así, algunos de los efectos en el imaginario político de esta recreación literaria alcanzaron a la invención de un idealizado sujeto-pueblo de la nación, encarnado en la familia agroganadera cristiana del *homesteader* —cabezas de familia que fundan su granja o rancho con una orientación económica cuasi autosuficiente—. Estos relatos no están muy alejados de las idealizaciones que, por lo general, desarrollaron para otros ámbitos la novela romántica con autores como Macpherson o Walter Scott, como ya señalaron Hobsbawm y Ranger (1984). Inevitablemente, el cowboy tenía algo de caballero andante, de héroe del pueblo.

También jugó un papel importante la espectacularización del llamado *salvaje oeste* a través de shows populares como *The Scouts of the Prairie*, protagonizado por los famosos exploradores Texas Jack Omohundro y Buffalo Bill, y la bailarina Mademoiselle Morlacchi —introdutora del baile del can-can— estrenado en 1872 en Chicago⁴. Durante la temporada siguiente, 1873-1874, con un ligero cambio de denominación del número —*Scouts of the Plains*— sumaron a otro de los grandes mitos del oeste, Bill Hickok. En 1883, Buffalo Bill fundaría su propia compañía de entretenimiento, la *Buffalo Bill's Wild West*, con la que recorrería el país y llegaría a hacer giras por Europa y Gran Bretaña (Wilson-Martin, 1998: n.pag.).

Con todos estos antecedentes, la siguiente vuelta de tuerca para la popularización del western, estaba servida: su transformación en género cinematográfico. La gran pantalla permitía saltar las barreras del analfabetismo y llegar a un público muchísimo más vasto. El cine fue pronto un ocio de masas, uno de los pocos divertimentos de la clase trabajadora, por encima de cualquier otro estrato social. Según el historiador del cine Kevin Brownlow “cuando [en la primera década del siglo XX] entrabas en un cine, lo primero que te venía a la cara era el olor a desinfectante, y no solo por el olor corporal, sino también por los insectos. Por eso las clases medias y altas no iban al cine” (Bromberg & Lange, 2013: n.pag.). Las

salas de cine comenzaron a *hacer* nuevos americanos. Mucho antes de que McLuhan lo teorizara, el cine contribuyó al generar y propagar un sentido de historización del sentimiento nacional, lo que en el caso de la joven nación estadounidense, que crecía exponencialmente a partir de la emigración, resultaba no solo conveniente sino necesario. El western, con sus historias de colonos recién llegados, con su vida contenida en un carromato junto a todos los sueños de un nuevo comienzo, representaba el parto de la nación, lo ejemplificaba en la pantalla.

El cine del oeste nace, pues, del bagaje de lo escrito, apropiándose para sí la etiqueta *western* que, desde sus inicios mudos, quedará como categoría o género cinematográfico. Lo hará desde su pronto comienzo con *The Great Train Robbery*, rodada por Edwin Porter en 1903, o con *The Massacre*, de David Wark Griffith, de 1912. A ello se sumarían una infinidad de cortos producidos en estas primeras décadas del siglo, incluyendo *The Iron Horse*, de John Ford (1924), antes de la irrupción del cine sonoro. En los años 40 y 50 será su boom definitivo, ahora sí convertido en género propio. Aunque hubo centenares de películas de bajo presupuesto y pobre realización, la conjunción de lenguajes visuales y textos posibilitó que algunas de aquellas producciones adquirieran la categoría de obras de arte —algo que no había pasado con sus precedentes impresos— creándose así uno de los géneros cinematográficos por excelencia. En lo que se llamó el Hollywood clásico, los amantes del género encuentran las grandes producciones de John Ford⁵, Fritz Lang⁶, William A. Wellman⁷, Howard Hawks⁸, Raoul Walsh⁹, Fred Zinnemann¹⁰, Antony Mann¹¹, Nicholas Ray¹², Delmer Daves¹³, por solo mencionar algunos —sin olvidar el autohomenaje del género con *How the West Was Won* (1962), dirigida por Henry Hathaway, John Ford, George Marshall y Richard Thorpe—.

En los años 60, siguiendo al cambio cultural post II guerra mundial, imbuidos del nuevo maniqueísmo de la cultura de la guerra fría, el western se adentró por nuevos lenguajes, ritmos y violencias, en clara reactualización del mito que, a su vez, servía de referente para las nuevas guerras —Vietnam—. Así, de los grandes relatos morales del Hollywood clásico se pasó a los nuevos lenguajes, ritmos y

violencias de las siguientes décadas con Sam Peckinpah¹⁴, a una estética antiheroica envuelta en una violencia desprejuiciada como la del seminal Sergio Leone¹⁵. Su popularidad como género descendió en los años 80 y 90, pero vivió un resurgir como género artístico gracias a películas como *Unforgiven* (1992) —dirigida y protagonizada por Clint Eastwood—, o *Dances with Wolves* (1990), de Kevin Kostner, hasta llegar al nuevo siglo en el que no cejan las propuestas¹⁶. La vitalidad del western se percibe en su temprano salto de la gran pantalla a la televisión, con éxitos que seguían la estela de los clásicos de Hollywood, como *Bonanza* (1959-1973), *Sergeant Preston of the Yukon* (1955-1958) o *How the West Was Won* (1978-1979)¹⁷.

3. CONTEXTO HISTÓRICO. DEADWOOD COMO MICROCOSMOS

Deadwood presenta a una sociedad de frontera, con toda su violencia y desorden, desde sus inicios como un importante campamento minero fuera de los límites del Estado —lo que en Estados Unidos se llama *la Unión*—, hasta su inclusión dentro del mismo como una pequeña ciudad en crecimiento. El poblado de Deadwood fue fundado pocos años después de que el Tratado de Laramie *cediera* el territorio de las Black Hills a los Lakota (1868), tras el descubrimiento de oro por parte del mismísimo Teniente Coronel Custer (1874). La serie aborda un período que para el caso de los EE.UU. adquiere significaciones míticas en la construcción de su nacionalismo moderno: la colonización de las tierras al oeste del río Mississippi, un espacio/tiempo que en el imaginario americano subsume la construcción del país —alcanza su actual extensión continental— y el espíritu de auto-superación y lucha en la consecución del sueño americano de los *pioneros*, cuyo esfuerzo legitima el despojo de los *indolentes* indígenas, incapaces de defender su territorio y *hacer país*.

La conjunción de sucesos que históricamente propiciaron la llamada *conquista del oeste* comenzaron con la sorprendente compra de la Luisiana, un inmenso territorio de 2.144.476 km² que Napoleón Bonaparte vendió, en 1803, por 80 millones de francos a los Estados Unidos y que permitió que la Unión prácticamente duplicara de golpe su territorio. En la

exploración de este vasto territorio y su inmediata extensión hasta el océano Pacífico, surgirá el mito de los pioneros y descubridores, con la participación de las guerras indias, las fiebres del oro, la anexión de Texas (1845) y, tras la lucha contra México, la incorporación de Arizona, Nuevo México y California —Tratado De Guadalupe-Hidalgo, en 1848—. En 1890 se fijó la frontera definitiva de los Estados Unidos continental. El momento histórico de la serie coincide con el final de una parte de las llamadas guerras indias, en este caso la encabezada por el jefe Lakota (siux) Nube Roja, y en la que participaron otros caudillos legendarios como Caballo Loco —Tasunka Witko, 1840-1877— y Toro Sentado —Tatanka Iyotake, ca. 1831-1890—.

