



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y  
RELACIONES INTERNACIONALES



TESIS

**LA CONSTRUCCIÓN DE LA IMAGEN INTERNACIONAL DE  
MÉXICO A TRAVÉS DE LA FICCIÓN. ANÁLISIS DE LA SERIE DE  
TELEVISIÓN NARCOS: MÉXICO**

QUE PRESENTA  
**CINTHIA GIL MORALES**

PARA OBTENER EL GRADO DE  
**LICENCIADA EN RELACIONES INTERNACIONALES**

DIRECTOR DE TESIS  
**CARLOS MUÑIZ MURIEL**

**MONTERREY, NUEVO LEÓN, A 23 DE NOVIEMBRE DEL 2020.**

## CONTENIDO

<b>Capítulo I: Introducción</b>	<b>5</b>
<b>1.1 Antecedentes del problema</b>	<b>5</b>
<b>1.2 Planteamiento del problema</b>	<b>10</b>
<b>1.3 Objetivos</b>	<b>10</b>
<b>1.4 Justificación</b>	<b>11</b>
<b>Capítulo II - Marco teórico</b>	<b>13</b>
<b>2.1 Medios de comunicación y New Media</b>	<b>13</b>
<b>2.2 Teoría del Cultivo</b>	<b>19</b>
2.2.1 Análisis de la política institucional	21
2.2.2 Análisis del sistema de mensajes	23
2.2.3 Análisis del cultivo	24
<b>2.3 Estructura, géneros y signos en las series de televisión actual</b>	<b>26</b>
2.3.1 Docudramas, modelos de la realidad ficcionalizada	31
<b>2.4. Representaciones de lo mexicano y lo latino en la ficción estadounidense</b>	<b>36</b>
<b>2.5. Narconarrativas y estereotipos de lo narco</b>	<b>48</b>
<b>2.6 México en los contenidos del narcotráfico</b>	<b>56</b>
<b>2.7 Preguntas de Investigación</b>	<b>61</b>
<b>Capítulo III: Metodología</b>	<b>62</b>
<b>3.1 Diseño de investigación y muestra</b>	<b>62</b>
<b>3.2 Libro de códigos</b>	<b>65</b>
<b>3.3 Procedimiento</b>	<b>71</b>
<b>Capítulo IV: Análisis de Resultados</b>	<b>74</b>
<b>4.1 Análisis de la construcción del universo de <i>Narcos</i></b>	<b>74</b>
<b>4.2 Análisis de la construcción de los personajes en <i>Narcos</i></b>	<b>78</b>
<b>4.3 Análisis del encuadre de la relación bilateral y la imagen internacional</b>	<b>85</b>
<b>4.4 Análisis de la narcocultura en <i>Narcos: México</i></b>	<b>90</b>
<b>Capítulo V: Discusión y conclusiones</b>	<b>93</b>
<b>5.1. Discusión</b>	<b>93</b>
<b>5.2 Conclusiones</b>	<b>97</b>
<b>5.3 Limitaciones de estudio y futuras investigaciones</b>	<b>99</b>
<b>Anexos</b>	<b>100</b>
<b>Anexo 1: Libro de códigos</b>	<b>100</b>
<b>Anexo 2: Ficha de análisis</b>	<b>109</b>
<b>Anexo 3: Análisis de Fiabilidad</b>	<b>111</b>
<b>Referencias</b>	<b>114</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 2.1. Grupos de poder, tipos de influencia y funciones típicas que dirigen la formación de sistemas de mensajes de producción masiva.....</i>	22
<i>Tabla 2.2. Preguntas y términos de análisis del sistema público de mensajes. ....</i>	24
<i>Tabla 3.1. Capítulos y directores de la primera temporada de Narcos: México.....</i>	63
<i>Tabla 4.1. Distribución geográfica de las escenas .....</i>	74
<i>Tabla 4.2. Idioma utilizado en las escenas.....</i>	75
<i>Tabla 4.3. Distribución de las escenas en base al idioma utilizado .....</i>	75
<i>Tabla 4.4. Uso de elementos de archivo.....</i>	76
<i>Tabla 4.5. Construcción de las escenas en México.....</i>	77
<i>Tabla 4.6. Construcción de las escenas en Estados Unidos .....</i>	78
<i>Tabla 4.7. Roles recurrentes en personajes ambientales mexicanos .....</i>	79
<i>Tabla 4.8. Roles recurrentes en personajes ambientales estadounidenses.....</i>	79
<i>Tabla 4.9. Roles recurrentes en personajes femeninos .....</i>	80
<i>Tabla 4.10. Distribución de la presencia de personajes principales en las escenas .....</i>	81
<i>Tabla 4.11. Construcción de los personajes principales mexicanos.....</i>	83
<i>Tabla 4.12. Construcción de los personajes principales estadounidenses .....</i>	85
<i>Tabla 4.13. Frecuencia de encuadres en Narcos México .....</i>	86
<i>Tabla 4.14. Presencia del Encuadre de cooperación o conflicto en Relaciones Internacionales .....</i>	87
<i>4.15. Presencia del Encuadre de cooperación o conflicto en Economía .....</i>	88
<i>4.16. Presencia del Encuadre de percepción de la democracia .....</i>	89
<i>Tabla 4.17. Presencia del Encuadre de la percepción de víctima inocente o problema social.....</i>	89
<i>Tabla 4.18. Distribución del posicionamiento de los encuadres observados .....</i>	90
<i>Tabla 4.19. Construcción de la narcocultura en Narcos: México (2018). .....</i>	92

## ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Promocional lanzado por Netflix: “La ruta de todos los males”.</i> .....	60
<i>Figura 2. Ejemplo de análisis en Anvil</i> .....	72

## Capítulo I: Introducción

### 1.1 Antecedentes del problema

Las expresiones humanas han avanzado en la medida en que lo ha hecho la tecnología; los avances tecnológicos en un principio lentos y encarecidos por los procesos de producción dieron pasos agigantados hasta alcanzar a todo el planeta de una forma u otra. Es gracias a esta penetración de la tecnología en la vida social que el desarrollo y diseminación de productos culturales se ha acelerado de manera visible en las últimas décadas (Martín-Barbero, 1991).

En el contexto actual, se entienden como productos culturales todos los relatos que una sociedad genera para dar sentido a la realidad, ya sea de forma tangible o ampliada a través de textos que aportan valor y permiten el surgimiento de estructuras y significados compartidos (Barthes, 1977; Dorta-Armaignac, 2010; García Canclini, 1999). En este sentido, y teniendo en cuenta que los productos culturales cristalizan los imaginarios de las sociedades que los generan, éstos podrían ser utilizados por cualquier persona en cualquier momento y lugar, para leer e interpretar los discursos dentro del mismo grupo social o transmitirlos a alguien ajeno a éste (Martín-Barbero, 1991), de ahí su importancia como unidades de análisis.

La literatura, la radio, la música, el cine y la televisión, dado su estatus como productos culturales, se han convertido en una renovada línea de estudio en la era del internet, pues aún cuando han sufrido una serie de transformaciones y actualizaciones, estos productos siguen haciendo uso de contrastes para dar sentido a la realidad, identificando lo que pertenece y es deseable dentro de la vida social y lo que no lo es. En cada uno de estos discursos pueden encontrarse las claves para analizar lo que una sociedad piensa sobre sí misma y, quizás más importante, cómo se define la propia sociedad en oposición al *otro* (Beltrame, 2009; Bergua, 2006; Durán, Trujillo, y Verea, 1996; Velázquez, 2008). Es en esta oposición, que naturaliza las diferencias entre los grupos sociales, donde se crean dos grupos para categorizar la realidad. Por un lado se encuentra un *in-group*, donde los individuos se

identifican a sí mismos y a otros como parte central del mensaje que están recibiendo; y por otro un *out-group*, donde los miembros del *in-group* concentran a todos los demás que no encajan dentro de la categoría central (Ortiz & Behm-Morawitz, 2015). Este *out-group* se identifica también como el *otro*, es decir, como un actor secundario en el colectivo social.

Con frecuencia, a ese *otro* se le dota de significadores negativos, indeseables o incluso deshumanizantes para validar la pertenencia y superioridad del grupo central, normalmente a través del uso de ciertos estereotipos para definir al grupo (Bergua, 2006; Said, 2008). Los estereotipos se transmiten a través de discursos multimodales para comunicar las diferencias entre los grupos sociales y lo que es aceptable dentro de la sociedad; colocando como ejemplo de lo no-aceptable ciertas actitudes e imágenes asociadas a los miembros del *out-group* (Choi, 2007; Galán Fajardo, 2006b; Iglesias-Prieto, 2015). De acuerdo con Tajfel (citado en Galán Fajardo, 2006), el estereotipo se encarga de tres funciones principales: categorizar, efectuar una comparación social a través de la oposición simbólica, y atribuir características concretas a un grupo determinado.

Cuando los estereotipos permean en el imaginario colectivo, puede llegarse a dar la situación de que se generen prejuicios hacia los *otros*. Los prejuicios actúan como una idea preconcebida, a menudo negativa, que refuerza la categorización y, llevados a la acción, permiten la discriminación de los individuos con base a esas nociones estereotipadas (Choi, 2007; Muñiz et al., 2010). En esta experiencia, los contenidos de ficción beben de la realidad y los mecanismos sociales vigentes tanto como fuente de inspiración para guionistas y productores, como para los actores del mundo en una especie de dialéctica, donde la realidad es capaz de moldear la ficción, pero la ficción también tiene la capacidad de retornar a la realidad (Moësi, 2017). En este escenario, los estereotipos funcionarían como una especie de profecía auto-cumplida donde, cada vez que un individuo que ha aceptado los atributos designados como parte de su identidad, actúa tomando como base esas ideas transmitidas; se refuerza que la categorización es correcta (Rizzi, 2019).

Con la evolución del cine y la americanización de la oferta cultural, las producciones estadounidenses aprovecharon este recurso multimodal para proyectar su cultura, haciendo

uso de rasgos relativos a la personalidad, la representación estética e incluso la selección de los escenarios para construir un relato nacional (Martín-Barbero, 1991). En este sentido, la cultura estadounidense, así como cualquier otra, se ha definido a partir de la oposición a otras culturas, atribuyendo las características del *out-group* a los villanos del cine americano, como ha ocurrido muy frecuentemente con respecto a los personajes que representaban a mexicanos (Durán et al., 1996; Iglesias-Prieto, 2015; Velázquez, 2008). Para tal efecto, en las décadas previas a la *Política del Buen Vecino*, se construyó la imagen del bandido mexicano o *greaser*, el término utilizado en las películas del viejo oeste también conocidas como *westerns* para definir a los arrieros de mulas en una luz negativa (Durán et al., 1996; Iglesias-Prieto, 2015; Velázquez, 2008).

El bandido aparece entonces como un hombre moreno, de baja estatura, vestimenta sucia, cicatrices y con el ceño fruncido; que tiende a ser irracional, propenso a la violencia y cuya capacidad para pronunciar el inglés se ve cruzada por su acento marcado (Iglesias-Prieto, 2015). Asimismo, el espacio juega un papel central en estas películas iniciales del cine norteamericano, representando a México en dos grandes categorías: los lugares inhóspitos que relacionan la frontera norte de México con una zona desértica y violenta, donde no existe la ley; y las ciudades, en particular fronterizas como Tijuana, a manera de clubes nocturnos donde se permiten el alcohol, las drogas y la prostitución (Velázquez, 2008). Cimentado en estos pilares, la evolución de los estereotipos ligados a los mexicanos en la transición del cine a la televisión no escapa a lo sucedido en la historia compartida entre las dos naciones.

En las últimas décadas, la televisión permitió una transformación de los relatos. La televisión, como un medio de comunicación masivo, se convirtió en otro vehículo para la generación y propagación de significados, no solo en contenidos de ficción, sino también a través de noticieros, comerciales, *reality-shows*, y otros programas avalados por la intertextualidad de la audiencia (Adorno, 1954; Gerbner, 2000). Esta intertextualidad sirvió para complejizar las tramas en la ficción, pues poco a poco, las producciones “basadas en hechos reales” comenzaron a erosionar la frontera entre la realidad y la ficción.

Algunas de estas producciones llegaron a encajarse dentro de lo que Lipkin (2002) denomina como docudrama, un subgénero híbrido de la realidad y la ficción que busca persuadir a la audiencia para reforzar que los hechos sucedieron tal y como se presentan en pantalla, apelando a la lógica del espectador con base a evidencias irrefutables. A la par de estos contenidos cada vez más complejos, en televisión se apostó por entretenimientos más cortos, fragmentados en cuarenta minutos e hilados a través de una macro historia, que llevaban hasta la sala de los hogares americanos un nuevo formato de ficción narrativa: las series de televisión (Gómez & Bort, 2009; Murillo Sandoval & Escala Rabadán, 2013).

Dado el empuje de la globalización y el alcance de los mercados, los productos culturales como las series de televisión se han convertido en una mercancía sujeta a la comercialización internacional; pensada para alcanzar el mayor número de consumidores sin importar su localización geográfica, su cultura o su estrato social (Ahmed, 2017; Yengin & Kınay, 2016). Esta visión de la cultura genera audiencias crecientes, dotadas con la capacidad de elegir los contenidos a los que desean acceder y receptoras de mensajes unilaterales sobre otras culturas. En este sentido, el modelo de consumo rápido no busca la retención de información específica sino que la audiencia obtenga o cambie sus marcos de interpretación para reducir la brecha cultural en un esfuerzo por homogeneizar los conocimientos contra los que se dará sentido a los contenidos (Morley, 2014). El espectador, entonces, se encuentra sujeto a un proceso de integración e inmersión dentro de una serie de mensajes y códigos, con el objetivo actual de crear una experiencia mundializada (Johnson citado en Broe, 2019).

En esta experiencia que busca la mundialización, los estereotipos sobre los latinoamericanos, entre los que se incluye a los mexicanos, se han transformado para ocuparse de actualizar las representaciones a partir de la historia reciente proyectada en el escenario internacional: el narcotráfico y la violencia (Cabañas, 2014; Correa-Cabrera, 2012; Velázquez, 2008). La presentación de los mexicanos en la televisión norteamericana se ha enfocado en temas relacionados a la migración, la inseguridad y el narcotráfico. Mismos que han sido repetidos en los medios de comunicación con mayor cobertura, interesándose por destacar aquellas alteraciones al orden establecido para reconstruir la imagen de lo mexicano, y lo latino, ante la cultura estadounidense desde una postura de riesgo para la seguridad

nacional (Garza, Menchaca, Eduardo & Reyes, 2008; Schubert, 2017). El crecimiento exponencial del negocio del narcotráfico en América Latina; aislando los casos particulares de Colombia y México, permite trazar una línea temporal de los cambios en las representaciones en ficción.

En este contexto, los productos culturales inspirados en la historia reciente de los países latinoamericanos han popularizado los contenidos con el prefijo “narco” para asociarlos con una estética y subcultura particular (Rincón, 2009). Se observa una tendencia a retomar lo “narco” como forma de apropiarse de las narrativas y visibilizar su historia, pero contándola desde el lente de los Estados Unidos y su guerra contra las drogas. De esta manera, las narconarrativas se constituyen como un producto cultural de exportación, que incluye tanto obras de ficción como novelas, telenovelas, series de televisión, cine, y música; y trabajos de no-ficción relacionados a los documentales y los textos periodísticos (Murillo Tenorio, 2018; Santos, Vásquez Mejías & Urgelles, 2016; Vásquez Mejías, 2018)

Entre las series y telenovelas, o narconovelas, con mayor impacto se encuentran títulos como *Sin Tetas No hay Paraíso* (2006), *El Cártel de Los Sapos* (2008), *Las Muñecas de la Mafia* (2008), y *Escobar, el Patrón del mal* (2012) de la cadena Caracol TV de Colombia, así como también *La Reina del Sur* (2011), *El Señor de los Cielos* (2013) o *El Chema* (2016) de Telemundo para el público hispano en Estados Unidos; y *El Chapo* (2017) una co-producción de Univisión con Netflix. A estas, se suma la apuesta de Netflix, *Narcos* (2015) que busca contar la historia del narcotráfico en América Latina desde la perspectiva del combate a las drogas desde la Drug Enforcement Administration (DEA) durante los 80s. La serie se ocupa del narcotráfico en Colombia durante sus primeras tres temporadas, nutriéndose del mito de Pablo Escobar y su caída, para después dar un giro hacia los inicios del narcotráfico en México durante la cuarta temporada (Hernández Holguín, 2016; Saravia Gedés, 2018).

En el caso de Colombia, los análisis sobre la serie arrojaron que a lo largo de las primeras tres temporadas de *Narcos* el país se presentaba como un Estado Fallido; incapaz de asegurar la protección de sus ciudadanos, hundido en inestabilidad política y económica

dados los conflictos internos, y que además se constituía como una amenaza para otros estados, lo cuál derivaba en la necesidad de la tutela de los Estados Unidos (Hernández Holguín, 2016; Rocha, 2018; Rodríguez Blanco & Mastrogiovanni, 2018; Saravia Gedes, 2018; Amaya Trujillo & Charlois Allende, 2017). Por otro lado, también se encontró que la serie, como muchas otras producciones de la línea de las narconarrativas, tiende a la romantización de la figura de los narcotraficantes y del fenómeno del narcotráfico en sí (Mayor, 2010; Ordoñez, 2012; Rocha, 2018; Silva, 2015), por lo que se perfila la importancia de analizar la luz en la que su cuarta temporada presenta a México, un país con el que los Estados Unidos han tenido una larga tradición en cine y televisión.

## **1.2 Planteamiento del problema**

Debido a la forma en la que se ha presentado a otros países en los contenidos del narcotráfico y el origen de estos contenidos, el presente estudio se plantea la duda acerca de cuál es la imagen de México que se está presentando a nivel internacional en los contenidos del narcotráfico, así como de qué elementos estructurales de estos contenidos permiten identificar y justificar la relación bilateral entre México y los Estados Unidos percibida por los creadores.

## **1.3 Objetivos**

En este sentido, la presente tesis de licenciatura busca identificar la imagen internacional de México, sus ciudadanos, y su relación con los Estados Unidos, que se ha transmitido alrededor del mundo a través de *Narcos: México*. A fin de cumplir con este objetivo principal, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Analizar los elementos del documental que se utilizaron en *Narcos México* para dotar de realismo a la trama, resaltando los momentos en los que se utilizan, la frecuencia y la intención de éstos.

- Identificar los elementos discursivos, a través de la elección de palabras del narrador, que configuran la imagen de México y en qué medida se presenta al país frente a los Estados Unidos.
- Identificar los estereotipos asociados a los mexicanos dentro del contexto del narcotráfico, para determinar cómo han evolucionado desde los inicios del cine estadounidense.
- Identificar los elementos visuales, relativos a los personajes y los escenarios, que caracterizan a México frente a los Estados Unidos.

#### **1.4 Justificación**

Cada sistema televisivo refleja el contexto histórico, político, social, económico y cultural en el que tiene su base (Tous-Rovirosa & Aran-Ramspott, 2017). En este sentido, la televisión en Estados Unidos se ha configurado como un generador de temas de conversación, y en esta capacidad, como una fuente central de información para los temas y sustancia sobre la cuál los espectadores conversan en su día a día, afecta la opinión y agenda pública (Delli Carpini & Williams, 1991). Aunado a lo anterior, los recientes cambios en los formatos y los canales a través de los cuales se accede a los contenidos resaltan la importancia de analizar los elementos y discursos presentes en los productos culturales que están siendo consumidos no solo por audiencias locales, sino que actualmente también alcanzan audiencias globales.

Las producciones estadounidenses han hecho uso de recursos de alcance global para colocar en la agenda pública internacional una serie de temas de su interés (Moisi, 2017). El ejemplo más reciente de esta situación es la denominada “Guerra contra las Drogas” y el narcotráfico latinoamericano, ambos temas centrales en *Narcos* de Netflix. Si bien esta apuesta de Netflix en solitario ha sido sujeto de estudio desde distintos frentes, resaltando entre ellos el enfoque hacia la construcción discursiva que se hizo del personaje de Pablo Escobar, del negocio de las drogas, los narcotraficantes y la sociedad colombiana (Cano, 2015; Hernández Holguín, 2016; Ramos Marcos, 2018; Rocha, 2018; Saravia Gedés, 2018; Amaya Trujillo & Charlois Allende, 2017); aún sigue pendiente el estudio sobre la

construcción discursiva de la cuarta temporada, que permitiría un análisis complejo basado en la relación histórica entre México y Estados Unidos.

Dado el éxito internacional de *Narcos: México*, la serie sigue manteniéndose dentro de los rankings como uno de los contenidos más demandados en la plataforma (Parrot Analytics, 2019). Su análisis, por lo tanto, es de vital importancia ya que se trata de un contenido que no ha sido generado dentro del país y cuya visión de México está siendo compartida activamente al resto del mundo a través de una plataforma digital capaz de alcanzar audiencias globales. En este sentido, *Narcos: México*, al igual que la versión sobre Colombia, hace uso de elementos de la realidad para difuminar la línea entre los hechos y la ficción; lo que abre la puerta al cuestionamiento de la vigencia y configuración del discurso actual sobre el rol del narcotráfico como generador de significados sobre los mexicanos, especialmente en un momento en el que la retórica del presidente de los Estados Unidos tiende hacia la descalificación recurrente de México.

## Capítulo II - Marco teórico

### 2.1 Medios de comunicación y *New Media*

Los medios de comunicación se han configurado como una ventana al mundo, relatos de la vida diaria que trascienden las fronteras del tiempo y el espacio. Estos relatos pueden tener sus bases en el lenguaje, las imágenes, los gestos o la combinación de todo lo anterior; y se encuentran presentes en todas las épocas, lugares y sociedades pues retratan la historia de la humanidad (Barthes, 1977). Con el paso del tiempo, los productos culturales que se articulan a partir de estos relatos se han optimizado de manera en que incluso quienes estaban tradicionalmente fuera de la cultura popular, como la población rural o las élites, son afectados activamente por estos productos (Adorno, 1954).