Tras la llamada *guerra de Nube roja* (1866-1868), entre Washington y la confederación indígena de los Lakota, los Cheyenne y los Arapaho por los territorios de Montana y Wyoming, el gobierno de los EE.UU. firmó el tratado de Fort Laramie (1868) que, entre otras cosas, preservaba el territorio sagrado de las Black Hills en la reserva Lakota. El tratado fue inmediatamente violado a partir del descubrimiento de oro en las colinas en 1874. La total inacción del gobierno —y de su principal instrumento en la zona: el ejército—, muestra la connivencia de Washington con esta penetración minera, muy conveniente a los intereses gubernamentales para superar la grave depresión de 1873 —ya en 1829, el descubrimiento de oro en Georgia había acabado con las tierras de los cherokee (Zinn, 2005: 100)—. Esto supuso la reanudación de los combates con los indígenas que, en 1875, tuvieron algunas campañas exitosas, como la *batalla de Rosebud* y la traumática de *Little Big Horn* (junio de 1876), con la derrota del Séptimo de caballería y la muerte del petulante teniente coronel George Armstrong Custer (1839-1876). El ejército americano derrotó a los Lakota en las batallas de *Dull Knife* y *Slim Buttes*, en 1876 —*Guerra de las Black Hills*—, lo que, finalmente, supuso el traslado forzoso de los indígenas, y permitió obtener acceso a las Black Hills, en realidad, sancionarlo, pues los mineros ya estaban allí. Estos hechos conforman el tapiz histórico sobre el que se tejerá la serie *Deadwood*, cuyo pueblo titular consiguió legalizar su ubicación y consolidar los títulos de sus explotaciones mineras —y

las de otras localidades próximas como Custer City— tras esta guerra.

Deadwood narra la formación de uno de los enclaves propiciadores del cumplimiento del sueño de los emigrantes. Así, el espectador se asoma a un microcosmos de lo que fue el complejo proceso de expansión territorial estadounidense del siglo XIX, y que implicó tanto movimientos espontáneos como estimulados o diseñados por el gobierno y particulares ambiciosos, aunque sin abordar de manera alguna el exterminio y desplazamiento de la población indígena. A pesar de ignorar este violento y fundamental acto de "acumulación primitiva", la serie escapa a la trampa autocomplaciente descrita por Slotkin y aborda la historia con un sentido casi benjaminiano, pasándole un cepillo a contrapelo al encuentro de los esfuerzos, miserias y conflictos desde abajo. Heredera del providencialismo cristiano-protestante, la conciencia americana romántica no enlaza con las culturas amerindias u originarias, sino que se dice heredera del Mayflower¹⁸. Esto tuvo mucho que ver con la asunción del principio del "destino manifiesto" que acuñara John L. O'Sullivan en un ensayo publicado en la edición de julio-agosto de 1845 de su revista *United States Magazine and Democratic Review*, según el cual la expansión de los Estados Unidos a lo largo del continente norteamericano respondía a un mandato divino:

The time has come for everyone to stop treating Texas as an alien, and to stop thwarting our policy and hampering our power, limiting our greatness and checking the fulfillment of our manifest destiny to overspread the continent allotted by Providence for the free development of our yearly multiplying millions. (Sullivan, 1845: n.pag.)

Sin embargo, *Deadwood* muestra cómo en esa expansión la moral no jugó papel alguno. El carácter brutal que muchos atribuyen a la serie, especialmente por el descarnado uso del lenguaje es un elemento buscado de historicidad y realismo. Posiblemente, *Deadwood* esté entre las producciones más soeces de la historia televisiva estadounidense, lo que, según sus realizadores no responde a ningún ánimo iconoclasta, sino a la lógica adaptación al lenguaje contemporáneo,

muy distinto en alocuciones y blasfemias al del siglo XIX¹⁹. En cualquier caso, antes que lo grosero del lenguaje, la carga mayor de dureza viene del fiel retrato que hace la serie de la explotación laboral y sexual, la falta de derechos civiles y políticos, la inequidad social y de género, las presiones, la violencia y la corrupción que caracterizaban al mundo de la frontera.

4. TEXTOS, CONTEXTOS Y SUBTEXTOS. IDENTIDAD Y OTREDAD EN *DEADWOOD*

La sociedad estadounidense es celebrada como un "melting pot", dentro del cual entran personas de diversos orígenes y salen americanos, con diferencias culturales —pero no demasiadas—, religiosas —aunque mayoritariamente giren en torno al cristianismo— y fisionómicas, pero americanos al fin. Sin embargo, a pesar de este eufónico relato de origen, es una sociedad excluyente, que selecciona quién puede formar parte y quién no, de la comunidad imaginada, permanentemente preocupada por la falta de homogeneidad moral-cultural. Quien no encaja en los moldes es tenido por un *otro* cultural, que pasa a estar excluido del relato exultante de la historia.

El mito de la frontera que Hollywood y la cultura popular estadounidense atesoran no ignora la existencia de la violencia, la corrupción, el sexismo extremo, la desigualdad racial, la falta de civilización —en otras palabras, civilidad, legalidad, hipocresía—. Por el contrario, romantiza la violencia y la hipermasculinidad, idealizando el mundo de los *saloons*, sublimando la subyugación y explotación sexual de la mujer —prostitutas felices de gran corazón; el mundo de los casinos, el bar, y el juego, donde el *honor* de los hombres, que poco tenía que ver con los otros mitos fundacionales del país: el trabajo duro, la moral protestante— los hace tomarse la justicia por propia mano. *Deadwood* le quita todo el glamour a este mito, así como a las identidades excluyentes construidas en torno al mismo: la del hombre blanco de acción —entiéndase, agresivo, misógino, oportunista, heterosexual, independiente—, protestante —pero no religioso—, y listo, como único sujeto histórico, y un universo de seres-objetos de esa acción —mujeres, indios, negros, chinos, judíos, e incluso intelectuales y demás hombres sensibles—. Aunque

este cuestionamiento de la identidad no forma parte del texto argumental ni de los subtextos narrativos de la serie, es una conclusión lógica de aquellos conflictos y discursos que sí aborda directamente.

4.1. El indio invisible

El primer elemento identitario es el relativo a los pobladores originarios —el primer gran *otro*, cosificado y marginado—, que en estas tierras son los indígenas Lakota, Cheyennes y Arapaho. En la predominante visión cristianocéntrica, los indios son, simplemente, salvajes, parte del paisaje que hay que domesticar y civilizar, un obstáculo para la expansión de los blancos. Curiosamente, en una serie que reclama cierta autenticidad histórica, con una contextualización de la vida cotidiana brutal que roza lo hobbesiano, las reclamaciones y ataques indígenas deberían haber tenido una gran presencia en el guion como elemento de inseguridad permanente. Sin embargo, son un problema resuelto: han sido neutralizados a través de la más brutal violencia, reflejada en la cabeza de un supuesto jefe indio que Swarengen guarda en el armario procedente de las campañas de exterminio puestas en marcha desde el mismo *Deadwood*, pagando a tanto la cabeza/cabellera. Esta cabeza del jefe indio es el mejor interlocutor del *cacique* local, Al Swarengen, pues sus *charlas* suelen ser momentos de gran intensidad dramática y muestra del permanente maquiavelismo del dueño del Gem.

El único indio que aparece en pantalla, un hombre que ataca a Bullock en un paraje solitario mientras éste iba tras el asesino de Hickok, es un personaje-objeto, utilizado para demostrar la nobleza de Bullock, el bueno de la serie, quien, tras derrotarlo y quitarle la vida, lo sepulta respetuosamente. Se podría pensar que su ausente presencia en la serie es todo un reconocimiento al tratamiento histórico del indígena, su ninguneamiento, su exterminio, pero es más probable que responda al desinterés de los realizadores. En esta serie los indígenas son descritos con una mezcla de desdén y respeto, confiriéndoles una categoría superior a los otros colectivos étnicos que solo reciben desprecio. *Deadwood* recoge así la transformación que el tema del indio experimentó en el desarrollo del western cinematográfico, que partía de la satanización de las poblaciones nativas

—salvajes exterminables, como muestra, por ejemplo, *The Searchers* (1956)—, al reconocimiento de su dignidad y derechos, lo que sucedió, lentamente, a partir de la película *Broken Arrow* (1950).