La industria cultural, término acuñado por Adorno y Horkheimer hacia 1947, permite traer a la mesa la relación histórica entre los medios de producción y la cultura popular al destacar la producción en serie de bienes culturales, que en su opinión degradaba el arte a categoría de cultura; y los mecanismos de contestación entre la oferta y la demanda de estos mismos productos. En este contexto de re-significación, la cultura de masas o popular, deja de representar el anonimato de la masa y se convierte en un medio de comunicación entre los diferentes estratos sociales (Martín-Barbero, 1991).

En un principio, estos relatos o productos culturales contaban una historia compartida por los lectores y su alcance estaba limitado por los tirajes de cada producción, ya fuera un número limitado de copias en un libro o de cintas de cine (Adorno, 1954). Mientras que los libros propiciaron la segregación cultural entre clases sociales gracias a su corto tiraje y elevado costo, el periódico comenzó poco a poco a romper con esa tendencia; y finalmente, el cine y la radio se convirtieron en puntos de encuentro para la sociedad y vehículos para la transformación cultural (Martín-Barbero, 1991).

En este sentido, Gerbner (2000) destaca que, desde entonces, los medios de comunicación se han masificado, y en este proceso, su alcance se ha incrementado hasta

llegar de una forma u otra al mundo entero. Donde los libros, la radio, la televisión, el cine, las pinturas o las obras de teatro solo alcanzaban a unos cuantos dentro de la esfera de influencia de los creadores; ahora éstos son compartidos y reproducidos en todas las sociedades, encontrando su camino hacia diferentes plataformas y sentando las bases de las transformaciones más profundas en la vida social contemporánea.

Si bien ya existía una amplia tradición para compartir historias y mensajes a través de la literatura o el teatro; el desarrollo del cine dotó a los creadores de la capacidad para llegar a una gran cantidad de gente al mismo tiempo. En este sentido, diferentes autores sostienen que el cine nace en respuesta a la creación del tiempo libre y la demanda del consumo respetable de ese tiempo que era altamente criticado como una pérdida si no se utilizaba “correctamente” (Adorno, 1954; Broe, 2019; McQuail, 2001). El cine, por lo tanto, toma un lugar central en la idiosincrasia de las sociedades industriales. Particularmente en Estados Unidos que, después de la Primera Guerra Mundial, logró la “americanización” de la industria cultural mundial ocupando del 60 al 90% de la oferta cinematográfica no solo al interior de sus fronteras sino también en el resto del mundo (Martín-Barbero, 1991; McQuail, 2001).

Más adelante la televisión se presentó como el segundo gran avance de la imagen en movimiento (McQuail, 2001). Al abordar el desarrollo de la televisión, Jenner (2018) destaca que ésta ha sido lo suficientemente flexible como para acomodar una serie de cambios tecnológicos, industriales e incluso cambios en las prácticas sociales. En este sentido, señala que cada fase de la televisión como medio y como discurso, es una re-concepción en sí misma pues poco a poco se han generado cambios en la forma en la que los espectadores interactúan con el medio y los paradigmas bajo los cuales se produce, estructura y presenta el contenido.

No obstante a los cambios en la televisión como medio o discurso, de acuerdo a Gerbner (1977) existen ciertas características que se mantienen como hilo conductor. En primer lugar, destaca que la televisión ha logrado captar la atención y el tiempo de más personas que todos los demás medios y actividades de tiempo libre combinados; pues a diferencia de otros, su inmediatez y disponibilidad la convierten en una de las actividades

más sencillas y atractivas. Asimismo, su consumo no requiere de un aprendizaje previo, por lo que se democratiza el consumo; pero dada su accesibilidad, la televisión muestra a los menos educados, un mundo cargado de simbolismos a través de patrones preestablecidos y repetitivos, sin importar sus diferencias sociales.

En un enfoque basado en la infraestructura y la tecnología detrás del medio, Jenner (2018) rescata y construye sobre la división en las etapas de la televisión delineadas por Roberta Pearson (citada en Jenner 2018), que definen los avances en tres fases (TV I, TV II y TV III), a lo que Jenner agrega una cuarta (TV IV). En la concepción de Pearson para los Estados Unidos, la primera fase data de mediados de 1950 extendiéndose hasta 1980 y se define por la escasez en la oferta de canales y contenidos, las audiencias masivas y la hegemonía de tres cadenas de televisión. Más adelante, la segunda fase, que comienza desde mediados de la década de 1980 hasta el final de los 90s, se construye como la década de la expansión de las cadenas de televisión y los canales, televisión y programas de calidad, y estrategias de posicionamiento en términos de marca. Finalmente, la tercera fase se definió como la televisión de la actualidad que sugiere una proliferación de las plataformas digitales, la fragmentación de la audiencia y un giro hacia colocarse como un producto de primera necesidad.

Retomando las fases delineadas por Pearson, Jenner (2018) destaca que, en el ámbito de la infraestructura tecnológica, la primera fase está marcada por la producción masiva de televisores que los volvió cada vez más asequibles para la población en general, mientras que la segunda fase está enmarcada por televisores más baratos, la integración de controles remotos, la televisión por cable y satélite, así como las videorecordinadoras. Por su parte, la tercera fase va un paso más allá al incluir el DVD y tecnologías de transmisión digital.

Sin embargo, ante el cambio que los contenidos *on-demand* están generando, Jenner observa la necesidad de definir una nueva fase en la era de la televisión, la cuarta fase, marcada por cambios tecnológicos sin precedentes, cambios en la creación de los contenidos y las estrategias de marketing capaces de micro segmentar a las audiencias. En esta etapa destaca el trabajo de Netflix como uno de los pioneros en el desarrollo de una nueva forma

de hacer televisión y no solo en el sentido de transmisión y programación, sino también en la calendarización; donde antes se esperaban meses para concluir el desarrollo de un programa, ahora temporadas completas están disponibles a la vez y alrededor del mundo, generando un parteaguas ante la televisión tradicional.

Es en este marco de la cuarta fase que los denominados *new media*, o nuevos medios digitales han tomado un papel central; sin embargo es imposible identificar de manera precisa de dónde surge el cambio en el paradigma de la televisión, pues tanto plataformas como YouTube, iTunes, BBC, Hulu o Netflix han aportado diferentes componentes a este quiebre de la televisión a la carta (Jenner, 2018). En este sentido, la discusión sobre los nuevos medios aún sigue abierta. En general se habla de la penetración de lo digital en el espacio social a través de la facilidad para crear, reproducir y compartir diferentes contenidos, la inmediatez del acceso multiplataforma y la personalización a la que se puede aspirar en ellos (Jenner, 2018; McDonald & Smith-Rowsey, 2016; Yengin & Kınay, 2016).

En este sentido, los *new media*, nacen como una alternativa digital de consumo que se encuentra tanto o más disponible que la televisión al estar ligada a dispositivos móviles y a una oferta prácticamente ilimitada de contenidos, que, si bien se puede elegir personalmente, está curada a través de algoritmos que relacionan nuestros patrones de consumo con contenidos que “podrían interesarte”, “por que viste...”, configurándolos en “nuestra selección para...”.

Los anteriores supuestos son representativos de la interfaz en español de Netflix, que ha trabajado en enfatizar cómo su servicio empodera a los usuarios, liberándolos de una era anterior en la que el acceso estaba restringido por un guardián o *gatekeeper* (McDonald & Smith-Rowsey, 2016); una figura reconocida dentro de las teorías de la comunicación. Este formato a la carta, a diferencia de la televisión tradicional, ha permitido a la audiencia un mayor control para determinar cuándo y cómo consumen ciertos tipos de medios, por lo que las preguntas sobre el poder de éstos son cada vez más complejas (McDonald & Smith-Rowsey, 2016).

Sin embargo, el crecimiento en el uso de Internet y dispositivos móviles no necesariamente resta exposición al contenido de televisión. Más bien, el mismo contenido se consume de manera diferente, ya que los programas de televisión representan una gran parte del entretenimiento que se ve en las nuevas plataformas de medios como Netflix, Hulu y TV.com (Tukachinsky et al., 2015), resaltando entonces el vínculo entre ambas formas de hacer y ver televisión. En consecuencia, estos contenidos beben directamente de los mecanismos generados para analizar cine y televisión, por lo que no sorprende la resonancia que tienen sobre la programación actual los análisis sobre la televisión generados en los inicios de ésta con relación a la intención de la televisión, sus mensajes y alcances.

En un estudio inicial, Adorno (1954) resaltó que los medios de comunicación masiva no eran solamente la suma de las acciones representadas o los mensajes conferidos por estas acciones; sino que los medios masivos consisten en una serie de capas de significado superpuestas una sobre otra que contribuyen al efecto de estos medios sobre la opinión de la sociedad. Con esta intención, el significado oculto en el texto audiovisual aparece a través de la forma en la que la historia retrata a los seres humanos. En este sentido, Verstraten (2009) agrega que la muestra filmica nunca es un acto narrativo neutro, sino que se trata de una interpretación del narrador visual. Este agente narrativo es responsable de escoger qué y a quién es posible ver en una toma determinada, la ubicación de los personajes en un plano específico, posicionar a los personajes en relación con otros y determinar el tipo de luz en cada toma. Morley (2014) añade que la televisión es un texto con intención al destacar que en este medio no existe un “texto inocente”, es decir, que no existe programa alguno que pueda ofrecer solo entretenimiento sin expresar mensajes sobre la sociedad.

Por su parte McQuail (2001) señala al respecto de los medios de comunicación que estos son:

un recurso de poder, un instrumento potencial de influencia, control e innovación en la sociedad; un ámbito donde se desarrollan muchos asuntos de la vida pública; una fuente importante de definiciones e imágenes de la realidad social; y así mismo un lugar donde se construye, almacena y expresa de manera más visible la cultura y los valores cambiantes; es la fuente primaria de la fama; y el origen de un sistema de

significados, ordenado y público que proporciona un patrón de lo que es normal, empírica y subjetivamente (p. 27).

Por lo tanto los medios de comunicación se han convertido, en opinión de Broe (2019) al revivir el término acuñado por Althusser, en el aparato ideológico dominante del Estado; actuando en conjunto con la familia, la iglesia y la escuela para conformar el aparato educativo a través del cuál se socializa a la población; en línea con la propuesta general de Gerbner (1969) dentro de la teoría del cultivo. Asimismo, McQuail (2001) sostiene que los medios de comunicación masiva son en gran parte responsables de la llamada cultura popular, pues el conjunto de símbolos y signos más difundidos y disfrutados de esta época son aquellos que se ha aprendido a través del cine, la televisión, el periódico, la radio y los videos.

Por su parte, Castelló (2009) destaca que las identidades nacionales son formadas por y a través de la representación; y es posible decir que los medios de comunicación son mecanismos eficaces para diseminar estas representaciones. Se resalta entonces la importancia de la observación de Gerbner (1977), quien destaca la necesidad del análisis de la televisión como un sistema, ya que ésta se dedica a reunir audiencias heterogéneas expuestas a los mismos mensajes repetitivos que transmiten valores y conductas generalmente aceptados en la sociedad. En este sentido, los grupos minoritarios ven su propia imagen moldeada por los intereses dominantes de la cultura en general; por lo que, si bien la televisión se nutre de éstos para contar historias novedosas, es resistente al cambio y cultiva la resistencia al cambio.

Por lo tanto, Gerbner (1977) subraya que los contenidos televisivos deben ser analizados como sistemas totales, pues los espectadores generalmente no seleccionan programas sino horas del día y consumen lo que esté programado durante esas horas, con poca injerencia de la inclinación del espectador. En línea con la propuesta de Gerbner, Castelló (2009) destaca que la ficción televisiva es un producto cultural que se crea y se consume de manera rutinaria, por lo que las instituciones mediáticas tienen la oportunidad

de crear y reproducir un modelo imaginado de la nación a través de fórmulas estandarizadas que consolidan las percepciones de la realidad y la cultura.

Desde la perspectiva de Castelló (200), la televisión es el lugar donde la nación es proyectada como una comunidad, convirtiéndose en una arena política de contestación y debate sobre qué es la nación y cómo es, no solo en los programas de noticias o de actualidad, sino también en la ficción y, por supuesto, la ficción en serie. En este sentido, señala la importancia de tomar en cuenta la programación, la estructura narrativa, los aspectos técnicos y los géneros en los que se categorizan como un indicador del mensaje.

## 2.2 Teoría del Cultivo

La recepción de los significados detrás de una imagen hace uso de una biblioteca de referencias contra las cuales se contrasta, analiza y decide cómo responder ante un estímulo específico. Esta biblioteca, en línea con lo propuesto por Gerbner (1969), es construida con el paso del tiempo a través de la acumulación de significados, derivados particularmente de la constante exposición a medios de comunicación. Dentro de este marco, la televisión se posiciona como una fuerza socializadora capaz de contribuir a la generación de construcciones culturales y sociales (Mastro & Behm-Morawitz, 2005) en una proporción mayor en cuestión de tiempo y alcance, que los socializadores tradicionales como la escuela, la familia o incluso la religión. Adicionalmente, en la era del internet y las plataformas digitales, los contenidos que antes estaban limitados a una programación específica, ahora se encuentran al alcance de audiencias globales en todo momento (Tukachinsky et al., 2015); lo que podría suponer que el efecto de éstos se potencialice.

Con el desarrollo de la tecnología, la televisión se fue transformando en la fuente más común de las imágenes y sistemas de mensajes de la historia (Gerbner, 2000). En este sentido, y gracias al apoyo de los nuevos sistemas de entrega como el cable, el satélite o casetes, se instauró una penetración e integración de patrones particulares de visualización en la vida diaria (Gerbner et al., 1986). En el marco del inicio del milenio, Gerbner (2000) señalaba que por primera vez los niños nacían en hogares donde las historias producidas de manera

masificada podían alcanzarlos en un promedio de más de siete horas por día (p. 3). Las historias, por lo tanto, no se originaban en sus grupos sociales primarios, sino que provenían de grandes complejos mediáticos con algo que ofrecer.

De acuerdo con Gerbner et al. (1986), las historias y sistemas de mensajes se han configurado en un patrón representativo, estable y recurrente al que las comunidades están expuestas constantemente; patrón al que han denominado “*mainstreaming*”. El mainstream, o la cultura popular, lo definen como la expresión de ciertos comportamientos grabados en sistemas de mensajes comunes, que presentan las personas que mayor tiempo pasan frente a la televisión. En este sentido, señalan que el ver televisión puede disolver ciertas diferencias en perspectivas y comportamientos que se derivan de otras influencias sociales, culturales y demográficas. Un proceso que ha sido denominado como sobreinclusión, que implica la homogeneización de las creencias mantenidas por la audiencia hasta generar un efecto centro en los diferentes grupos de la sociedad (Igartua & Humanes, 2004).

No obstante, a los avances en la teoría que presentó el enfoque de Gerbner, la integración de la televisión en la vida social ya había sido objeto de estudio previo. Por ejemplo, se resaltan las anotaciones de Adorno (1954) respecto al alcance de los mensajes mediáticos. Según su análisis, el mensaje oculto podría ser más importante que el evidente, teniendo en cuenta que el primero escaparía los controles del consciente, por lo que no sería analizado ni resistido, sino que probablemente se asentaría en la mente del espectador. Esta expectativa de un mensaje oculto se conjuga con lo propuesto por Gerbner (1969) dentro del análisis del sistema de mensajes, parte esencial de la teoría del cultivo. La cuál analiza el potencial que tiene la televisión de generar perspectivas y comportamientos homogéneos en grupos inherentemente heterogéneos al observar la forma en la que se organizan sus instituciones, la competencia por atraer audiencias de todas las regiones y clases; y la consistencia de sus mensajes (Gerbner, 2000; Gerbner et al., 1986).

En su centro, la teoría del cultivo propone que a través de la exposición consistente a patrones y mensajes repetitivos de gran alcance se podría esperar en las audiencias, un cultivo estable de imágenes ampliamente compartidas y aceptadas de la vida y la sociedad (Gerbner,

1969). Esta teoría, de acuerdo con Gerbner, difiere de otros enfoques utilizados para el análisis mediático, ya que no busca los medios a través de los cuales se podría persuadir al espectador hacia un efecto específico; sino que busca analizar de manera objetiva qué se está viendo y cómo esos sistemas de mensajes contribuyen a la formación de un imaginario social estructurado a la imagen y semejanza de la cultura dominante, independiente del efecto a corto plazo que puedan tener (Gerbner et al., 1973).

Consistente con sus observaciones, Gerbner desarrolló un set de indicadores culturales con el propósito de monitorear los aspectos del sistema a través del cual esos mensajes y patrones ampliamente compartidos se generan y se utilizan como base para la toma de decisiones (Gerbner et al., 1973). El proyecto de indicadores culturales buscó un acercamiento al papel que tiene la televisión, particularmente, dentro de la socialización. Argumentando que en el mundo actual la televisión se posiciona como el nuevo vehículo para mostrar modelos estables de comportamientos socialmente aceptables (García Álvarez, 2009), se propusieron tres líneas de análisis dentro del proyecto: el análisis de la política institucional, del sistema de mensajes y del cultivo, mismo que busca estudiar al receptor y su reacción ante los contenidos a los que está expuesto (Gerbner et al., 1986).

### **2.2.1 Análisis de la política institucional**

Como inicio del análisis del cultivo, Gerbner (1973) propone el análisis de la estructura desde la cual nacen los sistemas de mensajes que dictan finalmente la cultura popular; pues señala que las estructuras sociales e institucionales juegan un rol cada vez más importante en la formación del ambiente simbólico. La pregunta que guía esta fase del análisis se centra en cómo los medios masivos se relacionan con otras instituciones, toman decisiones, componen sistemas de mensajes y realizan sus funciones en la sociedad.

Por lo tanto, este análisis gira en torno a la serie de actores que mantienen un grado de injerencia en el proceso de generación de los mensajes, y los cataloga a través del poder que estos actores son capaces de ejercer sobre los creadores. Estas categorías son:

autoridades, patrocinadores, administradores, auxiliares, colegas, competidores, expertos, organizaciones y públicos (Gerbner et al., 1973) (Véase Tabla 2.2.1.1).

*Tabla 2.1. Grupos de poder, tipos de influencia y funciones típicas que dirigen la formación de sistemas de mensajes de producción masiva.*

Grupos de Poder	Rol	Tipos de Influencia	Funciones Típicas
Autoridades	Hacen e implementan decisiones legalmente vinculantes	Política y militar	Arbitrar, regular, legitimar relaciones de poder, demandar algún servicio.
Patrocinadores	Invierten y subsidian	Control sobre recursos	Colocan las condiciones para el uso del capital y los fondos de operación.
Administradores		Control sobre el personal	Establecen y supervisan políticas y relaciones públicas.
Auxiliares	Suplen y soportan a los especializados administradores.	Acceso a servicios	Proveen suministros y servicios.
Colegas		Solidaridad	Colocan los estándares, protegen.
Competidores		Escasez	Colocan los estándares, vigilan.
Expertos	Talentos, técnicos, críticos, especialistas en el tema.	Habilidades, conocimientos, popularidad, prestigio	Proveen servicios de creatividad, interpretación, técnicos y de opinión.
Organizaciones		Presionan a través de la representación, boicots y apelaciones a las autoridades	Demandan atención favorable, representación y apoyo político.
Públicos	Grupos creados o cultivados (o ambos) por los medios.	Patrocinadores individuales	Prestan atención a los mensajes; compran productos.

Elaboración (Gerbner et al., 1973). Traducción propia.

La importancia del análisis de la estructura que genera los sistemas de mensajes radica en el poder que ésta tiene para alterar, contener y difundir un mensaje o política particular. En este sentido, el análisis se enfoca en entrevistas, observaciones, estudios de los registros para identificar el esquema de roles de poder, funciones y tipos de influencia que juegan un papel en la toma de decisiones. La estructura, por lo tanto, codifica lo que está permitido en la sociedad a través de las representaciones mediáticas que coloca en la cultura popular o el denominado “*mainstream*” (Gerbner, 1973; Gerbner et al., 1973).

### **2.2.2 Análisis del sistema de mensajes**

Ahora bien, en un segundo nivel de análisis, Gerbner (1969) propuso la revisión del sistema de mensajes. Éste se encuentra asentado en la forma en la que se articulan las imágenes; ya que los sistemas de mensajes, como la ficción popular, los dramas o incluso las noticias, se articulan a través de códigos que apelan a situaciones fácilmente reconocibles y capaces de generar un cierto vínculo con el espectador. Por ejemplo, las decisiones de reparto, los lugares en los que se filma y en general, el “mundo” que se crea para una ficción específica; a través del cual es posible analizar su composición (Gerbner, 1973). En este sentido, la composición simbólica y la estructura del sistema de mensajes de un medio masivo definen su propio mundo artificial; el cual tiene su propio tiempo, espacio, geografía, demografía y etnografía ajustadas a un propósito institucional y a unas ciertas reglas sociales (Gerbner, 1973).

Es importante recalcar que, dentro de este acercamiento al sistema de mensajes, la televisión no solamente crea o refleja imágenes, opiniones o creencias; sino que es un aspecto integral de un proceso dinámico y que el estudio del sistema como sistema coloca el énfasis en los procesos y relaciones expresadas en el todo, no en sus partes (Gerbner, 1973, 2000). Este análisis, de acuerdo con Gerbner (1969), buscaría responder cómo los sistemas de mensajes aportan material al cultivo de ciertas nociones, a través de lo que se considera de conocimiento público, la importancia de ciertos temas en la agenda, qué es lo correcto o incorrecto dependiendo de las cualidades con las que se presenta y cómo se relacionan los

temas entre sí. En este sentido, las medidas analíticas correspondientes serían la atención, el énfasis, la tendencia y la estructura (Véase Tabla 2.2.2.1).

*Tabla 2.2. Preguntas y términos de análisis del sistema público de mensajes.*

Preguntas	Definiciones	Medidas y términos de análisis	Breve explicación de las preguntas
“¿Qué es?”	Supuestos compartidos sobre la existencia	Distribución, frecuencia de la atención	Hacia qué cosas o temas dirige la atención el sistema de mensajes
“¿Qué es importante?”	Contexto de las prioridades	Orden, escala, énfasis	En qué contexto u orden de importancia se colocan estos temas
“¿Qué es lo correcto?”	Punto de vista, cualidades afectivas	Medidas de tendencias diferenciales	Bajo qué foco o desde qué punto de vista se presentan estos temas
“¿Qué está relacionado con qué?”	Asociaciones por proximidad o lógicas	Contingencias, conjuntos, estructura	Sobre qué estructura se asocian unos temas con otros.

Elaborado por (Gerbner, 1969). Traducción propia.

En este sentido, Gerbner (1973) subraya que los indicadores pensados para el contenido mediático no pretenden explicar el comportamiento de los individuos, sino obtener una idea general de lo que la mayoría de la gente tiene en común al pensar o hacer algo. El análisis del sistema de mensajes, por lo tanto, busca capturar las representaciones compartidas de la vida, los asuntos y los puntos de vista dominantes que han capturado la atención pública y alimentan la imaginación. De manera tal en que se permita entender el impacto que éstos tienen en el ambiente simbólico de la comunidad.

### 2.2.3 Análisis del cultivo

El análisis del cultivo, como último paso en el análisis de los patrones sociales, busca observar la manera en la que sistemas de mensajes previos han sido normalizados dentro del *mainstream* gracias a una serie de instituciones con el poder de dirigir aquello que sale a la

luz pública. En esta postura, la conciencia humana es un entretejido de imágenes y mensajes extraídos de las estructuras simbólicas de una cultura, que expresan y regulan las relaciones en un sistema social (Gerbner, 1977). Por lo tanto, el análisis del cultivo tiene como foco encontrar hasta qué punto los “hechos” presentados en la televisión son tomados como verdades absolutas sobre el mundo real, en función a la cantidad de tiempo que se le dedica a su visionado.

En este sentido, Gerbner et al. (1986) recalcan que el uso del término “cultivo” no sustituye al de efectos. Bajo esta perspectiva, se sostiene que el mensaje no es absoluto, sino que está mediado por los diferentes contextos sociales, demográficos, personales y culturales que determinan la forma, el alcance y el grado en que la televisión podría contribuir a los hechos generalmente aceptados. Por lo tanto, el cultivo es parte de un proceso de interacción continuo y dinámico entre mensajes y contextos; que depende de la forma en la que gravitan, aprenden y reproducen los individuos, la cultura *mainstream*.

En este sentido, al discutir sobre las conductas que son reproducidas con base en patrones presentes en los mensajes, Mastro y Behm-Morawitz (2005) diferencian entre dos niveles de cultivo, aquella información de primer orden y de segundo orden. El cultivo de primer orden sugiere una creencia en las características del mundo televisivo que el espectador toma como referencia del mundo real; por ejemplo, que se consideren las estructuras sociales en televisión como representativas de la estructura real. Por otro lado, el cultivo de segundo orden representa las asociaciones que los espectadores hacen entre el contenido del sistema de mensajes y la exposición que tienen a ciertas situaciones para formarse una idea del mundo; como sería el caso de los estereotipos raciales o étnicos.

Debido a que este último pilar de la teoría del cultivo busca encontrar los patrones compartidos que han dejado las instituciones y los sistemas de mensajes a su paso; el análisis recaba respuestas de individuos con diferentes grados de exposición a la televisión. Gerbner et al (1986) los dividen entre aquellos que pasan más tiempo frente a la televisión y quienes tienen una exposición reducida para obtener el diferencial del cultivo; que es el margen de diferencia en los conceptos de la realidad entre estos dos grupos. En este sentido, los

principales instrumentos utilizados en el análisis del cultivo son instrumentos proyectivos, entrevistas a profundidad y preguntas periódicas en encuestas muestra.

No obstante, a los múltiples análisis que se han generado desde este enfoque, de acuerdo con Gerbner et al. (1973) , aún es necesario el análisis a través del tiempo y culturas para encontrar el patrón general de los mensajes que habitan las culturas populares, puesto que entre las construcciones más difundidas en los contenidos televisivos se encuentran elementos vivos, como es el caso de los estereotipos. En este sentido, de Orellana (1996) rescata de Braudel el término de la “larga duración” histórica, con el que explicaba que un fenómeno cultural o mental se transforma muy lentamente, mezclándose con los cimientos de varias civilizaciones; en un espejo de la consistencia en los sistemas de mensajes que mencionaba Gerbner (1973).

### **2.3 Estructura, géneros y signos en las series de televisión actual**

Los diferentes discursos en los programas de televisión se encuentran enmarcados por una serie de variables entre las que se encuentra el género como una de las claves para entender y justificar lo que se está viendo. Éste se apoya en la mercadotecnia, la estrategia de distribución, los espacios de exhibición y otras prácticas que permiten moldear y categorizar los contenidos tanto en televisión como en cine o incluso en la literatura. Cada uno de estos medios tiene sus propias connotaciones cuando se trata de los géneros sobre los que trabajan; y la discusión sobre la categorización exacta de estos es un debate que sigue abierto, pero existen elementos del mismo que se traslanan (Chandler, 1997; Mittell, 2001).

“Género” proviene de un vocablo en latín que originalmente significaba tipo o clase, este término se ha ido transformando a través de las diferentes ramas del conocimiento hasta ser adoptado en la retórica, la teoría literaria, la teoría mediática; y convertirse en la identificación de un tipo de texto (Chandler, 1997). Para Carrasco (2010), el género representa un conjunto de características formales que son comunes a un amplio espectro de programas y según el cual se pueden agrupar y distinguir diferentes formatos televisivos; en

este sentido, resalta la analogía del género como un modelo abstracto y el formato como un molde concreto de realización.

Por su parte, Mittell (2001) señala que la problemática del enfoque del género como un modelo abstracto, es que no existen criterios uniformes para la delimitación de género en televisión, mientras que algunos géneros se definen por el escenario en donde toman lugar como los *westerns*, otros se definen por la trama y la acción en pantalla como las series de asuntos policíacos; otros tantos se definen por el efecto que tienen en la audiencia como la comedia de situación o *sit-com*; y otros por su forma narrativa como es el caso de los misterios. Esta diversidad en los atributos sugiere que no hay nada interno que obligue a clasificar genéricamente los textos.

Por lo tanto, Mittell (2001) sugiere que el género debe analizarse con base en las prácticas de definición, interpretación y evaluación actuales; y cómo estas se relacionan para constituir los diferentes géneros, puesto que estos son grupos discursivos contingentes y transitorios que cambian con el tiempo y adquieren nuevos significados y definiciones en diferentes contextos. Asimismo, destaca que los géneros solo pueden surgir de relaciones intertextuales entre diferentes textos; en este caso, tomando como textos los programas de televisión. Los textos no pueden interactuar por sí mismos y se unen solo a través de prácticas culturales como la producción y la recepción que delimitan sus significados y plantean su valor cultural (Chandler, 1997; Mittell, 2001).

En general, de acuerdo con Chandler (1997) algunas de las propiedades textuales distintivas de un género típicamente utilizadas por los teóricos de cine y televisión incluyen: la estructura narrativa, la caracterización, el entorno, la iconografía y las técnicas filmicas. La primera de estas propiedades se refiere a las tramas y las estructuras que diferentes programas comparten, así como situaciones predecibles, secuencias, obstáculos, conflictos y resoluciones a los mismos que la audiencia puede interpretar para saber qué esperar. La caracterización, por su parte, trata con los personajes y sus roles, cualidades, motivaciones, valores, objetivos y comportamientos que pueden o no ser estereotipados, y que repercuten en patrones que dan significado a las diferentes vertientes de la trama.

En tanto, el entorno se refiere a lugares geográficos y momentos históricos que confieren significado. Las propiedades anteriores influyen en la iconografía, que trata con una serie de imágenes o motivos familiares para la audiencia, y van desde la decoración, vestuarios y objetos, hasta secuencias de diálogos, música y sonidos característicos de la trama, enmarcados en el entorno adecuado. Finalmente, las técnicas filmicas llevan todos los elementos al medio a través de convenciones de estilo o formales para el manejo de la cámara y sus planos, la iluminación, el uso del color, la edición, la grabación del sonido, entre otras que determinan el cómo los contenidos son presentados al espectador (Chandler, 1997).

Cada uno de los elementos anteriores conlleva una carga simbólica, cuyos códigos básicos de interpretación han tenido que ser aprendidos con el paso del tiempo, códigos utilizados inconscientemente. Éstos son las reglas a través de las cuales toma sentido el hecho de que una persona esté vestida de una manera particular, hable con un tipo particular de acento en un cierto tipo de entorno pues tales signos permiten la interpretación de la persona y su estado (Morley, 2014). Al respecto, Chandler (1997) resalta que particularmente la carga simbólica de las técnicas filmicas pasa desapercibida por las audiencias al no ser parte de un contenido explícito, sino el medio para ese contenido.

Para exemplificar la manera en que las técnicas filmicas influyen en la recepción y decodificación de los contenidos, diferentes autores subrayan la importancia del manejo de la cámara, pues las tomas en primer plano se enfocan en los actores y evocan una sensación de intimidad con la audiencia que pueden ser positivas o negativas, mientras que las tomas a medio plano y en plano general, revelan contextos y entornos más que reacciones (van Leeuwen & Jewitt, 2001). Asimismo, retomando aspectos de la semiótica visual, Pollak (2008) sostiene que las tomas en picado están asociadas con elementos de poder sobre las personas u objetos, mientras que los planos contrapicados se relacionan con una sensación de subordinación a la persona o la situación. También destaca que la iluminación tiene la capacidad de alterar el ambiente para evocar una sensación de desconfianza, amenaza o incluso paz, a través del uso o la ausencia de sombras.

Bajo la consigna de que los formatos conforman solamente uno de los pilares del análisis del género, se rescatan algunas de las definiciones propuestas por Carrasco (2010) para estructurar los contenidos actuales en televisión. En primer lugar, se rescata la ficción como el género televisivo enfocado al segmento de entretenimiento a través de la narración de relatos imaginados. Dentro de la ficción, Carrasco (2010) identifica tres formas básicas de acuerdo con su estructura narrativa: el telefilm, las miniseries y la serie o teleserie. El telefilm se refiere a un relato auto conclusivo de larga duración que cuenta con un presupuesto menor que los filmes para cine, y que solo se transmite por televisión. Por su parte, la miniserie también es un relato auto conclusivo, aunque no único, sino con un número limitado de entregas.

Las teleseries, por su parte, se han constituido de acuerdo con Carrasco (2010) como un subgénero televisivo de entretenimiento que se ha adaptado a las demandas y consignas de la época, como establecer su duración en base al horario en el que se transmite, yendo desde los 20 minutos hasta los 75 minutos, en temporadas abiertas o cerradas. Es decir, que puede seguir con nuevos desarrollos en la trama o tener un fin previamente pactado después de un cierto número de episodios, dependiendo de su éxito y las proyecciones de las cadenas. Además, las teleseries, toman en cuenta la audiencia a la que está dirigida para seleccionar el mejor formato. Dentro de las teleseries se distinguen en el análisis de Carrasco (2010), cinco formatos diferentes: la *soap opera*, la telenovela, la teleserie dramática, la *sitcom* o comedia de situación y el *dramedy* o dramedia; los primeros tres agrupados bajo drama y los últimos dos bajo comedia por la naturaleza de sus contenidos.

Dados los formatos en los que en su mayoría se han tratado los temas del narcotráfico, se destacan las definiciones de la telenovela y la teleserie dramática. La telenovela es un formato típicamente latinoamericano que tiene una trama principal y cuyo final está siempre determinado de antemano; a diferencia de las *soap operas* estadounidenses, que pueden continuar de manera indeterminada. En relación con los contenidos, la cotidianidad no es uno de los elementos más fuertes en las telenovelas, pues en muchos casos se generan narraciones que tienen por contexto la idealización de otras épocas históricas o situaciones propias de una clase social diferente a la de la mayoría de la población, y generalmente son historias

llevadas a la pantalla a través de personajes ideales y estereotipados bajo los cánones de belleza europeos o estadounidenses que solo se relacionan de manera secundaria con los personajes de apariencia promedio. En este sentido, la telenovela proyecta hacia las audiencias una cotidianeidad inexistente en la vida real de la mayoría de las audiencias (Carrasco, 2010; Uribe Alvarado, 2005).

Por su parte, dentro del drama Carrasco (2010) engloba temáticas y contenidos diametralmente distintos, pues se encuentran en ellas las series enfocadas en un mundo profesional como los médicos o policías con sus variantes en el mundo del crimen, así como series de misterio o terror. En este sentido, a diferencia de las telenovelas, las series de drama buscan situaciones ajena a la mayoría de las audiencias como gancho de ventas. Éstas, tienen una diferencia contra las apuestas para cine, pues como señala Pàmies (citado en Gómez & Bort, 2009), las series de televisión les pertenecen ahora a los guionistas, tomando preminencia el término *created by* o creado por, más que el *directed by*, que en cine rige la construcción del relato. En televisión, señalan Gómez y Bort (2009), es normal que se cuente con varios directores entre los que se reparten los diferentes episodios para explotar sus fortalezas. Tal sería el caso de los diferentes episodios de la multipremiada serie de HBO, *Game of Thrones* (2011).

En cuestión de estructura formal, las series de drama giran entorno a unas cuantas tramas que se desarrollan de manera auto conclusiva en cada uno de los capítulos, y una trama general como hilo conductor de continuidad. Estos tienen una duración de entre 45 y 60 minutos, divididos en comienzo, nudo y desenlace; y generalmente transmitidos en el *prime time*, también llamado horario estelar en México. Al respecto, Gómez y Bort (2009) han buscado seccionar y definir cada una de las partes que conforman las series de televisión para sistematizar su análisis, y destacaron seis elementos listados por orden de aparición: la recapitulación o *recaps*, también señalados como “previamente en”, *incipient* o un fragmento del nuevo episodio, el *opening* o cabecera, el episodio en sí mismo, el pre-cierre y el cierre. En el tiempo que normalmente tienen asignado, ya sean 20 min como en el caso de las comedias de situación, 45, 60 o 75 minutos, las series de televisión contemporáneas en su mayoría se integran por estos seis elementos.

En este sentido, al principio se puede observar una escena de entre 20 y 40 segundos que permite recapitular lo que pasó tanto en el episodio anterior como en otros episodios en donde se trató con la misma trama para marcarle a la audiencia el punto exacto en la historia en el que debe situarse. Después de la escena inicial, existe otra escena que ya forma parte del episodio, conectando lo visto en la recapitulación con lo que el público está por ver; y suele terminar en un momento de suspense que se disuelve hacia el *opening* o la cabecera. Este último recoge una escena audiovisual completa de introducción, normalmente con un tema musical central, que tiene la función de presentar a los personajes centrales y estilo estético de la serie través de escenas relacionadas al contenido. Luego del episodio, en un pre-cierre se presenta en muchos casos el logo del programa, seguido del nombre del productor ejecutivo sobre un fondo negro y dejando los créditos finales para cerrar con los logos de las compañías productoras (Gómez & Bort, 2009; Jenner, 2018).

Cabe recalcar que, poco a poco, estos elementos se han ido transformando para ajustarse a la modalidad *on-demand* de las diferentes plataformas de streaming, aunque siguen estando presentes en los diferentes contenidos. Es decir, ante la opción de ver capítulos sin tener que esperar una semana para su lanzamiento o caer en la práctica del *binge-watching*, las escenas de recapitulación pueden ser omitidas por el espectador al igual que el *intro*, pues pierden su función si se vio el capítulo anterior inmediatamente antes del actual, así como también se conocen ya los personajes o se ha repetido el *intro* las suficientes veces como para ser innecesario (Broe, 2019; Jenner, 2018; McDonald & Smith-Rowsey, 2016).

### 2.3.1 Docudramas, modelos de la realidad ficcionalizada

A pesar de la importancia de la clara distinción y entendimiento de los contenidos de ficción y los factuales, también es conveniente resaltar la existencia de subgéneros híbridos, que cruzan las fronteras de ambos espacios, como es el caso de los docudramas. Éstos juegan con el enfoque objetivo del documental y los valores de entretenimiento de los contenidos de ficción (Chandler, 1997; Hernández Holguín, 2016). Si bien ningún contenido está libre de un mensaje, diferentes estudios han encontrado que los efectos en los espectadores se

agudizan cuando el contenido se percibe como real y no como una invención de los escritores (Pouliot & Cowen, 2007), por lo que se devela la importancia de identificar estos subgéneros híbridos. Al respecto, Castelló (2009) sostiene que aquellos dramas que integran elementos de realismo ofrecen una propuesta simplificada sobre cómo se deben enfrentar ciertos problemas sociales como la migración, el racismo o la seguridad.

Dado que el género está condicionado culturalmente, este proporciona las claves para interpretar la comunidad imaginada que se representa en pantalla. Particularmente en los contenidos factuales, cada género documental plantea diferentes preguntas en cuanto a su importancia social, su construcción técnica y su ideología subyacente, pues los documentales crean sus propias realidades (Pollak, 2008). Los diferentes formatos relacionados a las técnicas documentales cuentan historias que se interpretan a partir de cada contexto, y su propósito no es solamente consiste en informar, sino también en entretenir y captar a las audiencias (Chandler, 1997) en una estructura que permite presentar e informar al espectador sobre un acontecimiento determinado o sobre una visión del mundo definida por los creadores a través de un flujo lineal de eventos, relacionado a acontecimientos reconocibles (Galán Fajardo & Rueda-Laffond, 2014; Gómez & Bort, 2009).

El término “docudrama” se introdujo para abordar una nueva categoría en el cine y la programación de televisión que mezcla elementos propios de los contenidos de drama y los documentales, utilizando el material documental de manera en que se enfatiza la historia. Sin embargo, no solamente es el juego entre ambos lo que identifica a este subgénero, pues la representación de hechos reales también es posible en los contenidos basados en historias reales, las películas históricas, biográficas o incluso los *reality shows*; el docudrama más allá de la exposición o argumentación de hechos reales, busca persuadir a la audiencia a creer que los hechos sucedieron de la forma en la que se ve en pantalla, a través de argumentos atractivos y evidencias que justifican y soportan sus afirmaciones sobre temas reales, personas, lugares, acciones y eventos históricos (Hernández Holguín, 2016; Lipkin, 2002; Pollak en Wodak & Krzyzanowski, 2008).

Para conceptualizar y contextualizar el docudrama así como las prácticas que se utilizan en los procesos creativos de estos, se retomará el análisis de Lipkin (2002) y el trabajo de Paget de los últimos años (Ebbrecht-Hartmann & Paget, 2016; Lacey & Paget, 2015), que conforman los cuerpos centrales de investigación sobre el tema.

El docudrama, de acuerdo con Lipkin (2002) defiende la validez de sus propuestas mediante las semejanzas con la realidad. Sus argumentos, con un propósito persuasivo, consisten en datos, reclamos y garantías; estas últimas funcionan como una conexión entre los reclamos o argumentos y la evidencia presentada, que suele incluir estadísticas, noticias, relatos publicados y testimonios personales que soportan la idea de que los eventos realmente ocurrieron y fueron lo suficientemente importantes para su reportaje. La noción de garantía trabaja sobre la intertextualidad de la audiencia, ubicando la base de los argumentos sobre lo que es de conocimiento general, sentido común o reglas de lógica que permiten que el argumento se convierta en una opción factible. En estos términos, los docudramas permiten una sensación de cercanía a esa historia.

A manera de contexto se encuentran dos tradiciones de docudrama que han influido en las pantallas alrededor del mundo desde 1960 a través de la exportación de estos contenidos, y la coproducción internacional de otros con diferentes compañías: la británica, que resalta por sus técnicas periodísticas, y la estadounidense, más guiada hacia el entretenimiento. El docudrama se popularizó en la segunda parte del siglo XX a través de películas basadas en hechos reales para la televisión, impulsado por el fin de la Segunda Guerra Mundial y los diferentes giros en el sistema internacional en las décadas posteriores. Estos cambios dieron paso a un renovado interés por los hechos y la información que se había mantenido fuera de la esfera pública, que derivaron en títulos como la *Lista de Schindler* de Spielberg (1993) (Ebbrecht-Hartmann & Paget, 2016; Lipkin, 2002; Pollak en Wodak & Krzyzanowski, 2008).

De acuerdo con Ebbrecht-Hartmann y Paget (2016), los docudramas, particularmente los europeos, han sido medios utilizados por las diferentes comunidades europeas para trabajar asuntos difíciles, e incluso traumáticos de su historia, compartidos dentro de las

fronteras nacionales como en un contexto paneuropeo. Su tarea se centró en dar sentido a los acontecimientos y satisfacer una necesidad real de información, explicación y reflexión ante la inestabilidad dentro del proceso de construcción de Europa. En este sentido, destacan que el docudrama ha sido un medio significativo para armonizar y disputar las memorias personales y colectivas, a través de su ancla en los hechos o la introspección del comportamiento humano dentro del contexto histórico con el que trata; en ocasiones, disputando las narrativas hegemónicas.