No es paradójico que en *Deadwood* este guiño se dé a través de la invisibilidad de los nativos, pues al igual que Swarengen y Bullock, la sociedad blanca estadounidense respeta y romantiza a los indios *muertos*—aquellos guerreros a caballo que defendían la tierra y que simbolizaban la libertad y la espiritualidad²⁰—mientras sus herederos desposeídos permanecen al margen de la comunidad nacional y de la identidad americana (Huey, 2010: n.pag.).

4.2. El chino misterioso

Tras la fiebre del oro californiana de 1849 empezaron a llegar grandes cantidades de chinos a los Estados Unidos²¹, aunque la inmensa mayoría se dedicaría a labores de servicio y trabajo pesado —como la construcción de los ferrocarriles—, y no a la búsqueda de oro, pues el prejuicio racial y las restricciones propietarias jugaban en su contra. En los mitos identitarios históricos de Estados Unidos, el indígena no suele ser invisible, pero sí lo son los chinos, que numéricamente representaron una población muy importante, como se muestra, aunque de manera tangencial, en la serie.

Deadwood muestra la desigualdad en la que conviven esta suerte de comunidades paralelas —Wu jamás entra al Gem por la puerta principal, a pesar de ser un aliado menor de Al—, que apenas interactúan en lo relativo al ocio y sociabilidad, y que ni unos ni otros intentan alterar. Los chinos de *Deadwood* son una comunidad en la sombra, apartada y manejada con facilidad por su hombre fuerte, Mr. Wu, como una versión menor y más cerrada del campamento minero y del Swarengen hegemónico. No hablan inglés y mantienen su vestimenta y peinados tradicionales. El menosprecio de los blancos hacia ellos es absoluto, y Wu lleva su dignidad y orgullo como si la humillación y el trato vil que recibe de los blancos no le afectase —excepto cuando sobrepasa ciertos límites—. Quizás también él los siente como a seres distintos, cuyas costumbres y opiniones no tienen por qué preocuparle, a menos que toquen sus intereses.

No son, sin embargo, los personajes los que actúan movidos por el prejuicio y la ignorancia: también parecen hacerlo los guionistas de la serie. El barrio chino aparece como un lugar más oscuro y sucio que el resto del pueblo, y no queda claro qué actividades económicas tienen lugar en él, más allá de la lavandería de Wu y su criadero de cerdos, y los casinos y prostíbulos en los que corren el opio y las ulteriores prostitutas, colocadas en jaulas. Tras el fin de la construcción de ferrocarriles, los chinos en el salvaje oeste se dedicaron a negocios del sector servicios —lavanderías, restaurantes, tiendas— con clientes blancos (y chinos), y lo mismo pasó en el Deadwood real. Había, por tanto, una interacción mayor entre las dos comunidades. Por otro lado, aunque en el Deadwood histórico, a partir de los años 1880 la comunidad china elegía un alcalde y un concejo municipal no-oficiales, en la serie son arcaicos seguidores de un caudillo, y se dedican a actividades oscuras y perversas que permanecen ocultas al resto de la población (Khatchadourian, 2005: n.pag.).

Así, a pesar de evidenciar la importancia que tuvieron los chinos en la conformación del salvaje oeste dentro de la nación americana, la serie reproduce y explica su marginación respecto a la comunidad nacional y la identidad americana forjada en la frontera: estuvieron ahí, construyeron trenes, trabajaron en las minas, lavaron ropa y vendieron comida, pero continuaron hablando sus lenguas, vistiendo su ropa, y adorando sus dioses: como si no hubieran estado. El “melting pot” no los convirtió en americanos porque los chinos no se fundieron en la amalgama cristiana con los rasgos correctos. El rechazo fue mutuo, y su otredad no fue siquiera integrada en el relato identitario de la frontera como un referente rechazado.

4.3. El negro solitario

La presencia de negros en *Deadwood* se limita al dueño del establo local —Hostetler— y a su amigo el *general negro* Samuel Fields, que lo visita. No hay mujeres negras, salvo cuando llega Aunt Lou, la cocinera de Hearst, en la tercera temporada, desempeñando el gastado papel de vieja nodriza de sus amos, y posteriormente su hijo, Odell, quien vuelve de Liberia —una trama brevemente

esbozada en la serie del sueño de *retorno a África de libertos americanos, en la que no entraremos aquí—*. Estos cuatro personajes representan a “los negros” del salvaje oeste, otro grupo cuya presencia ha sido olvidada en la historia oficial y los mitos identitarios de la frontera, y que la serie también reduce a la nimiedad.

A finales del siglo XIX, los negros americanos saben que su espacio social, de hecho, su vida misma, depende de su respeto a la jerarquía que los ubica por debajo de los blancos, y de su asimilación a los principios rectores de la población blanca. Pero también de su adaptación y su resistencia. Hostetler y Aunt Lou han optado por el silencio, la sumisión aparente y el aguante, cumpliendo con sus trabajos y manteniendo su dignidad personal en el reducido espacio de respetabilidad que se les permite ocupar. El *general* se dice medio loco y se presenta estafalario —en nombre y aspecto— lo que le permite subvertir el orden al situarse fuera de la mediocritas habitual. Además, su autorreferencia como *general negro* exige contextualizarle en la reciente Guerra Civil y la lucha contra la esclavitud. Odell es quizás el más interesante, pues pasa de abandonar el país para buscar riqueza y libertad en el África de sus antepasados, a hacer negocios con Hearst, vendiendo su alma y traicionando a la congregación de la cual es diácono en el país africano.

En principio, ni Hostetler ni el *general* —que viven a una distancia prudencial de la comunidad blanca— sufren acosos o especiales menosprecios, salvo por Steve, un *white trash* sureño, obsesionado con ocuparse del establo y que, por ironía, o como relación sureña, lleva el mismo apellido que *the Nigger General*: Fields. Ciertamente, tras la Guerra Civil (1861-1865), una parte importante de la población empobrecida del sur de EE.UU., tanto blanca como negra, emigró hacia los territorios del oeste, y tal parece ser el caso de Steve.

La tensión en la que vive el dúo de hombres negros se percibe cuando Steve emprende un intento de linchamiento —que no podrá llevar a término— y que, como solía ser habitual, comienza con el caldeamiento de la masa con lemas relativos a la subhumanidad de los negros. Sin embargo, la acción del sheriff Bullock logra detener

el ataque racista —de nuevo, la nobleza del hombre blanco bueno es demostrada a través de su acción en torno a personajes-objeto que son, necesariamente, de identidades subalternas—. Además, en este pueblo sin negros había cierta despreocupación respecto a estos, que solo el fanático —e interesado— racismo de Steve había suspendido por unos minutos— Steve, quien no tiene mina, ni empleo conocido, ni propiedad alguna, y que ve como una provocación el que dos negros estén económicamente por encima de él—. Este conflicto se resuelve de forma penosa para ambos: Hostetler pone fin a su vida y Steve queda convertido en un vegetal —el racismo, cuando es extremo, parece decir el guion de la serie, debe tener consecuencias—.

Por otro lado, Odell es un personaje odioso. Su hipocresía y su falta de escrúpulos a la hora de negociar con Hearst, además de su desprecio por su madre, resultan peores que las vilezas cometidas por los personajes blancos que le rodean. Parece justo, entonces, que muera asesinado, seguramente a órdenes de Hearst, merced a su intento por medrar con la misma amoralidad y egoísmo que sus coetáneos blancos. Así, el atípico *general negro*, un sujeto propio de la frontera y la ambigüedad, será el único que quede como relativo dueño de su destino como marginal. En definitiva, el gran conflicto racial de Estados Unidos, la segregación de la población negra, el *otro* por excelencia de la identidad americana, queda, en *Deadwood*, convertida en una mera anécdota que lamentablemente sirve para reforzar las representaciones típicas de los negros en la cultura americana.