Del otro lado del Atlántico, uno de los acontecimientos que ha cambiado las narrativas y dominado la esfera pública, es la caída de las Torres Gemelas, también conocido como 11-S o 9/11. La reproducción de la explosión y la nube de polvo es una imagen grabada en el inconsciente colectivo, cuya representación ha exigido una hibridación de los géneros televisivos para lidiar con la vida después al incidente, a través de incontables menciones en series de televisión y películas. Las representaciones directas, registros del evento que incluyen noticias en tiempo real y la grabación antes mencionada, se han abierto paso entre los contenidos de ficción para dar sentido e interpretar lo sucedido, y lo que siguió en la denominada “Guerra contra el Terror”. A manera de ejemplo, Lipkin señala en particular *Generation Kill*, una miniserie sobre la invasión de Irak con un enfoque docudramático en el que se crea la sensación de una visión directa y sin filtro de la vida en una unidad de combate, que sugiere que la esperanza reside en el individuo (en Lacey & Paget, 2015).

Habiendo ya explicado su función e historia, queda estructurar las prácticas que sirven al propósito del docudrama. Al respecto, Lipkin (2002) identifica tres estrategias sobre las que se configuran los docudramas: modelos, secuencias e interacciones. Los modelos reconstruyen a sus icónicos referentes tanto personas, lugares y contextos de la manera más cercana a la realidad, mientras que las secuencias organizan las tomas recreadas y escenas reales en una sucesión coherente que borra los límites entre la realidad y la ficción. Por su parte, las interacciones hablan de elementos filmicos reales y recreados dentro de una misma escena, por ejemplo, las grabaciones en las locaciones originales o la interacción con elementos de la época que dotan de realismo al contexto.

En este sentido, Lipkin (2002) establece los modelos, secuencias e interacciones como medios para la articulación cinemática que permiten la relación de datos y argumentos en pro de la conexión entre el contenido documental y el drama, los hechos y la ficción. Por lo tanto, las historias se benefician ante la proximidad a los hechos para arraigar la visión artística dentro del terreno de la realidad histórica, sugiriendo un orden que el espectador espera dentro de los contenidos de drama.

La proximidad, por su parte, está ligada directamente a las estrategias de modelado, secuenciación e interacción, y está dada por una serie de elementos, tales como: la proximidad temporal, que sostiene que mientras más lejana es una trama al tiempo real, es más sencillo empujar una serie de mensajes para los que no se tiene una referencia pre-existente; la proximidad en la representación pictórica a través de la elección del elenco y las locaciones; el orden temporal o la trama, ,es decir, la forma en la que se seleccionan eventos a recrear y la estructura cronológica de estos (Lipkin, 2002).

Así como la proximidad a textos pre-existentes como noticias y testimonios; la proximidad a fuentes vivas, es decir, la posibilidad de obtener la colaboración de quienes vivieron los hechos y la forma en la que esta colaboración es posible, ya sea como consultores o como actores dentro de la producción; y la proximidad al conocimiento público, es decir, el grado en el que la historia se relaciona a eventos conocidos dentro de la cultura popular (Lipkin, 2002).

Gracias a estas estrategias para generar proximidad, el docudrama se configuró, a juicio de Lipkin (2002), como un material anclable, próximo y promocionable, fácilmente aceptado en la programación habitual de la televisión tradicional al adaptar los elementos de conflicto y cierre de la narración de Hollywood a historias basadas en las víctimas, los juicios que sufren y las lecciones morales que surgen de sus experiencias. Ahora bien, si la historia de este subgénero hibrido ha estado dominada por las tradiciones estadounidenses y británica; de cara al siglo XXI, se observa un cambio en los patrones tradicionales generado por la coproducción transnacional.

Con patrones de distribución cada vez más complejos, la capacidad de la televisión y las emisoras tradicionales para generar y contestar discursos a través de apuestas como los docudramas, se pone a prueba ante la entrada de los nuevos medios digitales multiplataforma y particularmente ante el crecimiento del formato de las miniseries de larga duración como espacios que los creativos han reclamado para tratar temas complejos con libertad para plasmar sus argumentos (Ebbrecht-Hartmann & Paget, 2016; Gómez & Bort, 2009). El docudrama, finalmente, con su equilibrio entre la reconstrucción, la invención y la realidad, contribuye al discurso histórico, representando y explicando hechos en el lenguaje de nuestro tiempo (Lipkin, 2002).

#### **2.4. Representaciones de lo mexicano y lo latino en la ficción estadounidense**

Desde la perspectiva de la psicología social, los estereotipos son el resultado de la experiencia individual y los modelos mentales ofrecidos por la cultura en la que el individuo ha sido socializado. Estas percepciones son culturalmente específicas, dadas por lo aprendido en el núcleo familiar, escolar, institucional y por los medios de comunicación masivos (Schneider citado en Schubert, 2017). Retomando a Tajfel (citado en Galán Fajardo, 2006), las funciones de éstos son categorizar, comparar a una sociedad o cultura con otra a través de la oposición simbólica de sus creencias, y atribuir características concretas a un grupo determinado para facilitar la asociación de una acción, actitud o individuo a una cultura imaginada. Lo que deriva frecuentemente en generalizaciones negativas que un grupo, *nosotros*, hace sobre otro, *ellos*, construidas sobre la base del etnocentrismo y una serie de prejuicios (Ramírez-Berg, 2002).

En consecuencia, la distorsión de la realidad y la puesta en escena de un modo de vida específico está marcada por el peligro que representan para el modo de vida los más diferentes culturalmente hablando; lo que se construye como una de las premisas básicas de la dicotomía Nosotros/los Otros (Bergua, 2006); por lo que como señala Chartier (1994), es necesario comprender las luchas sociales no sólo como enfrentamientos económicos o políticos sino, también, como luchas de representación y de clasificación. Estas luchas tienen

por armas las representaciones de uno mismo y de los otros, las clasificaciones sociales, la construcción contradictoria de las identidades y las formas de dominación simbólica.

Al respecto, Bergua (2006) destaca que los análisis relativos a la estructura de los discursos y textos permiten visualizar el modo en el que los nativos occidentales observan al extranjero al exagerar su diferencia. Se habla entonces en términos de “epidemia”, “olas”, “avalanchas”, “invasiones”, que transmiten al *nosotros occidental* una sensación de temor proyectada y personificada sólo contra los otros no occidentales. No obstante, este encuentro a la vez que produce rechazo, desprecio y arrogancia hacia el Otro, también produce curiosidad, arte, fascinación e incluso deseo de convertirse en otro (de Orellana, 1996). Ante esta crisis, la presencia del extranjero sirve para recuperar la identidad nacional y afianzar los mecanismos de identificación (Bergua, 2006).

En línea con la teoría del cultivo, se ha señalado que las imágenes en los medios de comunicación se han convertido en una parte esencial de la negociación continua de la identidad y la posición social de cada grupo frente al resto mediante la creación y difusión de características grupales que permiten una rápida asociación en el mundo real (Mastro & Behm-Morawitz, 2005). Por ejemplo, las representaciones de las minorías étnicas proyectadas en la televisión estadounidense han influido en las percepciones del público y los estereotipos asociados a estas minorías a través de los programas que brindan a las audiencias realidades construidas con base en una tergiversación de los personajes minoritarios; y como resultado se ha considerado que estos programas son capaces de influir en las percepciones del público sobre sus identidades étnicas y las de otros (Mastro & Behm-Morawitz, 2005; Pornsakulvanich, 2007).

Aún cuando los mensajes mediáticos son esencialmente polisémicos; es decir, que se encuentran abiertos a interpretaciones a partir de la cultura y el contexto de sus receptores (McQuail, 2001), existen lecturas sugeridas de estos, capaces de afectar la percepción de las audiencias. En este sentido, se acentúa la necesidad de entender las representaciones del Otro como una figura multidimensional, que se encuentra cruzada por el contexto en el que se genera y el contexto en el que se lee. De acuerdo con Glik (2010), las imágenes, aún cuando

caricaturizadas o exageradas, mezclan elementos positivos y negativos, componiendo un complejo telar que sostiene al imaginario social. Lo que concuerda con las conclusiones de Tukachinsky et al. (2015), quienes resaltan que la calidad y cantidad de las representaciones étnicas y raciales son capaces de influir en la manera en la que la audiencia percibe, siente y trata a los diferentes grupos que componen una sociedad.

De acuerdo con el análisis de Tukachinsky, Mastro y Yarchi (2015), la representación negativa de las minorías étnicas, nacionales y religiosas no solo se ha documentado en los Estados Unidos, si no que se han observado casos como los no-blancos en Canadá; musulmanes en Reino Unido, inmigrantes turcos en Alemania y árabes en Israel. Así como también se han documentado casos en la representación de los inmigrantes en la ficción española (Galán Fajardo, 2006a), la representación de los propios indígenas mexicanos en los medios locales (Muñiz et al., 2013); y por supuesto, el impacto de la televisión en los estereotipos asociados a la comunidad latina en los Estados Unidos (Arellano, 2017; Denzel de Tirado, 2013; Murrillo, 2007; Raab, 2014) y la representación de los mexicanos en los medios estadounidenses (Garza et al., 2008; Moreno, 2007; Schubert, 2017).

Las diferentes representaciones han generado con el paso del tiempo una serie de supuestos, y en el caso de los latinos, difícilmente se puede escapar de éstos. De acuerdo con Adorno (1954), mientras más se reafirman y endurecen los estereotipos presentes en la industria cultural, más difícil es que la sociedad cambie sus ideas con el progreso de sus experiencias. Por su parte, Ramírez Berg (2002) señala que, en el caso de los latinos, los estereotipos satisfacen la necesidad de contraste con la cultura dominante al presentar a este grupo como susceptible a la corrupción y nunca realmente en posiciones centrales, reforzando la idea del estatus quo y la hegemonía existente. Guzmán y Valdivia (2004) añaden a esta reflexión que la “latinidad” es una identidad construida desde el exterior a través de mecanismos políticos y de mercadotecnia que homogenizan al grupo; así como una identidad construida desde el interior con base en diferencias y rasgos particulares.

No obstante, en el marco de la Otredad, dentro de lo “latino” también se generan diferentes dinámicas, resaltadas por los cambios en la estructura social de diferentes grupos.

Así, dentro de los Otros, los que no pertenecen, existen subgrupos con sistemas de significados, modos de expresión e historias compartidas que articulan un tamiz cultural difícil de diseccionar. Estas subculturas no solamente negocian su supervivencia contra la cultura dominante o estadounidense, sino que también contra aquellas entre las que comparte el estatus del Otro; y en este intento, se generan una serie de recursos simbólicos para construir una identidad específica (Morley, 2014), tanto al interior de cada grupo como al exterior.

En este sentido, los estereotipos de los mexicanos dentro de los medios estadounidenses se han visto cruzados y a su vez, han transformado lo que el público entiende por lo “latino” al ser el grupo mayoritario dentro de la minoría étnica. Este concepto que buscaba minimizar las diferencias culturales entre las naciones latinoamericanas para reducirlas a un solo grupo en el cual las diferencias son sutiles y comúnmente resaltadas por la forma de hablar o las ocupaciones que realizan (Arellano, 2017; Denzel de Tirado, 2013; Olivarez, 1998; Raab, 2014).

En la reconstrucción de la transformación de las representaciones de los latinos en la basta producción estadounidense, Ramírez Berg (2002) identifica a seis categorías en las cuales se agrupan los personajes: 1) el bandido, 2) la prostituta, 3) el bufón, 4) la payasa, 5) el amante y 6) la mujer misteriosa; a los que se podrían añadir “el brujo”, más habitual en producciones de ciencia ficción (Raab, 2014) y el agente de la ley, una figura un tanto más reciente que contrasta con las categorías fijadas por Ramírez Berg (Mastro & Behm-Morawitz, 2005; Raab, 2014; Schubert, 2017).

Ampliamente discutido y abordado por diferentes investigadores, Ramírez Berg (2002) concluye que el bandido es aquel personaje -típicamente mexicano en los inicios del cine-, de apariencia física sucia y descuidada, identifiable gracias a su cabello grasoso, dientes faltantes y barba o bigote sin acicalar. Asimismo, se le reconoce gracias a sus cicatrices y ceño permanentemente fruncido. En el caso de su comportamiento, el bandido es un hombre cruel, deshonesto, traicionero, irracional y rápido para recurrir a la violencia; cuyo acento marcado es un signo de su poca inteligencia.

Con el paso del tiempo, la imagen del bandido se ha transformado; sin embargo, su legado aún resuena en el imaginario contemporáneo. El bandido se ha transformado en el ladrón, el asesino, el violador, el miembro de la pandilla, el contrabandista, el traficante de drogas y el dictador, combinados a veces con el alcohólico, el drogadicto, o el macho violento en las producciones más actuales (Mastro & Behm-Morawitz, 2005; Raab, 2014; Ramírez Berg, 2002).

Por su parte, el bufón se caracteriza por un acento marcado, una personalidad perezosa y una falta de inteligencia que lo relega crónicamente a un plano secundario (Mastro & Behm-Morawitz, 2005). En este tipo de personajes es común que se viertan la mayoría de los estereotipos del bandido de una manera cómica e infantil para transformarlos en una estructura fácil de ridiculizar, como fue el caso de *Viva Villa* (1934) o el personaje de Pancho en la serie *Cisco The Kid*, que vio avances en la representación de los chicanos en otros contextos (Ramírez-Berg, 2002; Staudt, 2014).

El *latin lover*, o el amante, tiene su génesis a partir de la actuación del actor italiano Rudolph Valentino en *The Four Horsemen of the Apocalypse* (1921), en el cual el personaje hace uso de su personalidad exótica, una mezcla de ternura, violencia y peligro (Ramírez-Berg, 2002) así como también de su apariencia física impecable, contraria a la representación del bandido o el bufón, para atraer mujeres (Mastro & Behm-Morawitz, 2005). Al respecto, Persánch (2018) destaca que este estereotipo está más asociado a actores de ascendencia europea que latinoamericana, colocando como ejemplo a los mexicanos de ascendencia española Ramón Navarro y Ricardo Montalbán, y de manera más reciente, al español Antonio Banderas en películas como *The Mambo Kings* (1992), *Never Talk to Strangers* (1995) o la conocida *The Mask of the Zorro* (1998). Con esta figura, el cine estadounidense refleja una aceptación hacia la europeización. Donde los rasgos arquetípicos de los amantes latinos podrían resultar en una transgresión de la masculinidad heteronormativa, y el blanqueamiento cultural supone una aceptación de la expresión de los sentimientos y la erotización del cuerpo masculino.

El brujo, de acuerdo con Raab (2014) responde a la idea de lo exótico depositada en el Otro, en este caso, las creencias, usos y costumbres de los latinoamericanos. A manera de ejemplo, coloca al personaje de Jesús Velásquez, un brujo de Veracruz con un papel recurrente en el drama de fantasía sobrenatural *True Blood* (HBO, 2008-2014) que se coloca como una amenaza para el desarrollo de los personajes centrales. En este sentido, Raab (2014) señala que, a pesar del elenco étnicamente mixto, el misticismo del brujo contribuye a la idea de los latinos como un peligro imposible de controlar.

Por otro lado, otro personaje que se ha posicionado poco a poco en el imaginario es el agente de la ley, que suele ser hábil para comunicarse, respetado y bien arreglado. Este personaje corresponde a la idea de los latinos como profesionistas dentro de la ficción estadounidense, e incluye a abogados, policías o agentes de agencias especializadas como la DEA. Tal es el caso del abogado Víctor Sifuentes en *L.A. Law* (NBC, 1986-1994) o el detective Marco Ruiz en *The Bridge* (FX, 2013-2014) (Mastro & Behm-Morawitz, 2005; Raab, 2014).

Por su parte, las mujeres aparecen como personajes provocativos, de carácter explosivo y vestidas de forma en que se exalta su cuerpo; aunque con diferencias sutiles. La representación de las mujeres responde a una fórmula distinta a los estereotipos asignados a los personajes masculinos, aunque bebe de ésta para generar contrastes como en el caso del bufón y la payasa. Una de las asociaciones más características de la mujer latina es el caso de Carmen Miranda durante las décadas de 1940 y 1950, donde Glik (2012) señala que “Carmen no es propiamente brasileña, argentina, cubana o mexicana, sino un símbolo de toda América Latina; representado a través de una imagen caricatural e indivisible” (p. 12), una payasa arquetípica. Sin embargo, la misma autora señala que Carmen se transforma en el centro de toda su producción, estableciéndose como una mujer dominante bajo la clara dirección de la maquinaria cultural y política de los Estados Unidos, que coordinó una ofensiva cultural a través de la empresa RKO como parte de las políticas de la buena vecindad.

Ahora bien, entre las diferencias que se encuentran en los papeles femeninos se encuentra el uso del cuerpo y el reconocimiento de la atracción sexual como clave para el desarrollo del personaje. Mientras que la prostituta se presenta como una mujer esclava de sus pasiones, libidinosa, de temperamento volátil y reducida a su imagen exótica de curvas pronunciadas; la payasa, como contraparte del bufón, demuestra con su simpleza, ingenuidad, torpeza y comicidad aparecen un antídoto para la inherente sexualidad atribuida a la mujer latina. Ejemplos de estos contrastes se pueden encontrar en *My Darling Clementine* (1946) y *Six Days, Seven Nights* (1998) donde se expone el personaje de la prostituta; y la antes mencionada Carmen Miranda en *The Gang's All Here* (1943) (Persánch, 2018; Ramírez-Berg, 2002).

La mujer misteriosa, la última categoría señalada por Ramírez Berg (2002), contempla a aquellos personajes que, a pesar de conocer su atractivo, no actúan sobre él. Se presentan como mujeres virginales, aristocráticas, distantes, reservadas e inescrutables; características que suman a su atractivo al presentarlas como difíciles de conseguir, contrario a la calidez habitual de las mujeres latinas en la ficción. Un ejemplo de este tipo de personaje se encuentra en la interpretación de Dolores del Río como una aristócrata brasileña en *Flying Down to Río* (1933) o María Conchita Alonso en *Colors* (1988).

No obstante a su aparente homologación bajo la bandera de la “latinidad”; en años recientes, la representación de los latinos en la televisión no ha logrado el mismo grado de inclusión que otros grupos minoritarios han logrado; aún siendo el grupo étnico minoritario más grande de los Estados Unidos. En este sentido, se ha reportado que los latinos representan tan solo entre el 4 y el 6.5% de los personajes presentados en horario estelar (Tukachinsky et al., 2015), y si bien la subrepresentación de este grupo ha fluctuado a través del tiempo, se habla de un patrón de invisibilidad que abarca por lo menos cinco décadas (Mastro & Behm-Morawitz, 2005).

Históricamente, la imagen de los mexicanos, y los latinos en general, se ha transformado con base en el contexto en el que se generan los contenidos. Donde en un principio se hablaba del *greaser* como una caricatura del mexicano dentro del *western*;

después en el cine de los treinta se resaltaron los lazos de amistad y cooperación para nutrir los esfuerzos de la política del buen vecino y de la Segunda Guerra Mundial; y al término de ésta se regresó de nuevo al mexicano como un villano presente en las pandillas de chicanos; evolucionando hasta los latinos en posiciones de igualdad respecto a sus contrapartes estadounidenses, representados como inmigrantes ocupados en posiciones de baja estima, o narcotraficantes (Akines, 2015; de los Reyes, 1996; Fein, 1996; Fregoso, 1996; Raab, 2014; Tukachinsky et al., 2015).

En este sentido, la ficción norteamericana hizo uso de su maquinaria discursiva para crear una realidad en la que su sociedad estaba llena de virtudes contrastantes con la incapacidad de sus vecinos del sur para acceder al progreso (de Orellana, 1996; Fregoso, 1996) a partir de estereotipos caricaturizados que se oponían al modelo racional y civilizado de los estadounidenses (Glik, 2012). Curiosamente, al analizar el cine mexicano, se encuentra una dinámica similar en la construcción de la identidad del mexicano en función a los estereotipos colocados sobre los norteamericanos. El “gringo” se convierte en la antítesis del mexicano, generando a partir de sus diferencias “lo mexicano” (Mraz, 1996). En este sentido, se encuentra que las características que México exhibe le confieren una superioridad en el ámbito de los valores morales, el apego a la familia, el respeto a las tradiciones, la lealtad y la solidaridad; mientras que Estados Unidos aparece como el lugar en donde lo anterior se ha perdido, en un discurso donde el vecino de norte puede ser exitoso económica pero no moralmente (Tuñón, 1996).

No obstante a los esfuerzos de los creadores por rebelarse ante los estereotipos vigentes hasta los años 80s en la ficción estadounidense, el giro hacia personajes más complejos demuestra el contraste con su existencia previa (Akines, 2015; Denzel de Tirado, 2013; Reyes, 2008; Tukachinsky et al., 2015). Es decir, no solamente se trata de la cantidad de personajes latinos, o específicamente mexicanos, que se observan en pantalla; sino también de la calidad en la representación de los mismos, que en años recientes ha comenzado una transformación hacia representaciones más auténticas y diferenciadas de las comunidades latinas en la cultura estadounidense, retomando los estereotipos para contestarlos (Raab, 2014).

A manera de línea del tiempo, la primera aparición de los mexicanos en la ficción estadounidense se da ante la necesidad de un antagonista para el personaje principal en las primeras películas del siglo XX. En este sentido, dentro de las películas del *western*, se utilizaba el imaginario de la frontera con México tanto como un espacio físico, como un diferenciador social y moral. En cuanto al espacio físico, se trataba de siempre de pequeños poblados enclavados en el desierto, donde la ley parecía ausente; y con varios villanos reconocibles por su color de piel y el fuerte acento en inglés.