4.4. El amigo judío

Un solo judío forma parte de la comunidad de *Deadwood*: Solomon Star, de origen austriaco —históricamente, era bávaro—, socio de Bullock en el almacén y futuro director del banco de la señora Garret/Ellsworth. Un casting preciso presenta a un hombre pequeño, de nariz prominente, ajustado al estereotipo del judío, —aunque el Star histórico no trabajó nunca en banca—. Hombre con buena cabeza para los negocios, el Star televisivo es el menos masculino de todos los hombres que aparecen en *Deadwood*, a excepción del promotor de teatro Jack Langrishe; al fin y a la postre, un hombre del espectáculo.

Como hombre inteligente condenado a la ambivalencia de estar fuera y dentro a la vez, es quizás el personaje más empático y sensible de toda la serie. La interesante relación que mantiene con la prostituta —al final, exprostituta— Trixie, responde a la circunstancia de dos personas semi-excluidas por su condición, origen u oficio, cuya valía personal e intelectual era, sin embargo, superior a la de sus *superiores*.

El traslado a tierras americanas de las formas culturales europeas a través de la emigración, hace rápidamente presente en las *nuevas sociedades* actitudes antisemitas que surgen de referencias y expresiones presentes en la religiosidad popular, la tradición oral, la cuentística y otras formas identitarias (Darnton, 2000). Tal es la condición que arrostran permanentemente algunas minorías en las nuevas sociedades de frontera. No es por ello sorprendente que Sol reciba todo tipo de comentarios hirientes por su identidad étnico-religiosa. Sin embargo, la porosidad del mundo en gestación alivia tales restricciones, lo que en el caso de Sol Star propiciara que consiga convertirse en un importante hombre de negocios —claro que necesitado de la sombra de un socio con credenciales cristianas como Seth Bullock, e incluso Alma Garret/Ellsworth—. El Star histórico llegó a ser miembro del Senado de Dakota del Sur y de su cámara de representantes, además de alcalde de Deadwood, lo que demuestra que el antisemitismo de las sociedades fronterizas no era tan profundo como para condicionar las oportunidades económicas, sociales y políticas de los judíos, algo que sí sucedía, sin embargo, en la costa este del país y en el viejo continente europeo.

Pero, aunque en la serie y en la realidad, *el judío* participó plenamente en la construcción del espacio nacional más allá de la frontera, y participó incluso, aunque de manera parcial, en la subyugación de los *otros* no-blancos (chinos, negros, e indios), su otredad esencial —no solo no es cristiano, isino heredero de quienes mataron a Cristo!— lo mantuvo fuera del mito identitario de la frontera.

4.5. La mujer: puta, esposa o loca

Deadwood presenta de forma descarnada el menosprecio, sumisión y explotación de las mujeres en ese mundo de aventureros y héroes aficionados a los burdeles, al

alcohol y al juego que tanto se ha idealizado en la cultura popular estadounidense —y occidental en general—. Las duras descripciones de los burdeles, las palizas y asesinatos, los comentarios mordaces y degradantes, la cosificación absoluta de las prostitutas, no responden a regodeo morboso de cine gore, sino al reconocimiento de un infierno conradiano que vertebraba las relaciones entre los sexos en el mundo hipermasculino de la frontera. Uno de los grandes aciertos de la serie es presentar toda esta violencia estructural sin ambages ni edulcoración, sin la amortiguación que suponen las cortesías y maneras sociales. De esta manera, los guionistas tratan al espectador como adulto capaz de enfrentarse a lo que significa el patriarcado, a las terribles condiciones que el machismo impone a las mujeres, aún peores para quienes están en la base del sistema.

Los movimientos migratorios del siglo XIX son mayoritariamente masculinos, en especial los registrados a espacios como Canadá, Estados Unidos y Australia. Habrá de llegar el siglo XX para que observemos una feminización de la emigración (Lacomba, 2008: 211). Coherentemente con ese dato, la población que surge en las Black Hills, con base en los campamentos mineros, es un mundo de absoluta predominancia masculina. En la estructura de la serie, ese fuerte desajuste en la proporción entre sexos se traduce en que solo un 26,09% de los personajes principales corresponden a mujeres (frente a un 73,91% de varones); y entre los personajes secundarios, encontramos un exiguo 16,67% de mujeres (frente al 83,33% de varones).

Entendiendo que el núcleo de Deadwood nace como conferidor de bienes y servicios a los buscadores de oro de los campamentos y asentamientos aledaños, las mujeres aparecen como una mercancía más: junto a los almacenes y ferreterías, los establos públicos, las cantinas, hoteles y casas de baños, los burdeles alcanzan una gran demanda. De manera que el grupo principal de mujeres que aparecen en *Deadwood* son prostitutas que trabajan en el Gem y en The Bella Union. Su cosificación y mercantilización las anula como seres humanos, lo que hace que, en su mayoría, aparezcan como entes fantasmales sin voluntad ni voz reconocible. En este caso, son personajes-

objeto sobre los que actúan los personajes principales, pero en la realidad histórica e incluso en el mito, fueron en su mayoría seres-objeto utilizados por los sujetos de la historia —los hombres—.

Esta devaluación se ve *corregida* en la serie con el protagonismo de seis mujeres, todas blancas: Alma Garret/Ellsworth, quien acaba convertida en una de las personas más importantes del pueblo, y cuya aparente e inicial fragilidad se va transformando a lo largo de la serie; Martha Bullock, sufriente madre y esposa —y más tarde, maestra—, de carácter anodino; dos prostitutas, Trixie, favorita de Al Swarengen, y Joanie Stubbs, madame del Bella Union, quienes también son personajes que sufren cambios y presentan aspiraciones propias; más el *espíritu libre* de Calamity Jane y la inclasificable Jewel Caufield, empleada lisiada del Gem, quienes, como absolutas marginales, van por libre.

Alma Garret/Ellsworth pertenece a las élites —un tanto depravadas, como corresponde con este estrato— de la costa este de EE.UU, y llega a Deadwood acompañando a su lechuguino esposo, en busca del enriquecimiento rápido que promete la fiebre del oro. Alma es una mujer destrozada a la que se le ha negado voluntad sobre su destino: su matrimonio decidido por sus padres es el argumento con el que ella justifica su adicción al láudano, vía de escape de su frustrante cotidianidad. Hasta aquí, es un estereotipo nada infrecuente—la frágil mujer de sociedad, elegante y respetable, con su sucio secreto químico —léase, láudano, pastillas para dormir, alcohol...—. Pero pronto emergerá como una mujer luchadora que se enfrentará a grandes obstáculos y ganará su independencia, sin perder, sin embargo, la fragilidad femenina. Su papel gana con la transformación que sufre —como viuda, como amante, como madre de acogida, como poseedora de la más importante mina, como banquera—, y que la convierte en uno de los puntales de la sociedad. Su émula, en cuanto a miembro de las clases medias locales y con un capital social intachable, es Martha Bullock, auténtica mujer-símbolo, y como tal, carente de personalidad y carácter: buena madre, esposa devota y trabajadora incansable, en su caso como maestra. Es la *mujer buena* de todo patriarcado, que, en el caótico mundo de la frontera, aleja

aún más a la mujer de ser sujeto histórico: su vida está plenamente ocupada en las labores de cuidado y atención de los hombres y los niños. El desdibujado Seth Bullock —una personalidad carente de habilidades sociales—, compartido por ambas mujeres en distintos momentos, actúa como conector de esferas, en las que el autocontrol de ellas fija los estándares de *civilidad* pretendida mucho mejor que las violentas actuaciones de los hombres.