Bajo el paraguas del *western*, los personajes mexicanos servían para subrayar las bondades de los héroes, al conferirles una serie de características negativas enfocadas en una dudosa moral, una inclinación a la violencia, la codicia y la lujuria (de los Reyes, 1996; Iglesias-Prieto, 2015; Fregoso, 1996). Esta representación negativa del mexicano solo se agudiza con la incorporación de la figura del *greaser*, presente en títulos como *Tony the Greaser* (1911) y *The Greaser Revenge* (1914) (Iglesias-Prieto, 2015), retomada de forma más reciente y casi satírica en *Once Upon a Time in Hollywood* (2019), de Quentin Tarantino.

Más tarde, durante la Segunda Guerra Mundial, la imagen de México en los contenidos estadounidenses se transformó. Impulsada particularmente por una necesidad política de reconstruir la imagen de México como el colaborador más cercano de los Estados Unidos y fomentar la cooperación directa de Hollywood para generar propaganda. Es así como se comenzó a fomentar una imagen relativamente positiva de las naciones en América Latina (Fein, 1996). Dentro de la política de la buena vecindad de Franklin D. Roosevelt, se incluyeron proyectos de una serie de estudios, entre ellos Walt Disney con *Saludos Amigos* (1943) y *Los Tres Caballeros* (1945) para recuperar la imagen de América Latina (Glik, 2010; Iglesias-Prieto, 2015).

En el caso de *Los Tres Caballeros*, el mexicano es representado a través del personaje de Pancho Pistolas, un gallo que usaba revólver y sombrero, utilizando el imaginario previamente construido por el *western* de los mexicanos; con la diferencia de que Pancho Pistolas no era agresivo sino torpe e infantil (Glik, 2010). Más adelante, gracias a la

popularización de la imagen de Pancho Pistolas (1945) y de Speedy Gonzales (1955), los personajes mexicanos serán repetidamente asociados con los sombreros que otrora se utilizaran para trabajar bajo el sol (Glik, 2010; Raab, 2014). En televisión, por ejemplo, durante el programa *I love Lucy* se replicará la imagen de un personaje con bigote, ataviado con un sarape o un poncho colorido, que duerme plácidamente bajo un sombrero acompañado por un burro (Glik, 2012).

Una vez que los esfuerzos de la guerra y la Política de la Buena Vecindad comienzan a decaer, comienza una nueva etapa en la representación de los latinos, esta vez impulsada no por movimientos externos a las fronteras nacionales, sino movimientos sociales internos en las décadas de 1960 y 1970, generados desde el creciente número de mexico-americanos; los chicanos. La amenaza al estatus quo, al ser interna, toma una nueva forma y se representa en las bandas juveniles o pandillas de chicanos que se diferencian de otros grupos minoritarios a través de sus vestimentas, comportamientos y símbolos. En este sentido, Velázquez ( 2008) señala que es en este momento en el que la virgen de Guadalupe se convirtió en un ícono de identidad y resistencia, presente en películas como *Bad Boys* (1983), *Walk Proud* (1979), *Boulevard Nights* (1979), *The Young Savages* (1961) y *West Side Story* (1961).

En filmes que cruzaban la crítica social como *Bordertown* (1950), los chicanos tomaron una posición central, sin embargo, el arco del personaje central aún atiende a una narrativa de asimilación conocida para los espectadores estadounidenses: de pobre a rico y el Sueño Americano (Ramírez-Berg, 2002). *Bordertown* se posicionó como la primera película en el cine sonoro donde un mexico-americano buscaba el Sueño Americano, lo que la convirtió en el prototipo del cine chico para explorar los problemas sociales. A pesar de que se colocó como un filme de corte social, el patrón general de la historia deja claro que más allá de sus orígenes étnicos, el protagonista pertenece a este proceso de asimilación donde el éxito americano es incompatible con los valores de su cultura, por lo que debe dejarlos atrás para convertirse en uno más con la sociedad estadounidense.

A pesar de que la idea del hombre *self-made*, se encuentra presente en muchas de las producciones estadounidenses, en el caso de los chicanos y otros grupos minoritarios, los filmes se encargaron de destacar que las cualidades enaltecidas en la comunidad central y características del éxito estadounidense como: la ambición, la competitividad, la astucia para los negocios y la administración, el enfoque hacia las metas y paciencia para esperar el mejor momento, son peligrosas cuando las lleva a cabo alguien fuera de la cultura dominante. Por lo tanto, los personajes del cine chicano pocas veces encontraron el éxito y la inclusión en la cultura americana (Fregoso, 1996; Ramírez-Berg, 2002).

En el espacio entre los 60s y los 80s, la televisión comenzó a tomar un rol central en la maquinaria cultural de los Estados Unidos, y muchos de los programas de televisión bebían de la tradición generada en las décadas anteriores. Por lo que en muy pocas ocasiones los latinos representaban un papel distinto a los esperados, con las excepciones de Ricky Ricardo en *I Love Lucy* (CBS, 1951-1957) y Chico Rodríguez en *Chico and the Man* (NBC, 1974-1978), siendo ambos profesionistas antes del quiebre de los años 80s, cuando el pluralismo entró en boga y con él, los personajes latinos profesionistas se abrieron paso en la escena (Raab, 2014).

A manera de contexto, a finales de la década de los setenta y principios de la de los ochenta, la economía estadounidense se encontraba bastante comprometida, coincidiendo con una ola de inquietudes hacia los migrantes indocumentados. Lo que derivó en una revisión crítica de las condiciones de la frontera a través de películas como *Border Cop* (1979), *Blood Barrier* (1979), *Borderline* (1980) y *The Border* (1982); que retomaban las preocupaciones de la prensa sobre la falta de control y la corrupción en las autoridades migratorias y las drogas (Velázquez, 2008). Estas preocupaciones, se tradujeron en personajes y arcos en programas como *Hill Street Blues* (NBC, 1981-87), *CSI: Miami* (CBS, 2001-12), *Prison Break* (2005-2009) e incluso *Breaking Bad* (2008-2013) (Akines, 2015; Mercille, 2014; Raab, 2014; Schubert, 2017).

Si bien muchos programas comenzaron a tratar con el tema de los latinos como un peligro para la seguridad nacional, también es cierto que en programas como *L.A. Law* (NBC,

1986-1994), *ER* (NBC, 1994-2009), *Grey's Anatomy* (ABC, 2005-), *The West Wing* (NBC, 1999-2006), *Desperate Housewives* (ABC, 2004-2012) y *Ugly Betty* (2006 – 2010), colocaron personajes latinos con mayor profundidad (Raab, 2014).

Estos esfuerzos por dotar a los personajes de complejidad y trasfondo, llevaron a que en la década del 2010 finalmente se estrenara una serie de televisión centrada en cinco personajes latinos e impulsada por una mujer latina desde la producción, *Devious Maids* (2013-2016) basada en la telenovela mexicana *Ellas son... la alegría del hogar*, que si bien presenta a los personajes como parte de los servicios de limpieza, también las coloca en un papel protagónico por primera vez en la historia de la televisión estadounidense (Akines, 2015; Denzel de Tirado, 2013).

No obstante a los avances en la construcción de los personajes, los estereotipos y los sesgos sistemáticos en la representación no solamente están escritos en ellos, la elección de los actores que los encarnan o sus vestuarios, sino también en las locaciones. En el caso de la relación entre México y Estados Unidos, la fotografía ayuda a diferenciar un lado de la frontera y el otro a través de una fórmula de opuestos, que evoca la misma dicotomía que los personajes de carne y hueso.

Al respecto Iglesias-Prieto (2015), señala que las locaciones de Estados Unidos generalmente son presentadas en espacios con luz de día, ambientes abiertos con cierto nivel de orden, limpieza y un balance entre las escenas y la vida cotidiana. Mientras que, en las escenas en México y particularmente en ciudades fronterizas como Tijuana, los ambientes se presentan de noche, en espacios cerrados como bares, hoteles o cárceles; caracterizados por el desorden, el humo y la basura, acentuada con un constante viento. A manera de ejemplo, Iglesias-Prieto (2015) destaca *Traffic* (2001), donde el contraste se representó con el uso de filtros de color -ocre para el lado mexicano y sin filtro para el americano- para denotar lo inhóspito, incivilizado e impredecible que podía ser la frontera mexicana. Esto resalta la “otredad” y el riesgo de manera gráfica; que por sí mismo es capaz de explicar las comparaciones culturales, justificar comportamientos hacia el Otro, y explicar fenómenos como la migración o el narcotráfico (Velázquez, 2008).

## 2.5. Narconarrativas y estereotipos de lo narco

La criminalidad y las drogas se habían explorado en ocasiones anteriores tanto para cine como para televisión. Sin embargo, Velázquez (2008) señala que es durante los años 80s que se comenzó a prestar más atención a estas historias; convirtiendo al narcotráfico en un tema central cuando se trataba de la presentación de América Latina en los Estados Unidos. Este giro tiene sus raíces en la denominada “Guerra contra las Drogas”, como se le llamó a la política exterior impulsada por Ronald Reagan en 1986 que colocaba el nuevo enemigo de la seguridad nacional estadounidense en el tráfico de drogas proveniente de distintos países en América Latina. Entre éstos destacan Colombia, Perú y México, con quienes se crearon una serie de fondos de ayuda económica y lazos de cooperación, conocidos como la Iniciativa Regional Andina, el Plan Colombia y la más reciente Iniciativa Mérida; para combatir la producción y el tráfico de drogas que servían al mercado estadounidense (Cabañas, 2014; Ordoñez, 2012; Zavala, 2018a).

Entre otras cosas, se ha descrito a esta política como un instrumento de control y vigilancia que permite la continuidad del control estadounidense de la región a través de un proceso de securitización (*securitization*), término acuñado por Waever (1995 para Lacey & Paget, 2015), que busca presentar a los países como “corruptos” e “incivilizados” (Cabañas, 2014). La securitización, de acuerdo con Tickner (citado en Ordoñez, 2012), es la construcción de un discurso que soporta la necesidad política de enfrentar amenazas a la seguridad nacional a través de respuestas coercitivas, represivas y militarizadas, es decir, un discurso en el cual el peligro sugiere que el Estado debe actuar y ejercer el monopolio de la violencia. En este sentido, la estrategia debe saltar al campo de las representaciones culturales para legitimar y propiciar la aceptación de sus acciones.

Haciendo eco a este giro en la política exterior, la “Guerra contra las Drogas” se convirtió en un tema de conversación, presentada en periódicos, análisis académicos y productos culturales. La ficción explotó el personaje del narcotraficante mexicano o colombiano como el nuevo latino incivilizado, violento y desordenado (Cabañas, 2014; González-Ortega, 2015; Silva, 2015). Por lo que la imagen de riesgo que se buscaba con la

representación del Otro continúa viva en un nuevo modelo; ahora no se trata de la superioridad en los atributos de la cultura norteamericana, sino de un contexto de relaciones políticas y económicas problemáticas derivadas del narcotráfico (Cabañas, 2014; Correa-Cabrera, 2012).

La narcocultura, como cualquier otra cultura viva, engloba estilos de vida, interacciones sociales, máximas morales y éticas, un lenguaje particular y una estética que cruza desde el cuerpo de las mujeres y la vestimenta de sus habitantes hasta la música y la arquitectura (Ordoñez, 2012; Rincón, 2009; Silva, 2015). Dado su estatus, la narcocultura se construye alrededor de prácticas económicas y sociales ligadas al narcotráfico. En el caso de las prácticas económicas, las redes que crea el narcotráfico articulan una narcoeconomía en la que participan una serie de actores que abarcan desde los jóvenes informantes hasta gobernantes corruptos (Saravia Gedes, 2018). Mientras que las prácticas sociales engloban los efectos que este tipo de actividades tienen sobre los individuos y la comunidad, las redes de protección, la asociación a las estructuras de poder y la contribución que hacen a la corrupción (Cabañas, 2014).

En las últimas décadas, los productos culturales basados en la historia reciente del narcotráfico se han convertido en un acontecimiento cultural que ha generado un prefijo globalizador: “narco”. Éste se agrega a cualquier sustantivo, como *narcocultura*, *narcoestado* o *narcoestética*, para generar una visión particular de cualquier fenómeno (Rincón, 2009). Tal es el auge de estos contenidos que se habla de un “narcogénero” con sus vertientes en la literatura, el cine y televisión; que se apoya en la narcocultura (Saravia Gedes, 2018). No obstante, es necesario señalar que estos proyectos no necesariamente responden a una reproducción fidedigna de la realidad, sino más bien en una re-interpretación de la ética y la estética de los narcotraficantes que ha permitido que éstos se lleguen al estatus de íconos, ídolos religiosos objeto de veneración y santos por canonización popular, como es el caso de Jesús Malverde, el “Santo de los Narcos” (González-Ortega, 2015).

A propósito de la popularización de estos contenidos, González-Ortega (2015) señala que en el caso de Colombia, la actitud de la audiencia hacia el narcotráfico ha cambiado;

donde hasta la década de 1980 se presentaba a la narcocultura en una luz negativa, desde los años 90s, la imagen del narcotraficante ordinario y criminal se sustituyó por la imagen del narcotraficante empresario, lo que significó la aceptación de la nueva ética y estética narco en ciertos estratos sociales, propiciada por la publicidad positiva de la narcocultura en el cine y la televisión.

El imaginario de la estética narco está formado por la constante representación social de la vida de los narcotraficantes. En este nuevo paradigma se encuentran una serie de pilares que articulan la experiencia del narco. González-Ortega (2015) señala la voluntad de lucro, el anhelo de ascendencia social y la espectacularización de la vida y hábitos sociales de los narcotraficantes, como el consumo abundante y el afán de ostentar sus riquezas, como los elementos centrales de este nuevo paradigma ético y estético. Otro de los elementos de esta subcultura es la ilegitimidad del Estado al considerarlo como cómplice en las prácticas de los narcotraficantes, y cuyas versiones oficiales se ven cuestionadas desde una “versión narco” (Rodríguez Blanco & Mastrogiovanni, 2018; Santos et al., 2016).

Los pilares anteriormente señalados se construyen y visibilizan a través de una serie de prácticas que cruzan a la pantalla, resultando en la interpretación que los creadores hacen de esta narcoestética. Los símbolos “narco”, se encuentran inscritos en elementos como la vestimenta, el lenguaje, las formas de religiosidad, la relación con la muerte, la ostentación, entre otras cosas (Ordoñez, 2012).

Entre los primeros elementos que la audiencia nota al acercarse a un contenido como las narcotelenovelas se encuentra la vestimenta. Los hombres, particularmente aquellos que presentan como los jefes de los diferentes cárteles o células, lucen camisas llamativas de seda que se asocian particularmente a la marca Versace, pantalones de mezclilla y botas vaqueras; a los que se agregan relojes, cruces y pistolas como accesorios (Zavala, 2018a). Por su parte, las mujeres son reducidas a personajes secundarios, pero destacan las “mujeres objeto”, es decir, aquellas que se han sometido a cirugías con el dinero del narcotraficante para aumentar su busto o glúteos, vestidas con escote, minifaldas y tacones para fungir como trofeos del narcotraficante (Ordoñez, 2012).

De manera visual, elementos como la religión o la ostentación se presentan en escenas cortas pero cargadas de significado. La opulencia y el dinero se transforma en mansiones con elementos arquitectónicos exagerados, carros de lujo, caravanas de autos como medida de seguridad, o fiestas alrededor de piscinas donde las mujeres transformadas con el dinero del tráfico fungen como decoraciones (Ordoñez, 2012; Rincón, 2009; Santos et al., 2016; Silva, 2015). Por su parte, la religión juega un papel simbólico, no solo en las relaciones entre los narcotraficantes y su entorno, sino también en la representación en pantalla, a través de vistosas cruces, escapularios, estampillas de vírgenes y altares dedicados a diferentes santos y vírgenes. La evocación a Dios, las bendiciones y los santos en sus diálogos también forma parte del factor religioso, construyendo nuevas oraciones para solicitar ayuda y suerte en sus actividades o para pedir perdón por estas (González-Ortega, 2015; Ordoñez, 2012).

Con relación al lenguaje, éste se ha desarrollado de maneras distintas en cada una de las subculturas del narcotráfico, por lo que no se puede hablar de un lenguaje transcultural entre México y Colombia, por mencionar un par de ejemplos; no obstante, sí existen similitudes entre ambos. Este lenguaje, a pesar de tener diferentes palabras, comparte el sentido a través de las diferentes subculturas. Pues tiene que ver con la condición clandestina de las actividades y se compone de modismos para nombrar las armas, dinero, la sexualidad, las drogas y la muerte (Almada, 2005; Ordoñez, 2012; Rincón, 2009).

El lenguaje de la narcocultura en Colombia se conoce como “parlache” y contiene códigos simbólicos para parafrasear tanto los actos que se cometen como ciertos objetos, personas y situaciones. Asimismo, Antonio Salazar (citado en González-Ortega, 2015) concluye de los testimonios de un joven sicario que el lenguaje de este grupo “está cargado de imágenes “vivir a lo película” “montar videos” “engordar pupilas” “en vivo y en directo” (p. 89) por lo que se explica la espectacularización de las actividades clandestinas.

Las relaciones jerárquicas en los diferentes carteles son otro de los elementos clave en este fenómeno y sus actores, se encuentran sujetos a una serie de máximas que responden a la ley del más fuerte, el mejor comerciante o incluso, una ética católica tergiversada. Entre los personajes más comunes en las narconarrativas se encuentran: el jefe, capo o patrón como

cabeza de cualquier organización; el sicario comisionado para cometer asesinatos; el crucero, que funge como vínculo entre los capos y sus sicarios; el cocinero, quien produce y refina la cocaína; la mula, que es quien se encarga de transportar o introducir las mercancías a otros países; y como agentes satélite se encuentran las mujeres, quienes generalmente no tienen voz o se relegan a un segundo plano, en sus formas de madres, esposas y amantes, las primeras protegidas por la ética católica y las últimas a disposición de los capos; la policía, la milicia y el gobierno; y el gringo o extranjero corrupto, quien se beneficia del tráfico (González-Ortega, 2015; Santos et al., 2016).

En un proceso complejo, los marcadores anteriores se hacen presentes en diferentes productos culturales, que crean y recrean imaginarios sobre el mundo de las drogas a través de obras literarias, conocidas como parte de la narcoliteratura, música, en los denominados narcocorridos, telenovelas enfocadas en los narcotraficantes como agentes centrales, conocidas como narcotelenovelas, y de manera más reciente, las series de televisión. Todos estos crean un territorio simbólico utilizando como estrategia la intertextualidad de los espectadores que conocen el origen de las historias, las han seguido a través de contenidos factuales y las aceptan como hechos reales para validar sus argumentos. En general en estos productos los temas se centran el en desafío al status quo, la ilegalidad y las hazañas de los traficantes contemporáneos para atrapar a las audiencias (Rincón, 2009; Silva, 2015).

Como se ha mencionado anteriormente, Colombia se ha posicionado entre los referentes más populares de la narcocultura dado el posicionamiento de los carteles de Medellín y Cali como líderes en el tráfico de drogas hacia los Estados Unidos y Europa durante el siglo XX. Las claves articuladas por la subcultura del narcotráfico colombiano han sido utilizadas como referente nacional para estructurar la imagen de los colombianos como jefes de la mafia en noticieros, documentales, películas y otros productos, no solo a nivel internacional sino también dentro de las cadenas de televisión colombianas (González-Ortega, 2015). En este sentido, la espectacularización de los acontecimientos en la Colombia de los 70s y 80s se ha convertido en un sello para cadenas como Caracol TV, RTI o RCN en Colombia, así como Telemundo y Univisión (Cabañas, 2014).

En estas cadenas han surgido las narcotelenovelas y narcoseries más populares; algunas basadas en la vida y muerte de Pablo Escobar, el capo más conocido de la historia. Su figura ha sido utilizada desde inicios del siglo XXI en diferentes productos que buscaban acercar a las personas a la vida privada de Escobar, a través de programas factuales y de ficción. Por ejemplo, los documentales: *Los archivos privados de Pablo Escobar* (2000) o *Pecados de mi Padre* (2009) dirigida por su propio hijo. En el plano de la ficción, la serie colombiana *Escobar: El Patrón del Mal*, es una de las más reconocidas alrededor del mundo; mientras que en el cine se puede ubicar la vida de Escobar en *Escobar: Paradise Lost* (2014) o más recientemente, *Loving Pablo* (2017) (Saravia Gedés, 2018). En estas reinterpretaciones, la figura de Escobar se ha presentado como “un héroe nacional, o antihéroe quizá, pues parece malo, vengativo, embustero pero también frío, seguro y bondadoso, como los implacables personajes que el *western* hizo memorables” (Silva, 2015, p. 108).

De manera más reciente, Netflix lanzó la propuesta de *Narcos* en agosto del 2015 como parte de sus contenidos originales dentro del boom de los contenidos *on-demand*. En conjunto, el alcance de esta plataforma y la figura de Pablo Escobar colocaron las historias del narcotráfico en Colombia en primera plana a nivel mundial. Esta serie fue creada por Chris Brancato, Carlo Bernard, Doug Miro y Paul Erickson con una audiencia trasnacional en mente, y actualmente cuenta con cinco temporadas, de las cuales tres tienen sede en Colombia y dos en México (Cano, 2015; Hernández Holguín, 2016; Saravia Gedés, 2018).

Además de la audiencia que se tenía en mente, Amaya Trujillo y Charlois Allende (2017), señalan que otros aspectos que construyen a *Narcos* como un relato trasnacional son el reparto y el equipo de producción, ambos una mezcla entre América Latina y Estados Unidos; las locaciones, el idioma elegido para la serie, la selección temática y el encuadre de la trama. No obstante, Broe (2019) señala que aún y cuando se construyó sobre elementos incluyentes, la serie se adapta a los patrones estadounidenses sobre el ascenso y la caída de un gángster.