Trixie es, posiblemente, la mujer más interesante de la serie. Es la más imprevisible, la que consigue superar los límites de su condición, la que muestra una personalidad propia que va más allá de roles o estereotipos. Su salto de la cama de Al Swarengen hasta la de Sol Star es el resultado de su paulatina liberación de la violencia a partir de su rechazo de su condición degradada —deja de ser una puta para quien no existe otra forma de ser tratada, para, con mucha dificultad, pasar a ser una mujer que se reconoce merecedora de respeto y de cariño—. Su carácter impetuoso, su gran corazón y sentido de la solidaridad, su conocimiento de las implicaciones morales en la sociedad, se combinan con tendencias autodestructivas, impulsos violentos contra sí y contra terceros, reacciones caprichosas o inesperadas... Todo esto parece encerrar una clave en su propio nombre: Trixie, tan próximo a la sonoridad de los tricksters, dioses embaucadores y burlones. No en vano, Trixie procede de las alturas del Gem, del sancta sanctorum de Al Swarengen.

El trickster, con sus lógicas diferencias, es una figura presente en el folklore de muchas culturas: mediterráneas, nórdicas, chino-japonesas, semíticas, amerindias... Según Paul Radin, un trickster:

is at one and the same time creator and destroyer, giver and negator, he who dupes others and who is always duped himself. He wills nothing consciously. At all times, he is constrained to behave as he does from impulses over which he has no control. He knows neither good nor evil yet he is responsible for both. He possesses no values, moral or social, is at the mercy of his passions and appetites, yet through his actions all values come into being. (Radin, 2015: VIII)

Trixie encaja en esta definición —que también juega con el carácter sexual, de intermediación, impulsos, deseos y juegos—. Su empoderamiento y transformación en esferas sociales disímiles, hilvanando costuras que entreveran el tejido social. Es la voz de las prostitutas del Gem ante Swarengen; un ángel guardián para la honra de la viuda Garret; la vengadora de la muerte de Whitney Ellsworth; y la compañera de Sol Star, quien granjea para él la aceptación social en el machista mundo de los poderosos del pueblo.

Joannie Stubs, quien parte con mejores cartas que Trixie —es más sofisticada, bien vestida, con ambiciones de independencia económica, sabe leer y escribir— es, sin embargo, un contrapeso de la propia Trixie y sus éxitos. Joannie es un juguete roto, abusada desde la infancia, y su evolución a lo largo de la serie tiende a la decadencia y depresión; un camino de perdición. Su bisexualidad parece responder a un instinto de protección —el lesbianismo parece ser su opción sexual natural, aunque también la única posibilidad que tiene de vivir el sexo sin violencia— y su intento de emprendimiento e independencia económica descansará en la explotación sexual de otras chicas. Inspirada en la histórica y exitosa madame Dora DuFran, el personaje de Joannie Stubs podría haber sido mucho más interesante, pero se quedó en la representación de la fragilidad y la amargura de una mujer que es incapaz de trascender sus demonios.

Otras dos mujeres, Calamity Jane y Jewel Caufield cierran este capítulo. Calamity Jane fue un personaje histórico extraño, de vida difícil y fuerte personalidad, reconocida fabuladora de su propia vida, por otro lado sorprendente por su aspecto y tareas, fuera de toda atadura de género. En la serie aparece vinculada a Bill Hicock de una forma casi platónica, reverencial. Es un personaje marginal —que no marginado—, una mujer alcoholizada, capaz de una entrega sin límites a enfermos y desvalidos, dueña de un lenguaje procaz y soez, que encarna un singular espíritu de frontera a través de la ambigüedad de su aspecto masculinizado y su breve relación lesbica con Joannie Stubs. Sin embargo, no es un personaje esencial en el desarrollo narrativo de la serie, en el microcosmos del Deadwood ficticio, sino que, como los negros del establo, o la cabeza del jefe

indio de Al, o la esposa de Seth Bullock, encabeza subtramas —no es, por lo tanto, partícipe del argumento principal, la construcción de la nación al otro lado de la frontera—.

Con un rol mucho más secundario, Jewel Caufield, una mujer maltrecha y deforme que trabaja en el Gem como limpiadora y cocinera, también goza de ese carácter provocador y caprichoso, que contrasta con su condición de permanente dependencia —no ya por mujer, sino por lisiada—. Ella misma propondrá al doctor la construcción de un corrector ortopédico para su pierna que supondrá una liberación de sus limitaciones físicas y hará gala de un carácter burlón, escapando a la explotación y violencia que implica su pertenencia al Gem. Participa de la excepcionalidad de Trixie y de la proclividad del guion hacia el mundo de Al Swearengen.

En cualquier caso, uno de los logros argumentales de la serie tiene que ver, justamente, con la representación —la evidencia— hiriente de la violencia machista dentro de este núcleo mítico de la identidad americana que es el western, lo que permite establecer las suficientes distancias con tales comportamientos —y herencias—, pero también con la idealización maniquea que sigue presente en el imaginario colectivo americano.

5. EL ESPECTADOR POST 11-S

El desarrollo de la serie *Deadwood* coincide con la vorágine sociopolítica post 11-S. Tras el shock producido por el ataque a las torres gemelas de Nueva York (11 de septiembre de 2001), la anodina gestión del 43 presidente de los Estados Unidos, George Bush, dio un giro completo para hacer pivotar toda su política exterior sobre la guerra en el petrolífero oriente próximo; y, lo relativo a la política doméstica, en la seguridad interior. La sociedad americana fue conducida a un estado de guerra permanente bajo el imperio de la mentira —¿por qué Irak? ¿Dónde estaban las armas de destrucción masiva?—. La manipulación, la sospecha y corrupción políticas alcanzaron niveles insospechados y se deterioró enormemente la calidad de la democracia americana —*Patriot Act*, octubre de 2001— (Moore, 2004).

Para entonces, el gobierno y el partido Republicano habían tomado buena cuenta

del potencial poder de los medios de comunicación independientes, otrora capaces de derribar a un presidente como Nixon (Crozier, Huntington y Watanuki, 1975: 98-99). Bajo el mandato de George W. Bush y el impacto de los atentados del 11 de septiembre, los medios de comunicación americanos perdieron su sentido crítico e independiente para reforzar el mensaje gubernamental, una suerte de malentendida unidad patriótica que los convirtió en medios de intoxicación informativa de la población (León Gross, 2003: 39). Paradójicamente, con el país en estado de shock, rota su convicción de invulnerabilidad y seguridad, el mundo de la ficción, particularmente “la ciencia-ficción audiovisual proporcionó alegorías simbólicas más críticas con la situación que los medios informativos” (Grandío, 2011: 53). Así, los miedos, desconfianzas, corrupción, crímenes y todo tipo de violencia en que se fundamentan las producciones audiovisuales, llegarán a convertirse en un factor de autorreconocimiento para el consumidor que llegará a *ver*, a comprender la realidad contemporánea a través de ellas antes que a través de la información ofrecida por los mass media.

Gino Frezza apunta algunas de las características clave de la producción de ficción post 11-S: los temas más abundantes son aquellos que traducen “dolor, agresión, violentas diferencias sociales y culturales entre clases y grupos sociales, guerra contra el enemigo externo y cada vez más contra el enemigo interno” (Frezza, 2009: 3). Desde luego, continua Frezza, el contexto de fondo es la lucha contra el terrorismo que, en la producción norteamericana se presentará como una “lucha constante contra el caos procedente de modelos sociales, religiosos y étnicos antagonistas”. Esto, inevitablemente, supondrá también la pérdida de una mirada virginal sobre el imaginario colectivo americano, o lo que es lo mismo, la aproximación a las bases imaginarias de la constitución del ser nacional. Lo que nos pone al borde del interés por la temática de *Deadwood*.

En cierta medida, el relato post 11-S queda polarizado en torno a dos opciones: bien un ejercicio de nacionalismo extremo y acrítico que reforzaba los viejos tópicos identitarios; bien un tipo de narrativa *sucia*, alejada de la tradicional autocomplacencia histórica, que asume la

sociedad humana en conflicto permanente y a la estadounidense, particularmente, aquejada de todo tipo de ataques e inseguridades. Este último espíritu, crítico con el tradicional providencialismo americano, tenía algo de despertar, algo de contestatario con los modelos de las ciencias políticas sobre la configuración de la nación. No por casualidad, será éste uno de los momentos de revitalización y esplendor de historiadores *incómodos*, que ya venían siendo críticos con las construcciones autocomplacientes del pasado, caso de Howard Zinn:

Mi punto de vista, al contar la historia de los Estados Unidos, es diferente: no debemos aceptar la memoria de los estados como cosa propia. Las naciones no son comunidades y nunca lo fueron. La historia de cualquier país, si se presenta como si fuera la de una familia, disimula terribles conflictos de intereses (algo explosivo, casi siempre reprimido) entre conquistadores y conquistados, amos y esclavos, capitalistas y trabajadores, dominadores y dominados por razones de raza y sexo. Y en un mundo de conflictos, en un mundo de víctimas y verdugos, la tarea de la gente pensante debe ser —como sugirió Albert Camus— no situarse en el bando de los verdugos. (Zinn, 2005: 13)

En definitiva, parece decir Zinn, y dirá el propio guión de *Deadwood*, nos mienten cuando nos hablan de la comunidad imaginada de la nación.

En su narración de acontecimientos de finales de la década de 1870, a medio camino entre la ficción y la historia real de aquel enclave, *Deadwood* contiene gran parte de las características de las sociedades post-11-S. El relato de fundación aparece desde el principio degradado, bajo sospecha, ajeno a la ilusión de un nuevo comienzo, participando de la conciencia del riesgo, la inseguridad y el conflicto, la sensación de que nada está libre de corrupción y cierta ambigüedad moral. Paradójicamente, todo ello, convive con la querencia de una continuidad y unidad nacional levemente ingenua. Después de todo, la historia de *Deadwood* no es sino la transformación de un conjunto de sujetos en pos de sus intereses, un grupo humano lleno de

tensiones y enfrentamientos que acaba por sentir la necesidad de cierta seguridad comunitaria, —que es cosa bien distinta de sentirse una comunidad—.

El primigenio pueblo de *Deadwood* es una localidad fronteriza, fuera del ámbito directo de la Unión pero en el ojo de su inmediato crecimiento. Es un espacio límbico, al margen de la ley y orden, lo que puede favorecer los intereses de los más poderosos y amorales, carentes de control sobre ellos. El aparente garante de las seguridades de los menos favorecidos, el Estado que asegurará la legalidad de las reclamaciones mineras, aparece, sin embargo, como ente corrupto cuya voluntad es objeto de chantaje y compraventa. Topamos con la semilla del conflicto del individuo frente al Estado de los extremistas libertarios. El Estado pierde toda solemnidad para representarse a gran escala como un émulo de lo que son el *Gem* y el *Bella Union*, cenáculos políticos de *Deadwood*. La vida institucional parece, pues, moverse entre burdeles y casinos.

El anhelado proceso de integración, la pertenencia a la nación, —vía Montana o Dakota—, es descrito en la serie como una elección desapasionada desde el punto de vista ideológico, nada tiene que ver con nacionalismos o regionalismos de base esencialista o sacral. Antes que un bien mayor, se trata de un mal menor. El Estado, incluso el nuestro, parecen decir los realizadores, es también un instrumento de los poderosos para medrar —no le debemos lealtad alguna—.

Además, se produce una inmediata constatación: el proceso de integración, tampoco aporta mayor seguridad. Al contrario, con la penetración del Estado, llegan nuevos temores y las amenazas que antes parecían *externas*, devienen en enemigos interiores, otro de los rasgos propios de las sociedades post 11-S. El gran malvado, Hearst, llega con los instrumentos del Estado favoreciendo un acrecentado sentido de riesgo y temor que deviene en cultura del terror, como la definió Michael Taussig. Señala Jordi Farré “la cultura del riesgo mediatizada desemboca en la formación de culturas del miedo que constituyen la culminación de una nueva realidad social” (Farré, 2005: 96). Tal es el logro de Hearst.

En consonancia con lo anterior, otro de los rasgos post 11-S lo encontramos en el cambio de percepción del ejército: de principal símbolo del Estado Federal en la primera temporada de la serie —dirigido por un general incorruptible y laureado, el histórico George R. Crook (1830–1890)—, a encontramos en la tercera temporada un ejército convertido en factor de distorsión de las elecciones y humillación de la población local, ahora bajo el control del todopoderoso Hearst. La traslación de los sentidos contemporáneos sobre las fuerzas armadas —corrupción, invasión, abuso de fuerza, distorsión de los principios políticos de la democracia, etc.— a la ficción televisiva, es evidente.

Deadwood recoge un sufrimiento sin imposturas, muestra una sociedad violenta, casi hobbesiana, en una estructura clasista brutalmente jerarquizada. Su desarrollo nunca alcanza la tranquilidad o equilibrio, cada nuevo tiempo incorpora nuevos riesgos y temores, nuevos actores globales tan propios de la segunda modernidad (Beck, 2002: 2), enemigos que se allegan, cada vez más propios y menos externos. El discurso heroico tiene escasa presencia, lo menos belicoso que sobresale es el ingenio y la picaresca, el resto del tiempo es un espacio de confrontación, robo y muerte.

6. LA MALEABILIDAD DEL MITO

En Estados Unidos, el western ha adquirido el valor de mito nacional sobre la base de la idealización y estereotipado de sus componentes, configurando un relato-mito perdurable, bien anclado en el imaginario popular que, lógicamente, no es ajeno a los cambios que ha ido experimentando la sociedad norteamericana. En este sentido, Will Wright señala que

(...) the Western is a myth of contemporary American society. As such, it contains a conceptual analysis of society that provides a model of social action. This is an unusual argument for two reasons. First, most anthropologists—including Lévi-Strauss—as well as most literary critics have tacitly agreed that primitive societies have myths whereas modern societies have history and literature. Myth is viewed either as a nonhistorical

(i.e., primitive) form of history and philosophy (Lévi-Strauss and Malinowski), or as a patterning of archetype (gods, origins, revolutions) that writers appropriate and manipulate to create great works of literature (North Frye and Leslie Fiedler). In either case, the agreement is that modern societies do not have myths in the sense of popular stories that serve to locate and interpret social experience. They may have folktales and legends, but they have history and science to explain origins and nature and literature to express the archetypes of the collective unconscious. They don't need myths. On the other hand, I have assumed that modern America does have myths in the sense of popular stories and that the Western is one. Its function is similar to that of myths in other societies. (Wright, 1977: 185)

A su vez, según el crítico Jordi Bernal,

El wéstern es a una nación bisoña como la estadounidense lo mismo que La Iliada o La Eneida a la cultura grecolatina; los poemas épicos medievales, el ciclo artúrico y las novelas de caballería a la sociedad europea: la necesidad de construir un territorio imaginario y fantástico que, de alguna manera, respete unas señas de identidad históricas y comunes. (Bernal, 2016: n.pag.)

El carácter mítico del western sucede en esa suerte de no-lugar que es la frontera, el ámbito en el que los límites de la vida cotidiana o de la normal condición humana quedan en suspenso. Así, el espacio mítico permite a los protagonistas de las narraciones alcanzar el carácter de héroes superadores de pruebas hercúleas, superar cualquier constricción de género, convertirlos en fundadores prometeicos de una nueva comunidad. Consustancial al mito es, también, un tiempo mítico, un tiempo fuera del tiempo que contiene todas las acciones y empresas narradas, no sujeto a las rigideces cronológicas sino a las necesidades del relato o de las empresas por acometer.