Los elementos anteriores generaron una narrativa inspirada en hechos reales que prometía presentar la verdadera versión de los hechos. De hecho, *Narcos* se describe como “La verdadera historia de los poderosos y violentos carteles de droga colombianos es el marco de esta serie dramática sobre el narco” (Netflix, 2015), y para lograr su cometido, utiliza una mezcla de imágenes de archivo con sucesos ficticios que construyen su historia; una que cuenta el surgimiento y desarrollo del negocio del narcotráfico hasta la escala global, y abarca desde los 70s hasta mediados de los 90s, cuando muere el capo colombiano (Cano, 2015; Saravia Gedes, 2018; Amaya Trujillo & Charlois Allende, 2017).

Si bien *Narcos* no se presenta como una serie de carácter histórico, pues se clasifica en la plataforma como: Dramas de TV sobre crimen, Thrillers de TV, Dramas de TV y Programas de EE. UU; existen elementos que contradicen la clasificación de *Narcos* como un producto meramente del género dramático. Entre estos elementos, distintos autores destacan el uso de imágenes de archivo para reconstruir situaciones históricas en la ficción, que fortalece el argumento; así como la intertextualidad de la audiencia para ubicarse en el contexto correcto, y quizá más importante, es una narrativa explicativa que busca construir una sensación de verdad (Rodríguez Blanco & Mastrogiovanni, 2018; Saravia Gedes, 2018; Amaya Trujillo & Charlois Allende, 2017; Zavala, 2018a). Si bien autores como Rodríguez Blanco y Mastrogiovanni (2018), o Amaya Trujillo y Charlois Allende (2017) colocan a *Narcos* dentro de diferentes géneros como el melodrama social o el policial, respectivamente, ambos concurren en que ésta no solo busca crear una historia, sino contribuir a un argumento específico; elementos que Hernández Holguín (2016) utiliza para clasificarla como docudrama.

Aparece entonces la importancia de identificar la forma en la que *Narcos* presenta sus argumentos. Al respecto, Amaya Trujillo y Charlois Allende (2017) señalan tres recursos clave para generar la sensación de autenticidad de los contenidos: El narrador omnisciente, la ya mencionada utilización de imágenes de archivo y la simulación de un discurso pseudodocumental apoyado en los elementos anteriores. El narrador en *Narcos* juega un papel esencial, ya que la voz del agente de la Drug Enforcement Agency (DEA) Steve

Murphy se encuentra posicionada en el futuro de la trama, por lo que da al espectador una idea de que Murphy es protagonista, testigo y experto del tema.

El estilo de la serie permite la incorporación de datos, referencias e incluso opiniones del narrador que guían al espectador por la historia. Por su parte, el uso de documentos reales como fotografías, fichas, imágenes de prensa, reportajes o discursos se colocan como evidencias que comprueban la veracidad de la historia. En el caso particular de *Narcos*, se utilizan estos documentos para contextualizar o ampliar las narraciones del agente Murphy, recrear imágenes históricas para dar continuidad visual y como un recurso para anclar la trama a la realidad histórica cuando los actores tienen contacto con documentos del momento (Amaya Trujillo y Charlois Allende, 2017).

La construcción de *Narcos* ha generado un interés por su análisis desde diferentes ópticas, pero Ramos Marcos (2018) destaca la aportación de Pérez Morán, donde al comparar *Narcos* y *El patrón del mal*, se concluye que Netflix explota el mito de Escobar y lo idealiza, mientras que la serie producida por Caracol TV, se queda con una visión más realista de la historia. Esta idealización de la historia del narcotráfico resulta una conclusión recurrente en los análisis que se han hecho a la serie de Netflix, a lo que se suma la presentación de Colombia como un lugar exótico y violento, en el que reina el desorden por lo que es necesaria la ayuda de países más desarrollados para resolver sus asuntos internos (Chicangana-Bayona & Barreiro Posada, 2013; Saravia Gedes, 2018; Amaya Trujillo & Charlois Allende, 2017).

En este sentido, se ha señalado que la representación de Colombia en los medios de comunicación ha evolucionado, desde una república tropical, exótica y llena de riquezas pero corrupta, a un lugar peligroso y violento, donde el narcotráfico es la mayor fuerza dentro de un Estado débil (Chicangana-Bayona & Barreiro Posada, 2013). Esta ultima imagen, corresponde a lo que la audiencia puede apreciar en el mundo de *Narcos*, que través de las primeras tres temporadas presenta a Colombia como un país incapaz de proteger a sus ciudadanos, inestable política y económicamente gracias a una serie de conflictos internos que amenazan no solo a sus propios ciudadanos, sino también a una región completa (Saravia

Gedes, 2018). Si bien diferentes autores destacan la crítica que hace la serie a la intervención de los Estados Unidos en Colombia, sus críticas se han descrito como ambiguas, que finalmente ceden ante un mensaje conservador. En este mensaje, Colombia se presenta entonces como un Estado debilitado por el narcotráfico, que necesita de la intervención de los Estados Unidos para afrontar una supuesta crisis de seguridad nacional creada desde un discurso de la securitización (Rodríguez Blanco & Mastrogianni, 2018; Saravia Gedes, 2018; Zavala, 2018a).

## 2.6 México en los contenidos del narcotráfico

Si bien la política exterior estadounidense contra el tráfico de drogas se intensificó en la década de 1980 en el resto de América Latina; en México desde 1970 la rama de la política intervencionista denominada Operación Cóndor, se enfocó en esta guerra más que en el combate al comunismo. Entre 1975 y 1978, los agentes de la policía federal, apoyados por los Estados Unidos, destruyeron sembradíos de droga, lo que propició el desplazamiento de campesinos, productores y traficantes. Al grado en el que al cierre de la década de 1980, el narcotráfico en México no había desaparecido, sino que se había expandido desde la ciudad de Guadalajara hasta el norte del país, dominando el cruce de cocaína colombiana que pasaba por el territorio nacional (Zavala, 2018a).

El tráfico de drogas y la corrupción, que antes se habían ignorado en pos de una relación bilateral, se declararon un problema para las relaciones entre ambos Estados. La presión de los Estados Unidos derivó en concesiones económicas por parte del ejecutivo mexicano, que además no había logrado cubrir algunos pagos de la deuda externa (Freije, 2020); y el cierre de la Dirección Federal de Seguridad (DFS) durante la presidencia de Miguel de la Madrid (Zavala, 2018b). En 1986, el presidente Ronald Reagan firmó la Directiva de Seguridad Nacional 221 que señala al narcotráfico como una amenaza para la seguridad nacional, misma que sigue marcando uno de los pilares de la política exterior estadounidense (Zavala, 2018a).

En el caso particular de México, gracias a las múltiples operaciones de la DEA en el territorio y el discurso de securitización de la “Guerra contra las Drogas”, el país comenzó a presentarse en una luz negativa desde los años 80s. A esta imagen contribuyeron los narcocorridos y el narcocine mexicano, que partían de la idea de la criminalidad de los cárteles en la frontera con los Estados Unidos (Juan-Navarro, 2018; Silva, 2015). En este sentido, la imagen del nuevo enemigo se convirtió en la del delincuente latinoamericano asociado a las drogas, que se exhibe con los mismos problemas de carácter que el bandido tradicional aunque ahora presente en series de televisión como *Breaking Bad* (2008), *Weeds* (2005), *CSI: Miami* (2002) e incluso en películas como *Traffic* (2000), donde los temas más recurrentes son la celebración de la cultura de las armas, la violencia, las drogas y la corrupción (Mercille, 2014; Schubert, 2017).

Entre los productos culturales del narcotráfico que más toman importancia en México se encuentra el antes mencionado narcocorrido, una de las exportaciones culturales más importantes de este fenómeno. Más accesible al público que la narcoliteratura, el narcocorrido mexicano surge como una especie de épica en la que las hazañas de los narcotraficantes toman un lugar central, equiparándose a los líderes de la Revolución. En sus versos se encuentra encapsulada de manera romantizada, la vida, caída y, quizá más importante para este género, la muerte de personajes ahora icónicos del narco mexicano como Rafael Caro Quintero, Amado Carrillo “el Señor de los Cielos” o el “Jefe de Jefes”, Miguel Ángel Félix Gallardo (Almada, 2005).

Las historias de ellos y muchos otros han encontrado otro vehículo en la literatura, donde múltiples autores han utilizado como sustancia para sus historias el fenómeno del narcotráfico en México. Entre estos se encuentran *El cártel de Sinaloa* de Osorno, *Carta desde la Laguna* de Almazán, *Gomorra y ZeroZeroZero*, ambas de Saviano, o *La Reina del Sur* de Pérez-Reverte, *El Cártel*, *El poder del perro* y *Salvajes* de Don Winslow, con alcance y proyección internacional. Los ejemplos anteriores han construido sus historias a partir de relatos periodísticos que permiten divisar un México en el que los cárteles son reinos y sus líderes son reyes (Rodríguez Blanco & Mastrogianni, 2018; Zavala, 2018a).

Entre las críticas a la narcoliteratura, se destacan particularmente las recopilaciones de *La Reina del Sur* que engloban gran parte de las problemáticas de las narconarrativas. Sobre esta se critica la versión estereotipada que presenta de México, pues resulta inexacta a pesar de los múltiples intentos de su autor por legitimar su visión de México y el narcotráfico (Juan-Navarro, 2018).

No obstante a las similitudes entre la historia colombiana y la mexicana, no existe la misma cantidad de contenidos audiovisuales sobre el narcotráfico en México que aquellos situados en Colombia. Mientras que en Colombia las televisoras nacionales han generado una serie de contenidos al respecto, en México los conglomerados de televisión más grandes no han generado ninguna de las series o películas relacionadas al tema dirigidas al mercado nacional (Cabañas, 2014). Por lo tanto, si bien algunos de los títulos anteriores parecen ser más conocidos que otros como *Savages* que fue llevado a la pantalla grande en 2012 con Salma Hayek en el reparto; o *La Reina del Sur* con Kate del Castillo como protagonista, que se convirtió en una adaptación televisiva que supuso un “un hito en la penetración de las telenovelas latinas de origen estadounidense en el mercado internacional” (Juan-Navarro, 2018, p. 36); ninguno de estos ha tenido una gran participación del país y las personas que intentan retratar.

En este sentido, en años recientes se han incorporado más títulos directamente relacionados al narcotráfico mexicano producidos en cadenas extranjeras, aunque con la participación de actores o escritores mexicanos. Entre estos se destacan *El Señor de los Cielos* (2013) o *El Chema* (2016), en las cuales cabe mencionar que no se utilizan los nombres reales de los narcotraficantes en cuya historia está basada la trama; y *El Chapo* (2017), una coproducción de Univisión y Netflix, que se presenta como una historia basada en documentos registrados periodísticamente y que hace uso de documentos del archivo dentro de su estructura.

*El Chapo* se presenta como una de las series más llamativas pues no solo utiliza algunos de los nombres reales de los narcotraficantes, sino que también buscó que su reparto tuviera rasgos físicos similares a las personas reales en las que están basados sus personajes.

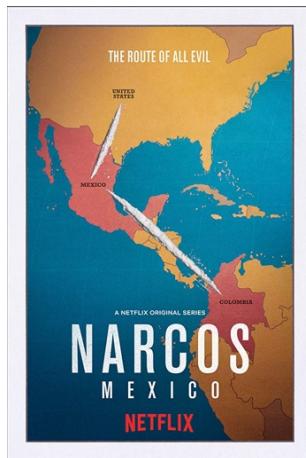
En esta última serie, Rodríguez Blanco y Mastrogiovanni (2018) concluyen que México se presenta como un compendio de personajes crueles y corruptos que habitan un espacio basado en la violencia en el que el Estado queda invisibilizados.

De manera más reciente, la propuesta de Netflix, *Narcos México* (2018), presenta el salto desde el narcotráfico en Colombia al narcotráfico mexicano como una línea de sucesión natural, convirtiéndose en uno de los contenidos más populares de la plataforma. *Narcos México* basa su primera temporada en el contexto de la Guerra contra las Drogas y la Operación Cóndor, donde el asesinato del agente de la DEA, Enrique Camarena se convirtió en un catalizador para el cambio en la relación entre México y los Estados Unidos. Entre las figuras de este periodo destacan Miguel Ángel Félix Gallardo, Ernesto Fonseca Carrillo “Don Neto”, y Rafael Caro Quintero; personajes centrales de la serie.

La cuarta temporada de *Narcos* es una producción de *Gaumont International Television*, distribuida por Netflix como parte de sus contenidos originales, que plantea el fin de la historia centrada en Colombia y se avanza hacia México, donde “la corrupción convirtió a un capo del narcotráfico en intocable, hasta que un agente de la DEA amenazó con derrumbarlo” (Bernard et al., 2018-2020) (Figura 1). En esta temporada, por lo tanto, el relato se centra tanto en el asesinato de Enrique Camarena como la organización de los carteles mexicanos bajo la tutela de Miguel Ángel Félix Gallardo.

*Narcos México* distribuye su historia a través de diez capítulos, cada uno con una duración promedio de una hora (IMDb, 2019b) y utiliza el mismo formato que se presentó en las temporadas anteriores, es decir que entre otras cosas, hace uso de un narrador omnipresente y elementos de archivo para construir el relato. Al igual que en las temporadas anteriores, Carlo Bernard, Chris Brancato, José Padilha y Doug Miro comparten los créditos como productores ejecutivos y creadores; por su parte, el trabajo de dirección se encuentra a cargo del colombiano Andrés Baiz, los mexicanos Amat Escalante y Alonso Ruizpalacios; y el estadounidense Josef Kubota Wladyka (IMDb, 2019a, 2019b).

Figura 1. Promocional lanzado por Netflix: “La ruta de todos los males”.



Adicionalmente, la serie contó con el ex agente de la DEA Jaime Kuykendall, testigo de primera mano, como consultor; lo que permitió dotar a la serie de profundidad y cumplir con la proximidad mencionada por Lipkin (2002) como requisito para las producciones basadas en hechos reales. Sus contribuciones, buscaron “que fuera muy obvio que la corrupción en el gobierno mexicano creó la atmósfera que permitió que ocurrieran los delitos del narco” (Strause, 2018). Además, Kuykendall señaló que espera que *Narcos* genere un impacto tanto en el gobierno mexicano como en la sociedad, “con suerte, [la serie] avergonzará al gobierno mexicano, y el pueblo mexicano ejercerá alguna influencia, tanto como pueda, para cambiar las cosas” (Strause, 2018).

Para dimensionar la popularidad y el alcance de esta serie, se encontró que, para el cierre del 2018, *Narcos México* se colocó en el top 20 de las series más vistas en países como Australia, Brasil, Canadá, Francia, Alemania, Italia, España, el Reino Unido, e incluso México (Parrot Analytics, 2018); a los que se suman en el primer cuarto del 2019 mercados como Bélgica, Hungría, Irlanda, Japón, los Países Bajos, Rusia, Sudáfrica y China (Parrot Analytics, 2019); lo que cimienta su posición como un referente a nivel mundial. En el caso particular de los Estados Unidos, *Narcos México* se colocó como la undécima serie más vista y la única con un contenido basado parcialmente en hechos reales.

## 2.7 Preguntas de Investigación

Con base en los antecedentes teóricos previamente delineados, la presente tesis se plantea las siguientes preguntas de investigación:

*PI1.* ¿Cómo se construyen las escenas en *Narcos México*?

*PI2.* ¿Qué características se asocian a los personajes principales mexicanos y estadounidenses?

*PI3.* ¿Cuáles son los roles más frecuentes para los personajes de apoyo?

*PI4.* ¿En qué roles se presenta a las mujeres en la serie?

*PI5.* ¿Qué elementos de la narcocultura y la narcoestética están presentes en *Narcos México*?

*PI6.* ¿Qué encuadres se utilizan predominantemente para describir la relación entre México y EE. UU.?

## Capítulo III: Metodología

### 3.1 Diseño de investigación y muestra

Dadas las aportaciones de diferentes autores sobre la televisión como un medio ideal para los mensajes polisémicos, y la forma en la que éstos construyen actitudes con el paso del tiempo, como señala la teoría del cultivo propuesta por Gerbner (1969), se abordará el análisis de *Narcos México* (2018) desde el análisis del sistema de mensajes. Este análisis busca profundizar en el mensaje a partir de las preguntas formuladas por Gerbner (1969): ¿Qué es? ¿Qué es importante? ¿Qué es lo correcto? ¿Qué está relacionado con qué? Para describir y comprender el mensaje que se presenta a las audiencias, puesto que es necesario conocer qué elementos se encuentran dentro de un texto audiovisual previo a cualquier conjetura sobre sus efectos (Cantos Ceballos, 2013; van Leeuwen & Jewitt, 2001).

Para conocer la forma en la que se construye el mensaje en *Narcos: México* (2018) se planteó un análisis de contenido cuantitativo que abarca categorías de análisis relativas a estereotipos, encuadres de la relación bilateral y elementos relativos al docudrama, además de elementos formales del contenido. Se trata de un estudio descriptivo y asociativo no experimental, que permitirá observar la construcción del mensaje sin la manipulación de sus variables (Hernández Sampieri et al., 2003). Llevar a la práctica este análisis requiere de diferentes elementos, entre ellos, la elección de la muestra y la unidad de análisis.

El estudio de textos filmicos se nutre de una serie de debates respecto al uso de diferentes enfoques para analizar los contenidos. Entre las unidades de análisis más conocidas se encuentran las seis definidas por Iedema (2001): Cuadro, toma, escena, secuencia, etapa genérica y la obra completa. Tomando en cuenta la naturaleza de una serie de televisión, se descartó el análisis de la obra completa como principal unidad de medida; ya que esta unidad funciona mejor para textos que se conforman por una sola entrega. Asimismo, ya que el interés principal es describir la relación entre México y los Estados Unidos, se descarta el uso de cada uno de los cuadros y las tomas al ser fragmentos muy pequeños para contener el discurso en su mejor expresión.

Atendiendo al alcance y la configuración de las anteriores unidades, se definió utilizar las etapas genéricas como unidades de contexto. Por lo que se eligieron tres capítulos tomando en cuenta su posición dentro del arco general de la trama de la primera temporada. El primer capítulo “Camelot”, el quinto “La conexión colombiana” y el décimo capítulo de la temporada “Leyenda” (Véase Tabla 3.1).

*Tabla 3.1. Capítulos y directores de la primera temporada de Narcos: México*

N.º en serie	N.º en temp.	Título original	Director
1	1	Camelot	Josef Kubota Wladyka
2	2	El sistema de plazas	Josef Kubota Wladyka
3	3	El Padrino	Andrés Baiz
4	4	¡Rafa, Rafa, Rafa!	Andrés Baiz
5	5	La conexión colombiana	Amat Escalante
6	6	La última frontera	Amat Escalante
7	7	Jefe de jefes	Alonso Ruizpalacios
8	8	Solo di que no	Alonso Ruizpalacios
9	9	881 Lope de Vega	Andrés Baiz
10	10	Leyenda	Andrés Baiz

En lo particular, se determinó utilizar las escenas como la unidad de análisis más pequeña para el análisis de contenido, ya que tienen una ventaja sobre las secuencias al permitir acotar el análisis a una sola expresión del espacio-tiempo y permitirán analizar la interacción entre las tomas para generar significado. En estándares de los filmes en Hollywood, las escenas están compuestas por un rango de tomas contiguas que están vinculadas en función de su continuidad en el espacio y el tiempo, así como a la temática de las tomas (Iedema, 2001) por lo que pueden ser tan largas como una película entera o tan cortas como una sola toma.

Para efectos de esta investigación, las escenas, además de seguir el precepto de continuidad espacio-tiempo, fueron filtradas a través de tres criterios distintos más no excluyentes entre sí: Existe un diálogo en la escena de más de 3 vueltas, es decir personaje 1 habla, personaje 2 responde, personaje 1 vuelve a hablar; en la escena se habla sobre México

en cualquier idioma; y en la escena aparecen personajes mexicanos independientemente de la temática del diálogo. Ahora bien, teniendo en cuenta la estructura de la serie, se decidió evaluar el encuadre de la relación bilateral entre México y EE. UU. solo en aquellas escenas que transcurren en inglés y/o entre personajes identificados como estadounidenses para analizar el tipo de mensaje y encuadre que éstos presentan a la audiencia al hablar sobre México. La muestra, entonces, se compone por 88 escenas distribuidas de la siguiente manera en la submuestra: el primer capítulo cuenta con 33 escenas, el segundo con 27 escenas y el tercero cuenta con 29 escenas a evaluar.

Dada la forma en la que se construye la narrativa en *Narcos México* y con el objetivo de identificar los estereotipos asociados al país y a los mexicanos en el contexto del narcotráfico, se incluyen dos enfoques para realizar este análisis. Por un lado, se incluye un análisis específico para los personajes principales, y puesto que pueden existir escenas dentro de los criterios anteriormente descritos en las que no se incluya a éstos o donde un personaje principal se relacione con un personaje secundario, también se tomaron en cuenta ítems para estos personajes ambientales que representan el contexto del imaginario de la serie. En este sentido, se evalúan de manera puntual los siguientes personajes identificados como principales dada su relevancia en la trama y el número de créditos de participación que poseen en los capítulos antes mencionados:

a. Personajes mexicanos

- “Miguel Ángel Félix Gallardo” interpretado por Diego Luna
- “Rafael Caro Quintero” interpretado por Tenoch Huerta
- “Ernesto ‘Don Neto’ Fonseca Carrillo” interpretado por Joaquín Cosío

b. Personajes estadounidenses

- “James Kuykendall” interpretado por Matt Letscher
- “Butch Sears” interpretado por Aaron Staton
- “Roger Knapp” interpretado por Lenny Jacobson
- “Enrique ‘Kiki’ Camarena” interpretado por Michael Peña

Cabe recalcar que si bien el personaje interpretado por Michael Peña, “Enrique Camarena” señala ser mexicano de nacimiento, su participación y afiliación lo coloca dentro de los personajes estadounidenses, por lo que no se contabilizará su análisis para la interpretación de los resultados de los personajes mexicanos.