Obviamente, en este relato-río que son todas las narraciones, biografías, novelas,

cuentos y leyendas del oeste encontramos oposiciones estructurales, tensiones internas del mito, que pueden subsumirse en la global del salvajismo frente a la civilización, que incluirían la tensión entre el destino individual y las limitaciones/normativizaciones del viejo mundo, la desconexión y reconexión con la sociedad nacional, la fuerza de la naturaleza frente a un moralizador cristianismo... Desde luego, la expresión salvajismo acuñaría una clara ambigüedad al expresar tanto el mundo de los indígenas, como la idea liberadora de los viejos condicionantes sociales, que daría lugar a sujetos tan inclasificables y libres como el caso de Calamity Jane.

Richard Slotkin define al mito de la frontera como el más antiguo mito americano:

The myth of the frontier is our oldest and most characteristic myth, expressed in a body of literature, folklore, ritual, historiography, and polemics produced over a period of three centuries. According to this myth-historiography, the conquest of the wilderness and the subjugation or displacement of the Native Americans who originally inhabited it have been the means to our achievement of a national identity, a democratic polity, an ever-expanding economy, and a phenomenally dynamic and "progressive" civilization. The original ideological task of the Myth was to explain and justify the establishment of the American colonies; but as the colonies expanded and developed the Myth was called on to account for our rapid economic growth, our emergence as a powerful nation-state, and our distinctively American approach to the socially and culturally disruptive process of modernization. (Slotkin, 1998: 10)

El mito ayuda a entender la perdurabilidad del western como género, su permanente renacimiento, actualización y enganche con las distintas sociedades que conforman la historia estadounidense.

Deadwood, con su interesante etimología, es un espacio de naturaleza, de crecimiento —Wood— pero también de muerte y corrupción, o lo que es lo mismo de negación positiva: de no-muerte, de no-vida. Situada en la frontera con el mundo *civilizado*,

supone una ubicación no solo fuera de los controles habituales de una sociedad, sino, además, en un espacio prometeico, mítico, potencialmente originador de cultura. El arranque de la serie se debate en la interesante contradicción de su brutal libertad y el anhelo de las normas de la *civilización* —expresión que en el siglo XIX concita todo el contenido autocomplaciente de la cultura—. En realidad, *Deadwood* es un espacio de muerte, no hay lugar para la felicidad: todo es gris, sucio, sin perfiles.

Tradicionalmente, el mundo de la frontera está habitado por seres excepcionales que, sujetos a las condiciones del tiempo mítico —un tiempo fuera del tiempo— tienen atributos excepcionales. La vieja fórmula del mito, incorporada en las leyendas y baladas legendarias, confiere tales singularidades a los heroicos individuos de tales espacios, capaces de hazañas irrepetibles. Tal es, rotundamente, el aura de Swearingen, Hickock, Bullock, y, a pesar de su degradación alcohólica, la propia Calamity Jane. También es el caso de Hearst, destructor de los difíciles equilibrios internos de la comunidad, heraldo de los nuevos tiempos apocalípticos, ya degradados con relación al tiempo mítico.

En los procesos de expansión, la frontera es un no-lugar en permanente cambio. *Deadwood* recoge mitos previos, de fronteras y luchas anteriores: son los personajes de Bill Hickock, Calamity Jane, el propio Bullock, que llegan con su aura heroica por sus luchas con los indios, sus combates civilizadores como marshalls, o sus cualidades junto a mitos desaparecidos, caso de la singular Calamity Jane, exploradora para Custer.

Deadwood supone la detención momentánea de Cronos, atascado en sus luchas y tensiones, para acabar siendo devorado por la inmisericorde crueldad del capitalismo decimonónico que, en definitiva, es lo que supone la integración. Su carácter postmoderno, en realidad, como diría Augé, sobremoderno, participa de un profundo desencantamiento del mundo, de la degradación del valor del propio mito. Su narración se reconoce en la expresión de Jean François Lyotard: es el fin de los grandes relatos (Augé, 1998: 34).

El tiempo del mito no solo es el de la fundación, también el de una doble

transformación: la suma de individuos —ávidos buscadores de oro—, primero en una comunidad que genera una identidad de intereses y comportamientos que, a pesar de su brutalidad y violenta masculinidad, de su predisposición al soborno, conserva cierta inocencia con relación a lo que se avecina: la política profesionalizada que inaugura su definitiva transustanciación a la modernidad nacional.

Esta sensación de cambio y mutación permanentes enlazan con la fragilidad contemporánea, la falta de asideros sólidos que, por ejemplo, caracterizaron la guerra fría —a pesar de los frustrados intentos de Huntington por generar una nueva política de grandes ejes²²—. La producción de la serie, post 11-S y coincidente con la invasión de Irak traslada la evanescencia de perfiles que caracterizan el mundo contemporáneo, su falta de seguridad real, y la absoluta hipocresía moral en torno a la guerra —sin razón— y la tortura —Abu Graib—.

Deadwood se convirtió en una serie de culto gracias al tamizado de los procesos históricos que convergen sobre esta pequeña comunidad: la guerra de secesión, la fiebre del oro, la conquista del oeste, la expansión de la nación, la tensión individuo-Estado, y la religión frente a la —relativa— amoralidad del enriquecimiento. La acertada elección de su procaz lenguaje parece haber contribuido a la consideración de *autenticidad* de su relato, de su desbordada violencia²³.

La imprevisibilidad vital que la serie transmite es, desde luego, refrendo de la experiencia del espectador enfrentado a los confusos efectos de los atentados del 11 de septiembre de 2001, con la precarización de sus derechos individuales, a la experiencia del falaz y corrupto *War on Terror*, y a la pérdida de los perfiles virginales de la seguridad permanente y de la continuidad y origen nívico de la nación.

BIBLIOGRAFÍA

- ANÓNIMO. "History, Legends & Lore" <http://blackhillsviisitor.com/featured-articles.html?pid=879&sid=966>
- AUGÉ, M. (1998). *Hacia una antropología de los mundos contemporáneos*. Barcelona: Gedisa
- ANDERSON, B. (1983). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso.
- BECK, U. (2002). *La sociedad del riesgo global*. Madrid: Siglo XXI Editores.
- BERNAL, J. (2016). "El western: notas sobre un género difunto". *Jot down* 01. <http://www.jotdown.es/2016/01/el-western-notas-sobre-un-genero-difunto/>.
- BROMBERG, S. y LANGE, E. (2013). *El nacimiento de Charlot* (Documental). France, Minuto 15:45.
- BUGMANN, M. (2016). *Savage to Saint: The Karl May Story*. Lulu.com
- CHANG, I. (2004). *The Chinese in America. A Narrative History*. New York: Penguin.
- CROZIER, M., HUNTINGTON, S., y J. WATANUKI. (1975). *The Crisis of Democracy*. New York: The Trilateral Commission.
- CURTIS, E. S. (1907-1930). *The North American Indian*. <http://curtis.library.northwestern.edu/curtis/toc.cgi>.
- DARNTON, R. (2000). *La gran matanza de gatos y otros episodios en la historia de la cultura francesa*. México: Fondo de cultura Económica.
- DE GORGOT, E. (2011). "Imprescindibles: Deadwood". *Jot Down* 28. <http://www.jotdown.es/2011/10/imprescindibles-deadwood/>.
- DINER, H. (2008). "La inmigración en la historia de EE.UU." *IIP DIGITAL* 19 de septiembre. <http://iipdigital.usembassy.gov/st/spanish/publication/2008/09/20080919144039emanym0.150326.html#axzz4WhWlUhe>
- FARAGHER, J. M. (2006). "The Myth of the Frontier: Progress or Lost Freedom". *History Now: American History Online* 9. <https://www.gilderlehrman.org/history-by-era/art-music-and-film/essays/myth-frontier-progress-or-lost-freedom>
- FARRÉ, J. (2005). "Comunicación de riesgo y espirales de miedo". *Comunicación y Sociedad, Nueva época* 3 (enero-junio): 95-119.
- FREDERICKS, J. y A. BACEVICH. (2014). "American Innocence: Niebuhr and the Ironies of History". *Commonweal* blog (9 Ene.) <https://www.commonwealmagazine.org/american-innocence>

FREZZA, G. (2009). "Guerras y Postguerras. La visión política del futuro en la ciencia ficción de los cómics, películas y series contemporáneas". *Formats* 5 http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/art_dos1_esp.htm

GRANDÍO, M. M. (2011). "Riesgo y trauma en la ficción televisiva estadounidense post 11-S: el caso de Heroes". *Zer Revista de Estudios de Comunicación* 31: 51-67.

HOBSBAWM, E. y T. RANGER. (1984). *La invención de la tradición*. Barcelona. Crítica.

HUEY, A. (2010). *America's native prisoners of war*. TEDxDU. https://www.ted.com/talks/aaron_huey

HUNGTINTON, S. (2004). *Who Are We? The Challenges to America's National Identity*. New York: Simon & Schuster.

JONES, D. (1978). *The Dime Novel Western*. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press.

KHATCHADOURIAN, R. (2005). "Where East Met (Wild) West". *Smithsonian Magazine* March 2005. <http://www.smithsonianmag.com/history/where-east-met-wild-west-83383742/>

LACOMBA, J. (2008). *Historia de las migraciones internacionales. Historia, geografía, análisis, interpretación*. Madrid: Los libros de la catarata.

LEÓN GROSS, T. (2003). "El lenguaje y la guerra. Subordinación de los medios al discurso político ante el ataque sobre Irak". *ZER Revista de Estudios de Comunicación* 15: 37-50.

MARKLEY, B. (2006). "Deadwood's Lost Chinatown". *Truwest* (1 Jun): 1. <http://www.truwestmagazine.com/deadwoods-lost-chinatown/>

MOORE, M. (2004). *Fahrenheit 9/11*. USA: Dog Eat Dog Films.

RADIN, P. (2015). *Trickster: a Study In American Indian Mythology*. Houston: Pickle Partners Publishing.

SLOTKIN, R. (1998). *Gunfighter Nation: The Myth of the Frontier in Twentieth Century America*. University of Oklahoma Press.

SULLIVAN, J. L. O. (1845). "Annexation", *United States Magazine and Democratic Review* 17 (85): 5-10.

TAUSSIG, M. (1984). "Culture of Terror-Space of Death. Roger Casement's Putumayo Report and the Explanation of Torture". *Comparative Studies in Society and History* 26-3: 467-497.

WILSON, R. L. y G. MARTIN. (1998). *Buffalo Bill's Wild West: An American Legend*. New York: Random House

WRIGHT, W. (1977). *Six Guns and Society: A Structural Study of the Western*. Berkeley: University of California Press.

ZINN, H. (2005). *La otra historia de los Estados Unidos*. Hondarribia: Hiru.

NOTAS

¹ Este artículo se ha escrito en el marco de desarrollo del proyecto "El rol de la ficción televisiva en los procesos de construcción identitaria en el siglo XX". Proyectos de I+D "EXCELENCIA" y Proyectos de I+D+I "RETOS INVESTIGACIÓN" Dirección General de Investigación Científica y Técnica Subdirección General de Proyectos de Investigación. Quiero agradecer la atenta lectura e inteligentes sugerencias hechas por la Dra. Yesenia Pumarada Cruz.

² Solo entre 1830 y 1880 llegaron a los Estados Unidos 15 millones de personas. Diner, H. 2008. "La inmigración en la historia de EE.UU." *IIP DIGITAL*, de 19 de septiembre: <http://iipdigital.usembassy.gov/st/spanish/publication/2008/09/20080919144039emany0.150326.html#axzz4WhWIUhe>

³ Otros autores que forman parte de esta historia son Henry Wadsworth Longfellow, Mark Twain, Francis Bret Harte y, sobre todo, Owen Wister, cuya novela *El Virginiano* (1902) supone un nuevo impulso a esta literatura.

⁴ Bajo la producción de Edward Judson, alias Ned Buntline, autor de las populares *dime novels* de Buffalo Bill.

⁵ *Stagecoach* (1939), *Fort Apache* (1948), *3 Godfathers* (1948), *The Searchers* (1956), *The Man Who Shot Liberty Valance* (1962).

⁶ *The Return of Frank James* (1940).

⁷ *The Ox-Bow Incident* (1943).

⁸ *Río Bravo* (1959).

⁹ *Colorado Territory* (1949).

¹⁰ *High Noon* (1952).

¹¹ *The Naked Spur* (1953).

¹² *Johnny Guitar* (1954).

¹³ *Broken Arrow* (1950), *Drum Beat*, (1954).

¹⁴ *Ride the High Country* (1962), *The Wild Bunch* (1969), *The Ballad of Cable Hogue* (1970), *Pat Garrett and Billy The Kid* (1973) .

¹⁵ *Per un pugno di dollari* (1964), *Per qualche dollaro in più* (1965), *Il buono, il brutto, il cattivo* (1966), *C'era una volta il west* (1968).

¹⁶ Solo por mencionar algunas: *Open Range* (2003), de Kevin Kostner; *Meeks Cutoff* (2010), de Kelly Reichardt; *True Grit* (2010), de Joel y Ethan Cohen.

¹⁷ Algunas de las más conocidas son: *The Miracle Rider*, año de producción 1935; *The Range Rider*, 1951-1953; *Stories of the Century*, 1954-1955; *Sheriff of Cochise*, 1956-1958; *The Restless Gun*, 1957-1959; *Klondike*, 1960-1961; *The Lazarus Man*, 1996, *The Magnificent Seven*, 1998-1999; *The Rifleman*, 2011-hoy; *Tin Star*, 2011; *Hell on Wheels*, 2011-2016; *Hangtown*, 2011-hoy; *Hatfields & McCoys*, 2012; *The Frontier*, 2012-hoy; *Godless*, 2016-hoy; *Barbary Coast*, 2017-.

¹⁸ Lo que puede convertirse en una reivindicación beligerante en la academia: Hungtinton, S. 2004. *Who Are We? The Challenges to America's National Identity*. New York: Simon & Schuster.

¹⁹ "Realismo sucio", lo define Emilio de Gorgot en *Jot Down*. Véase: <http://www.jotdown.es/2011/10/imprescindibles-deadwood/>.

²⁰ Edward Sheriff Curtis fue uno de los primeros en aportar una valoración admirativa de los indígenas con su enciclopédico proyecto *The North American Indian*, gigantesca colección de 20 volúmenes, que publicó de 1907 a 1930, con más de 2.200 fotografías. Puede accederse a este fondo digitalizado en: <http://curtis.library.northwestern.edu/curtis/toc.cgi>.

²¹ "More than one hundred thousand Chinese laborers, most from a single province, indeed came to America to make their fortunes in the 1849-era California gold rush". Véase CHANG, I. (2004). *The Chinese in America. A Narrative History*. New York: Penguin. Pág. 11.

²² HUNTINGTON, S. P. (2004). *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*. New York: Simon & Schuster. Esta interpretación se convirtió en la armadura ideológica de la administración de G.W. Bush para sus guerras en oriente próximo.

²³ FELDMAN, G.; LIAN, H.; KOSINSKI, M.; y D. STILLWELL. (2017). "Frankly, we do

give a damn: The relationship between profanity and honesty". *Social Psychological and Personality Science* January: 44. El artículo señala que las personas que más palabrotas usan, son mucho más sinceras, y así son, también, percibidas.

Contact: <igfernan@ubu.es>

Title: The alluring degradation of the national myth: *Deadwood*, a post 9-11 western