### **3.2 Libro de códigos**

El análisis de contenido, de acuerdo a la definición de Bell (2001), es un procedimiento observacional y objetivo que busca cuantificar representaciones audiovisuales utilizando categorías confiables y explícitamente definidas, es decir valores en variables independientes (p. 13). El instrumento parte de las recomendaciones de Iedema (2001) y Pollak (2008) en lo que concierne al análisis de elementos formales; el instrumento de Mastro y Behm-Morawitz (2005) sobre estereotipos aplicados a los personajes latinos y el acercamiento de Park (2003) sobre el encuadre de relaciones bilaterales e imagen internacional (Véase Anexo 1).

En su estructura, el libro de códigos se compone por un total de 40 ítems, distribuidos en los siguientes bloques de variables:

- Identificadores y elementos formales (12 ítems).
- Elementos del docudrama (6 ítems).
- Encuadre de la relación bilateral y la imagen internacional (4 ítems).
- Estereotipos y narcoestética (18 ítems) divididos en dos subcategorías, estereotipos en personajes ambientales (4 ítems) y estereotipos en personajes principales (14 ítems).

#### **3.2.1 Identificadores y elementos formales.**

En este bloque se buscó dotar de una referencia a cada una de las unidades de análisis, para volver a ellas de ser necesario, e identificar elementos formales utilizados por los directores para contextualizar las escenas. Los identificadores se componen por: episodio al

que pertenece la escena, en este sentido Camelot (1), La conexión colombiana (2) y Leyenda (3), el número de escena compuesto por el número del episodio y el identificador de la escena, duración de la escena en segundos, el idioma utilizado en ésta (español, inglés o ambos) y si se encuentra al narrador en ella (1) o no (0).

En el caso de los elementos formales, rescataron los componentes más estudiados dentro del análisis de contenido de textos audiovisuales, que permiten identificar la saliencia y el encuadre de diferentes contenidos con base en la forma en la que están presentados (Pollak, 2008; van Leeuwen & Jewitt, 2001). En este sentido se codifica en variables categóricas, la información relativas al país en el que se desarrolla la escena ya sea México (1), Estados Unidos (2), Colombia (3) u otro que no es posible identificar (4), si se desarrolla la escena en interior (1), exterior (2) o ambos (3), aunque en este caso sin romper la continuidad espacio-tiempo propia de la escena, si se utiliza un el filtro de color (1) o no (0) y qué color es, el grado de iluminación de la escena (muy iluminada o poco iluminada), y si la escena se desarrolla de día (1) o de noche (2). Adicionalmente, se contabiliza si se escuchan narcocorridos en la escena (1) o no (0) y si se presentan actos violentos (1) o no (0) para evaluarlos como elementos de la narcocultura.

### **3.2.2 Encuadre de la relación bilateral y la imagen internacional de México.**

Entre los esfuerzos por analizar la percepción y la imagen internacional de los países se han creado conceptos como “imagen-país”, “nation branding” o “marca-país” que identifican uno de los enfoques actuales, al equiparar a cualquier nación con una empresa cuya marca necesita ser reconocida y apreciada para generar confianza. Sin embargo, al evaluar un producto cultural y no a la población en sí, se determinó que un índice como el propuesto por Anholt (2012) no rescata los elementos de la generación de significados, por lo que se eligió adaptar el instrumento de Park (2003), originalmente creado para medir encuadres en prensa.

En este sentido, se identifican cuatro encuadres para evaluar si se presenta una visión positiva, neutral o negativa de la relación bilateral entre México y EE. UU. El encuadre

cooperación y conflicto en Relaciones Internacionales contempla el matiz en el que se presentan las relaciones políticas entre ambas naciones, es decir si se describe la relación con los Estados Unidos en términos positivos y de cooperación (1), si los hechos se describen sin una valoración positiva o negativa, es decir, neutral (2), o si, por otro lado, se describe la relación en términos negativos y de conflicto (3) con los intereses nacionales de los Estados Unidos.

Por su parte, el encuadre de cooperación y conflicto en temas económicos, al igual que el anterior, evalúa el matiz en el que se presentan estos temas entre ambas naciones. En este sentido, se presenta una relación positiva o de cooperación (1) cuando se describen los problemas económicos del país como una oportunidad de beneficio mutuo, asistencia y complementario en relación con la economía de los Estados Unidos; y una relación negativa o rival (3) cuando se señala el daño que hace México a la economía de los EE. UU. a través de importaciones, desacuerdos, déficits, etc. Si no se encuentra un sesgo, se habla de una valoración neutral (2).

En un tercer ítem, el encuadre democracia/caos evalúa la forma en la que se presenta la vida política del país y si existen valoraciones positivas o negativas sobre las acciones que se toman al interior. En este sentido, se habla de democracia (1) cuando se describe la vida política de México como una lucha por la democratización y; se defienden y justifican las acciones del Estado. De manera contraria, se habla de un entorno de caos (3) cuando se describe la vida política del país como violenta, habilitadora de la corrupción, y por lo tanto, un obstáculo para el progreso. Por otro lado, si se presentan los hechos tomando en cuenta ambas posturas, se ubica una relación neutral (2).

Finalmente, el encuadre de víctima inocente / problema humano, analiza si un problema, en este caso el narcotráfico, es una situación accidental e inesperada, fuera del control de la nación, donde México aparece como una víctima inocente (1) o podría haber sido prevenido con las acciones correctas, en el caso de ser un problema humano (3). Al igual que en los ítems anteriores, si el narcotráfico se presenta en una mezcla de ambos donde solamente se da a la audiencia los hechos sin una valoración positiva o negativa, se contabiliza la escena

como neutral (2). Teniendo en cuenta que en los ítems anteriores se trata con parejas sin posibilidad de coexistir en una misma unidad de análisis, en estos casos se pidió contabilizar solo el encuadre que se aprecia claramente en la escena. Si no aparece el encuadre (0) o no se tiene información suficiente para evaluar la relación, se pidió identificarlo como cero.

### **3.2.3 Elementos del docudrama.**

Ahora bien, dado que diferentes autores han encontrado en las primeras temporadas de *Narcos* elementos argumentales que van más allá de la barrera de la ficción (Cano, 2015; Hernández Holguín, 2016; Rocha, 2018; Rodríguez Blanco & Mastrogiovanni, 2018), se decidió analizar la presencia de elementos de archivo en esta temporada. De acuerdo con la teoría de Lipkin (2002), se distinguió entre el tipo de archivo, es decir, se contabiliza la presencia de testimonios personales de testigos de primera mano, un discurso de una figura pública, una nota periodística, una fotografía, vídeos de la época o estadísticas; a partir de cómo son utilizados: si existe una interacción con la serie (1) en la cual los elementos de archivo tienen un efecto directo en la acción de los personajes y se crea un puente entre la realidad de la audiencia con la realidad dentro del mundo de *Narcos*; o si no existe una interacción directa con los personajes y solo aparece en pantalla (2) a manera de contexto para la audiencia. Si alguno o ninguno de los elementos aparece en la escena se contabiliza como 0.

**3.2.4 Estereotipos y narcoestética.** Los estereotipos ligados a la representación de los personajes mexicanos y estadounidenses se componen por una amplia gama de variables. En este sentido, se retoman secciones del instrumento propuesto por Mastro y Behm-Morawitz (2005) para rescatar elementos relativos a personajes de soporte y personajes principales ya que su análisis buscó identificar las diferencias en la valoración y la calidad de la representación de personajes de diferentes etnias versus personajes caucásicos. El instrumento, por lo tanto, incluye niveles para identificar las formas a través de las cuales se estereotipa a un personaje: con base en su estatus, sus atributos físicos, sus rasgos de personalidad y su temperamento. En este caso, los reactivos tomados del instrumento de Mastro y Behm-Morawitz (2005) miden la frecuencia con la que un personaje principal

exhibe las acepciones positivas o negativas de ciertos rasgos en una respuesta dicotómica; mientras que los personajes ambientales o de soporte se contabilizan de acuerdo con su presencia (1) o ausencia (0) en una escena.

**3.2.4.1 Estereotipos en personajes ambientales.** En lo relativo a personajes de soporte, como se mencionó anteriormente, su presencia es un indicador del contexto en el que se desarrolla el mundo de *Narcos*, por lo que se contabiliza si aparecen (1) o no (0) en la escena personajes mexicanos con diálogo de tres vueltas o más que cumplan con las características de: criminales, policías o militares íntegros, policías o militares corruptos, políticos íntegros, políticos corruptos o ciudadanos, todos estos explicados dentro del libro de códigos (Véase Anexo 1). En un segundo ítem, se clasifica a los personajes estadounidenses dentro de las mismas categorías con el mismo criterio de diálogo de tres vueltas o más. Adicionalmente, a manera de contextualizar el rol de la mujer en el imaginario de la serie, se incluyó un ítem para evaluar su presencia. En este sentido, se evalúa si las mujeres con diálogo aparecen e el rol de madre, esposa, hija, amante y/o participante activa del narcotráfico (1) o no (0).

Finalmente, como parte del constructo de la narcocultura, se encuentra lo relativo a la narcoestética impresa en los cuerpos de quienes se encuentran inmersos en el mundo del narcotráfico. Por lo tanto, se evalúa en un cuarto ítem si los personajes mexicanos con o sin diálogo se adhieren a la estética narco, misma que incluye camisas de seda o llamativas, pantalones de mezclilla, botas, accesorios llamativos, cargados de metáles y piedras preciosas como relojes o pistolas, y en el caso de las mujeres, vestidos ajustados, joyería y una imagen provocadora (1); o no (0).

**3.2.4.2 Estereotipos en personajes principales.** En lo relativo a los personajes principales, éstos suelen tener una evolución durante el desarrollo de la trama, por lo que se busca evaluar la forma en la que se construyen inicialmente y el progreso que tienen a través de la historia, puesto que, al estar más tiempo en escena, acumulan una carga simbólica para la audiencia. Como se mencionó anteriormente, el análisis de personajes principales se

realizará con base en cuatro bloques de variables: estatus, atributos físicos, rasgos de personalidad y temperamento.

En el caso del estatus del personaje, éste se construye a través de elementos como el rol que juegan en la escena, es decir si se trata de un personaje central (1), menor (2) o ambiental (3), el nivel de autoridad percibido en el trabajo que realiza, si se trata del jefe (1), un mando medio (2) o un subordinado (3) y el nivel de autoridad social que mantiene el personaje en la escena, en el que se evalúa un alto (1) o bajo (2) nivel de autoridad social dependiendo de las acciones del personaje en escena y su recepción por parte de los personajes de soporte.

En el caso de los atributos físicos se incluyen las valoraciones de la vestimenta que utilizan los personajes, como pueden ser prendas de trabajo en campo (1), uniformes (2), ropa casual(3), formal (4) o incluso lo asociado a la narcoestética (5). En un segundo ítem se evalúa si se percibe (1) un acento marcado en el habla del personaje o no (0), ya sea al hablar español o inglés. Cabe destacar que, si bien se retomaron la mayoría de los elementos propuestos por Mastro y Behm-Morawitz (2005) en otras categorías, en el caso de los atributos físicos se decidió eliminar variables como raza, sexo, edad, atractivo físico y tipo de cuerpo ya que, a diferencia de su estudio, en este caso se trata con los mismos personajes.

Por su parte, los rasgos de personalidad están relacionados a las características que determinan el comportamiento de los personajes y quienes los rodean. En este sentido, se clasifican en variables dicotómicas, donde 1 es la expresión positiva del rasgo y 2 es la expresión negativa del rasgo; elementos como: la motivación del personaje para participar en lo que sucede en la escena, su ética profesional, el grado de respeto que evoca, la inteligencia que exhibe y su articulación. En este sentido, los personajes se evalúan como muy motivados/ nada motivados, muy éticos/nada éticos, muy respetados/ nada respetados; etc. Adicionalmente, dentro de los rasgos de personalidad se añadió el ítem de religiosidad, dado que éste también se ha destacado como un elemento de la narcocultura. En este caso se evalúa si el personaje hace mención a la religión, hace gestos como persignarse, aparece iconografía religiosa en su posesión (1); o no (0).

Por otro lado, en lo relativo al temperamento, en este bloque se evalúa la tendencia de los personajes hacia ciertas conductas agresivas como respuesta o hacia otros personajes que aparecen en la escena. Para evaluar este bloque, se contabiliza la presencia (1) o ausencia (0) de actitudes violentas en tres dimensiones: agresión física, verbal y/o sexual que demuestran los personajes. En el caso de la agresión física, en esta se evalúa el uso innecesario de fuerza física que exhibe el personaje, aplicado a otros personajes u objetos, es decir, se observan momentos de ira en los que se lastima físicamente a un personaje de manera directa (empujones, golpes, disparos) o indirecta (torturas, se implica la desaparición de alguien, etc.); o si se observa al personaje rompiendo objetos. Respecto a la agresión verbal, en este rasgo se evalúa el uso de amenazas o frases con la intención de lastimar al otro o generar una relación de subordinación. Finalmente, para evaluar la tendencia a la agresión sexual, se toma las menciones o la representación de abusos de índole sexual hacia otro personaje, así como la forma en la que se refieren a otros personajes solo como objetos de deseo.

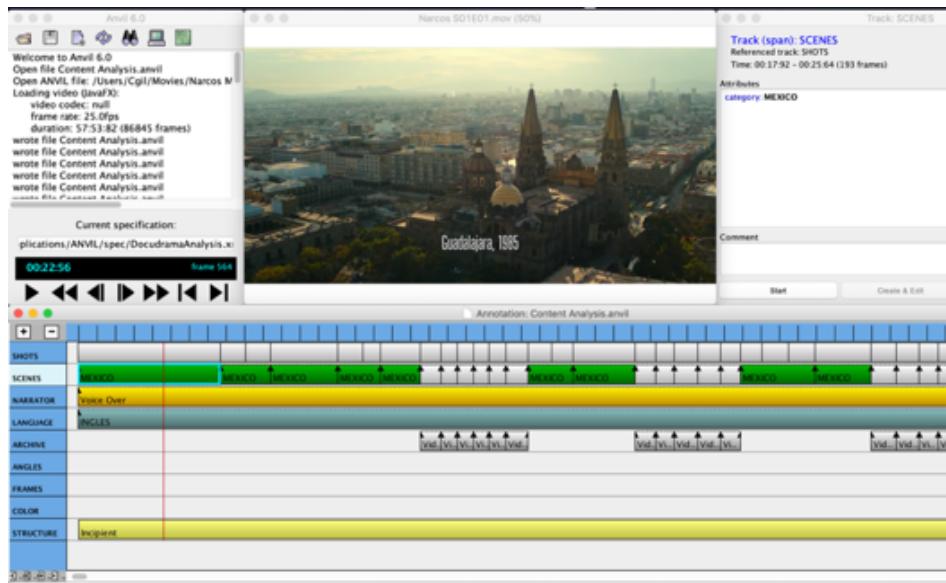
### **3.3 Procedimiento**

Tras haber seleccionado los tres episodios a evaluar de manera puntual y las variables a tomar en cuenta, se comenzó el proceso para rescatar las unidades de análisis más pequeñas, es decir las escenas, a través del programa Anvil desarrollado por Kipp (2012). Anvil es un programa de análisis de video anotado que permite seccionar los videos de forma personalizada y en diferentes niveles por lo que en una misma pantalla es posible que el codificador señale la construcción de las escenas, el idioma, el uso del narrador, el uso de elementos de archivo e incluso a qué parte de la estructura general del episodio corresponden. Esta personalización del programa se hizo a través de una codificación propia tras analizar la configuración de este y resultó en un total de 88 unidades de análisis.

Ya que este programa también permite exportar los datos directamente, el análisis, la codificación y el vaciado de los elementos formales se realizan en un mismo paso (Figura 2). Por otro lado, elementos que no se pueden señalar directamente en el programa como

observaciones repetitivas a nivel escena, episodio o serie, así como variables complejas como los estereotipos, la presencia de elementos de la narcocultura y el encuadre de México en los diálogos, se analizarán en la ficha de análisis para vaciarla manualmente a los datos y analizarlos a través del programa SPSS.

Figura 2. Ejemplo de análisis en Anvil



Una vez identificadas las 88 unidades de análisis, se rescató una muestra de 15 escenas, que representan el 17% del total, para realizar la prueba de fiabilidad. Para esta prueba, se contó con la participación de un codificador complementario, seleccionado a través de diferentes criterios como el haber estudiado una licenciatura afín al contenido, haber colaborado anteriormente en otras investigaciones y estar familiarizado con las primeras temporadas de la serie más no haber visto la temporada relativa a México. Tras haber realizado la capacitación, se procedió con la ronda de codificación para el análisis de fiabilidad y se vaciaron los datos a una base con este propósito en específico.

Para confirmar el acuerdo inter-jueces en el análisis propuesto, se utilizó la prueba de fiabilidad a partir del coeficiente de Kappa de Cohen. Este coeficiente mide el grado de acuerdo obtenido entre dos codificadores y toma un valor de +1 hasta -1, siendo +1 el máximo grado de concordancia. Por su parte, -1 representa el mayor grado de discordancia y si el

valor se iguala a 0, se interpreta como un acuerdo causado por el azar (Esteban Frutos et al., 2011). En este caso, el valor promedio de kappa para el análisis de los 135 ítems se situó en 0.9562, indicando una fiabilidad aceptable. Cabe destacar que el menor valor se encontró en el uso de filtros de color, sin embargo, el acuerdo general compensa el desacuerdo en una minoría de las 135 variables en las que el codificador debía tomar una decisión (véase Anexo 3).

## Capítulo IV: Análisis de Resultados

Los productos culturales, como se ha discutido a través de esta investigación, son contenidos complejos con la capacidad de plasmar representaciones que se transmiten alrededor del mundo. De acuerdo con Cantos Ceballos (2013) es necesario analizar cada faceta de los filmes para comprender de dónde provienen estas representaciones, qué es lo que se representa, y cómo es que resulta el juicio de éstos al observarlo desde el lente de la audiencia. Con ese propósito, se analizó el sistema de mensajes en el que opera *Narcos: México* a través de un análisis de contenido sobre tres capítulos en específico, siguiendo las recomendaciones de Gerbner et al. (1973), Iedema (2001), Bell (2001), Mastro y Behm-Morawitz (2005) y Park (2003). A continuación, se presentan los hallazgos de la investigación.

### 4.1 Análisis de la construcción del universo de *Narcos*

En lo relativo a la construcción general de la serie se observó que un 86.4% de las 88 escenas tienen lugar en México, seguidas por Colombia (5.7%), donde tienen lugar algunas de las escenas del segundo capítulo analizado y la categoría de “Otro” donde se codificó toda aquella escena en la que no era posible identificar un lugar claro, como es el caso de las escenas compuestas por videos de archivo (4.5%); y finalmente Estados Unidos con un 3.4% de las escenas contabilizadas (Véase Tabla 4.1).

*Tabla 4.1. Distribución geográfica de las escenas*

	Frecuencia	Porcentaje
México	76	86,4
EE. UU.	3	3,4
Colombia	5	5,7
Otro	4	4,5
Total	88	100,0

En lo que respecta al idioma, la tabla 4.2 resume la construcción de la serie. Se identificó que un 67% de las escenas analizadas transcurren en español, seguidas por un 23.9% de escenas en inglés y un 9.1% de escenas en las que se escuchan ambos idiomas.

*Tabla 4.2. Idioma utilizado en las escenas*

	Frecuencia	Porcentaje
Español	59	67,0
Inglés	21	23,9
Ambos	8	9,1
Total	88	100,0

Al ahondar en la distribución del idioma en conjunto con la distribución de las locaciones, se encuentra que de las escenas en español, el 91.5% (54) transcurren en México, mientras que solo un 1.7% sucede en los Estados Unidos y un 6.8% en Colombia. En México, al concentrar la mayor parte de las escenas analizadas, también se incluye una alta proporción de las escenas en inglés, el 66.7%, y el 100% de aquellas en donde se utilizan ambos idiomas. Adicionalmente, las escenas clasificadas en “Otro” componen el 19% de las escenas en inglés. Mientras que Estados Unidos y Colombia contribuyen con un 9.5% y 4.8%, respectivamente (Véase Tabla 4.3).

*Tabla 4.3. Distribución de las escenas en base al idioma utilizado*

		Idioma utilizado en la escena				Total
		ESPAÑOL	INGLÉS	AMBOS		
MEXICO	Recuento	54	14	8	76	
	% dentro de Idioma utilizado en la escena	91,5%	66,7%	100,0%	86,4%	
EE.UU.	Recuento	1	2	0	3	
	% dentro de Idioma utilizado en la escena	1,7%	9,5%	0,0%	3,4%	
COLOMBIA	Recuento	4	1	0	5	
	% dentro de Idioma utilizado en la escena	6,8%	4,8%	0,0%	5,7%	
OTRO	Recuento	0	4	0	4	
	% dentro de Idioma utilizado en la escena	0,0%	19,0%	0,0%	4,5%	
Total	Recuento	59	21	8	88	
	% dentro de Idioma utilizado en la escena	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

Antes de profundizar en los elementos que conforman el imaginario de *Narcos*, cabe destacar que, entre los sellos creativos de la serie se encuentra la inclusión de elementos de archivo. En este sentido, los vídeos de época se utilizaron como el elemento de archivo más recurrente, con 9 elementos de los 23 que conforman el total, y que a su vez tiene una alta interacción con la serie, ya sea a través del narrador u otros elementos a los que los personajes tienen acceso. Las fotografías, con 6 elementos, y las notas periodísticas, con 3 elementos, conforman el segundo y el tercer lugar en recurrencia. En menor proporción se observan estadísticas, discursos de figuras públicas y testimonios reales (Véase Tabla 4.4).

*Tabla 4.4. Uso de elementos de archivo*

		Frecuencia	Porcentaje
Testimonio personal	No aparece	87	98,9%
	Interacción con la serie	0	0,0%
	Sin interacción directa	1	1,1%
Discurso de una figura pública	No aparece	86	97,7%
	Interacción con la serie	0	0,0%
	Sin interacción directa	2	2,3%
Nota periodística	No aparece	85	96,6%
	Interacción con la serie	2	2,3%
	Sin interacción directa	1	1,1%
Fotografía	No aparece	82	93,2%
	Interacción con la serie	4	4,5%
	Sin interacción directa	2	2,3%
Vídeos de la época	No aparece	79	89,8%
	Interacción con la serie	8	9,1%
	Sin interacción directa	1	1,1%
Estadísticas	No aparece	86	97,7%
	Interacción con la serie	2	2,3%
	Sin interacción directa	0	0,0%

Ahora bien, dada la intención de analizar la forma en la que México y Estados Unidos se presentan en el universo de la serie; se presentan los resultados particulares a la construcción de las escenas en ambos países a través de sus elementos formales, como la ubicación espacial y temporal, la iluminación y los filtros de color.

Al respecto, la tabla 4.5 resume los descubrimientos. Se encontró que el 63% de las escenas en México se desarrollan en el interior, con un 27% de las escenas en exterior y un 9% en una dualidad; en estas últimas se incluyen, por ejemplo, aquellas en el umbral de una puerta. En general, las escenas se grabaron de día (90%) , con tan solo un 9% identificadas como escenas nocturnas. Por lo tanto, en su mayoría se encuentran escenas bien iluminadas (61%). No obstante, la diferencia entre la cantidad entre escenas de día, 69, y aquellas con buena iluminación, 47, sugiere que incluso identificadas como escenas diurnas, existieron sombras intencionales pues el 38% de los casos se identificaron como “poco iluminados”, superando las 7 escenas grabadas de noche.

Asimismo, como muestra la siguiente tabla, se identificó que de las escenas con un filtro de color, 26 de ellas transcurren en México, que en su conjunto presentó 76 escenas. En específico, 31% de las escenas contienen un filtro amarillo, un 2.6% un filtro verde y el 65% se mantienen en un tono acorde al resto de las locaciones y la iluminación (Véase Tabla 4.5).

*Tabla 4.5. Construcción de las escenas en México*

		Frecuencia	Porcentaje
La escena se desarrolla en un espacio abierto o cerrado	Exterior	21	27,6%
	Interior	48	63,2%
	Ambos	7	9,2%
Hora del día, la escena se desarrolla de día o de noche	Día	69	90,8%
	Noche	7	9,2%
Se percibe la iluminación de la escena	Muy iluminada	47	61,8%
	Poco iluminada	29	38,2%
Se identifica el uso de un filtro de color en la escena	No	50	65,8%
	Amarillo	24	31,6%
	Verde	2	2,6%

Por otro lado, las escenas en Estados Unidos se encuentran distribuidas de igual manera en interior, exterior y ambos, con 1 escena por ubicación. Dos de las tres escenas se identificaron como diurnas y solo una como nocturna. Lo anterior coincide con el 66% de las

escenas señaladas como bien iluminadas y solo una (33%) con poca iluminación. En este caso, ninguna de las escenas presentó filtros de color (Véase Tabla 4.6).

*Tabla 4.6. Construcción de las escenas en Estados Unidos*

		Frecuencia	Porcentaje
La escena se desarrolla en un espacio abierto o cerrado	Exterior	1	33,3%
	Interior	1	33,3%
	Ambos	1	33,3%
Hora del día, la escena se desarrolla de día o de noche	Día	2	66,7%
	Noche	1	33,3%
Se percibe la iluminación de la escena	Muy iluminada	2	66,7%
	Poco iluminada	1	33,3%
Se identifica el uso de un filtro de color en la escena	No	3	100,0%
	Amarillo	0	0,0%
	Verde	0	0,0%

## 4.2 Análisis de la construcción de los personajes en *Narcos*

Más allá de la construcción de las escenas y los episodios, la construcción de los personajes permite analizar otra dimensión del universo que los creadores plasmaron en *Narcos*. Con esta intención, se rescataron los roles que tomaron los personajes de apoyo mexicanos y estadounidenses, las mujeres y con más detalle, los personajes principales.

En lo general, los personajes mexicanos, hombres y mujeres en conjunto, aparecieron en 61 ocasiones. De éstas, el 34,4% de las veces lo hicieron como parte del negocio del narcotráfico, lo que los convierte en criminales; seguidos por un 24% de los personajes como policías o militares íntegros, un 16% de personajes como civiles o ciudadanos, un 13% de policías corruptos, un 9% de políticos corruptos y finalmente un 1% de políticos íntegros.

Si bien el grupo de policías y militares íntegros conforma el segundo rol más recurrente, es preciso matizar este resultado pues en su primera aparición, los policías se consideraron íntegros dado que no existía un antecedente de su actuar; esto sugiere una transición entre la integridad y la corrupción. De la misma forma, se consideró a los políticos

íntegros hasta demostrarse lo contrario, sin embargo, al superar la frecuencia de políticos íntegros, se resalta que existieron personajes que en su primera aparición demostraron ser corruptibles (Véase Tabla 4.7).

*Tabla 4.7. Roles recurrentes en personajes ambientales mexicanos*

	Frecuencia	Porcentaje
Personajes mexicanos como criminales	21	34,4%
Personajes mexicanos como policías o militares íntegros	15	24,6%
Personajes mexicanos como policías o militares corruptos	8	13,1%
Personajes mexicanos como políticos íntegros	1	1,6%
Personajes mexicanos como políticos corruptos	6	9,8%
<u>Personajes mexicanos como ciudadanos</u>	10	16,4%
<b>Total</b>	<b>61</b>	<b>100,0%</b>

Por su parte, los personajes estadounidenses, hombres y mujeres, solamente contabilizaron 11 apariciones, de éstas, el 54.6% se concentra en la impartición de justicia y la política de manera íntegra y el 45.5% restante corresponde a ciudadanos estadounidenses. En este último grupo se incluyeron principalmente a las esposas y los hijos de los agentes de la DEA (Véase Tabla 4.8).

*Tabla 4.8. Roles recurrentes en personajes ambientales estadounidenses*

	Respuestas	
	Frecuencia	Porcentaje
Personajes estadounidenses como policías o militares íntegros	2	18,2%
Personajes estadounidenses como políticos íntegros	4	36,4%
<u>Personajes estadounidenses como ciudadanos</u>	5	45,4%
<b>Total</b>	<b>11</b>	<b>100,0%</b>

En el caso particular de las mujeres, su representación, independientemente de su nacionalidad, se encuentra dada por roles clásicos de género. La participación de las mujeres con diálogo contabiliza un total de 20 ocasiones en las 88 escenas analizadas. De éstas, el 65% ocurren en roles tradicionales como madre, con un 20%; esposa, con un 35%, e hija en un 10%. Por otro lado, la presencia de mujeres como participantes activas del narcotráfico suma un 35% de las apariciones, concentrándose en las siete escenas de Isabella Bautista.

Asimismo cabe destacar que dentro de las escenas analizadas no se encontró a ninguna mujer con diálogo en el rol de amante. (Véase Tabla 4.9).

*Tabla 4.9. Roles recurrentes en personajes femeninos*

	Frecuencia	Porcentaje
Aparecen mujeres con diálogos como madre	4	20,0%
Aparecen mujeres con diálogos como esposa	7	35,0%
Aparecen mujeres con diálogos como hija	2	10,0%
<u>Aparecen mujeres con diálogos como participante activa</u>	<u>7</u>	<u>35,0%</u>
Total	20	100,0%

Efectuando un giro hacia lo particular, los siete personajes principales fueron analizados en cuatro dimensiones, el estatus percibido en la escena, sus atributos físicos, sus rasgos de personalidad y su tendencia hacia la agresión o temperamento, dado que en ellos se vuelca la mayor parte de la carga simbólica del universo de *Narcos*.

Los personajes principales: Miguel Ángel Félix, Rafael Caro Quintero, Ernesto Fonseca, Jaime Kuykendall, Enrique Camarena, Butch Sears y Roger Knapp aparecen en un total de 114 ocasiones dentro de las 88 escenas analizadas. Los personajes estadounidenses contribuyen con el 36% del total, es decir, 41 ocasiones, mientras que los personajes mexicanos aparecen en 73 ocasiones, o el 64% de todas las ocasiones en que se observa a alguno de los protagonistas (Véase Tabla 4.10).

Cabe destacar que ambos grupos toman con mayor frecuencia papeles centrales cuando se presentan en escena. En el caso de los personajes estadounidenses, estos aparecieron en 24 ocasiones como personajes centrales para la escena, seguidos por 9 apariciones como personajes ambientales y 8 como personajes menores. Por su parte, los mexicanos aparecieron en 53 ocasiones como personajes centrales, 14 ocasiones como personajes menores y 6 como ambientales (Véase Tabla 4.10).

*Tabla 4.10. Distribución de la presencia de personajes principales en las escenas*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Personajes Estadounidenses	Central	24	21%	36%
	Menor	8	7%	
	Ambiental	9	8%	
Personajes Mexicanos	Central	53	46%	64%
	Menor	14	12%	
	Ambiental	6	5%	
Total		114	100%	100%

Una vez establecida la proporción en la que se observa a los personajes en escena, es preciso distinguir la forma en la que estas interacciones suceden. En la tabla 4.11 se observa la forma en la que se construye a los personajes mexicanos. En cuanto a su estatus, los personajes mexicanos aparecen en un 72% de sus interacciones como personajes centrales, un 19% como personajes menores y en un 8% como personajes ambientales.

A los personajes principales se les reconoce en su mayoría como jefes dentro de la jerarquía del narcotráfico, con un 51% de sus interacciones en esa categoría, seguido por un balance entre los mandos medios con 26% y los subordinados con 21%. Sin embargo, cuando existen personajes fuera del negocio del narcotráfico en la escena, a los personajes mexicanos se les considera en su mayoría de baja autoridad social, es decir, no se consideran elementos confiables dentro de la sociedad, con un 61% de las coincidencias, mientras que solo en el 38% se les ubica con un alto nivel de autoridad (Véase Tabla 4.11).

Siguiendo con la construcción de los personajes principales, en cuanto a sus rasgos se puede identificar una clara inclinación para conseguir sus metas, con un 75% de las ocasiones en los que los personajes se mostraron muy motivados, contra un 24% de poca motivación. Los altos niveles de motivación coinciden con el alto sentido de la ética que demuestran, al contabilizar 90% de las ocasiones en las que respetaron y se adhirieron a la ética del narcotraficante, es decir, los principios y valores que guían a los diferentes carteles, como el respeto a la jerarquía y la búsqueda de la mayor cantidad de ganancias (Véase Tabla 4.11).

Por otro lado, la ética del narcotráfico derivó en una respuesta ambigua del respeto que se les muestra a los personajes principales, dado que se les consideró muy respetados por otros en un 52% de las ocasiones, y poco respetados en un 48%, es decir, si bien se adhieren a su ética y se muestran motivados, sus contrapartes en escena permiten una ambigüedad, denotando la discrepancia entre lo que ellos consideran correcto y lo que otros perciben. Ahora bien, en el caso de sus habilidades intelectuales, se les consideró como muy articulados e inteligentes en el 87% de los casos, contra un 13% de ocasiones en las que no fueron capaces de generar y explicar sus planes y estrategias. Con respecto a la religiosidad, los personajes mexicanos solamente tuvieron 3 ocasiones en las que la religión católica se vio relacionada directamente a sus acciones (Véase Tabla 4.11).

En cuanto a los atributos físicos, los personajes mexicanos aparecen constantemente vestidos de manera casual (60%), conservando sus estilos propios a través de la temporada, sin embargo también se encuentran ocasiones en las que portan uniforme (4%) como es el caso de Miguel Ángel que comienza la historia siendo policía; ocasiones formales (24%) y destaca el uso de la estética narco en un 11% de los en los que aparecen en escena. A este respecto, cabe destacar que los personajes con más cambios son Miguel Ángel y Rafael, cuyos vestuarios demuestran la progresión de sus historias. En general, a los personajes mexicanos se les identificó un acento marcado en un 66% de los casos, coincidiendo con la idea del narcotráfico en Sinaloa, y un 33% de interacciones sin un acento identificable (Véase Tabla 4.11).

Finalmente, en el caso del temperamento que denota la violencia ejercida por los personajes centrales, se encontró que todos los escenarios de violencia fueron identificados. Se identificaron un total de 12 agresiones verbales, 7 agresiones físicas directas o indirectas y un caso de agresión sexual, ejercida por el personaje de Miguel Ángel, que se convirtió en el único personaje en todas las escenas analizadas en contener todos los escenarios de agresión (Véase Tabla 4.11).

Tabla 4.11. Construcción de los personajes principales mexicanos

			Frecuencia	Porcentaje basado en respuestas diferentes a "No aparece"
Estatus del personaje	Rol en la escena	No aparece	191	-
		Central	53	72.6%
		Menor	14	19.2%
		Ambiental	6	8.2%
	Nivel de autoridad en el trabajo	No aparece	208	-
		Jefe	29	51.8%
		Mando medio	15	26.8%
		Subordinado	12	21.4%
	Nivel de autoridad social percibida	No aparece	225	-
		Alto	15	38.5%
		Bajo	24	61.5%
Atributos físicos del personaje	Vestimenta	No aparece	191	-
		Uniforme	3	4.1%
		Casual	44	60.3%
		Formal	18	24.7%
		Narco	8	11.0%
	Acento	No aparece	196	-
		Acento marcado	45	66.2%
		Sin acento	23	33.8%
	Motivación	No aparece	198	-
		Muy motivado	50	75.8%
		Nada motivado	16	24.2%
Rasgos de personalidad	Ética profesional	No aparece	221	-
		Muy ético	39	90.7%
		Nada ético	4	9.3%
	Respeto	No aparece	214	-
		Muy respetado	26	52.0%
		Nada respetado	24	48.0%
	Inteligencia	No aparece	241	-
		Muy inteligente	20	87.0%
		Nada inteligente	3	13.0%
	Articulación	No aparece	225	-
		Muy articulado	34	87.2%
		Nada articulado	5	12.8%
Temperamento	Religiosidad	No aparece	261	-
		Si	3	100.0%
	Agresión física	No aparece	257	-
		Si	7	100.0%
	Agresión verbal	No aparece	252	-
		Si	12	100.0%
	Agresión sexual	No aparece	263	-
		Si	1	100.0%

a. Total de casos posibles 264, dadas las 88 escenas analizadas multiplicadas por los tres personajes mexicanos.

Los agentes de la Drug Enforcement Agency (DEA) se colocaron como contrapartes de los personajes mexicanos, y su construcción responde a ese contraste. La tabla 4.12 resume los hallazgos respecto a estos personajes. Los estadounidenses se presentan como personajes centrales en 24 ocasiones o en el 58% de los casos en los que se les observa en pantalla, seguidos en menor medida con apariciones como personajes ambientales, 22%, y personajes menores en un 19% de los casos. Dada la estructura jerárquica del equipo, los personajes estadounidenses aparecen el 45% de las ocasiones como subordinados, seguidos por su postura como jefes en 12 ocasiones y finalmente como mandos intermedios en un 20%. En el caso particular de los estadounidenses, no se percibe una baja autoridad social, en el 100% de las ocasiones se les presentó con un nivel de autoridad social alto.

Los atributos de personalidad en los personajes estadounidenses, al igual que en el caso de los atributos físicos, tienen poca fluctuación. En este sentido, en el 91% de los casos se les encontró muy motivados para cumplir sus metas, con un 8% de ocasiones en las que no aparecen motivados. En lo relativo a la ética profesional, el respeto, la inteligencia y la articulación, se encontró que en todas las ocasiones, es decir, en el 100% de los casos en los que se observan estas dimensiones, los personajes estadounidenses se evaluaron de manera positiva. Se les identificó como muy éticos en 30 ocasiones, muy respetados, 12 ocasiones, muy inteligentes, 14 ocasiones; y muy articulados en 18 ocasiones. En este grupo de personajes, no se identificó ningún rasgo relativo a la religión (Véase Tabla 4.12).

Por otro lado, en el caso de la dimensión de temperamento, solamente se identificaron dos de las tres dimensiones en los personajes estadounidenses, un contraste con los personajes mexicanos. En este caso, se identificó una (1) agresión física directa o indirecta, y 5 casos de agresión verbal dentro de las 41 apariciones que tienen este grupo de personajes. Asimismo, en el caso de sus atributos físicos, los personajes estadounidenses tuvieron muy poca variación, se les identificó con una vestimenta casual en un 95% de los casos, seguidos por un distante 5% en vestimenta formal. Una situación similar se presenta en el caso del acento, en un 84% de las ocasiones no se percibe un acento en su idioma original, es decir, inglés; mientras que en un 15% de los casos si presentan un acento, relacionado a las ocasiones en las que utilizan el español (Véase Tabla 4.12).

Tabla 4.12. Construcción de los personajes principales estadounidenses

			Frecuencia	Porcentaje basado en respuestas diferentes a "No aparece"
Estatus del personaje	Rol en la escena	No aparece	311	-
		Central	24	58.5%
		Menor	8	19.5%
		Ambiental	9	22.0%
Atributos físicos del personaje	Nivel de autoridad en el trabajo	No aparece	317	-
		Jefe	12	34.3%
		Mando medio	7	20.0%
		Subordinado	16	45.7%
Rasgos de personalidad	Nivel de autoridad social percibida	No aparece	340	-
		Alto	12	100.0%
	Vestimenta	No aparece	311	-
		Casual	39	95.1%
Temperamento	Acento	Formal	2	4.9%
		No aparece	320	-
		Acento marcado	5	15.6%
	No aparece	Sin acento	27	84.4%
Relaciones	Motivación	No aparece	316	-
		Muy motivado	33	91.7%
		Nada motivado	3	8.3%
	Ética profesional	No aparece	322	-
Relaciones	Respeto	Muy ético	30	100.0%
		No aparece	340	-
	Inteligencia	Muy respetado	12	100.0%
		No aparece	338	-
Relaciones	Articulación	Muy inteligente	14	100.0%
		No aparece	334	-
	Religiosidad	Muy articulado	18	100.0%
		No aparece	352	-
Relaciones	Agresión física	No aparece	351	-
		Si	1	100.0%
	Agresión verbal	No aparece	347	-
		Si	5	100.0%
Relaciones	Agresión sexual	No aparece	352	-

a. Total de casos posibles 352, dadas las 88 escenas analizadas multiplicadas por los cuatro personajes estadounidenses.

### 4.3 Análisis del encuadre de la relación bilateral y la imagen internacional

El narrador es el primer y el último personaje que la audiencia escucha en los capítulos, su voz hilera y da sentido a la trama. Entre sus diálogos, en conjunto con los de los agentes de la DEA, se conforma el imaginario de la serie en lo que respecta a la visión que los personajes estadounidenses tienen sobre la relación entre México y los EE.UU. en el

mundo de *Narcos*. En este sentido, retomando el instrumento de Park (2003), se identificaron cuatro pilares en la construcción de México dentro de las escenas que transcurren entre personajes identificados como estadounidenses para analizar el tipo de mensaje y encuadre que éstos presentan a la audiencia al hablar sobre México.

De manera inicial, la tabla 4.13 presenta una fotografía general de la presencia de encuadres, donde se señalan un total de 37 ocasiones en las que se utilizó algún encuadre. En general, se encontró un encuadre sobre Relaciones Internacionales en 8 ocasiones, que conforman un 9.1% de las 88 escenas analizadas en esa dimensión. El 3.4% de las escenas, es decir 3 escenas contienen un encuadre relacionado a la economía, mientras que el encuadre de percepción de la democracia se presenta en un 13.6% de las escenas con 12 ocasiones. Por su parte, el encuadre que presenta el narcotráfico como un problema en el que México es una víctima inocente, o lo clasifica como un problema social, se encuentra en un 15.9% de las escenas, con 14 menciones.

Tabla 4.13. Frecuencia de encuadres en *Narcos México*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado en respuestas diferentes a "No aparece"
Encuadre de cooperación y conflicto en Relaciones Internacionales	No aparece	80	90.90%	-
	Cooperación	2	2.30%	
	Neutral	1	1.10%	9.10%
	Conflicto	5	5.70%	
Encuadre de cooperación y conflicto en Economía	No aparece	85	96.60%	-
	Cooperación	0	0%	
	Neutral	0	0%	3.4%
	Rival	3	3.40%	
Encuadre de percepción de la democracia	No aparece	76	86.40%	-
	Democracia	1	1.10%	
	Neutral	0	0%	13.60%
	Caos	11	12.50%	
Encuadre de percepción de víctima inocente o problema social	No aparece	74	84.10%	-
	Victima inocente	1	1.10%	
	Neutral	0	0%	15.90%
	Problema social	13	14.80%	
Total		352	400%	

A continuación se desglosa la forma en la que se construyó la fotografía anterior. El encuadre de Relaciones Internacionales, como resume la tabla 4.14, está ausente del 100% de las escenas en español, y de un 90.9% del total de escenas analizadas; para conformar el 9.1% restante se encontraron mensajes relacionados a la cooperación entre ambos países en 2 ocasiones, es decir, la variante positiva del encuadre se encuentra presente en el 2.3% de las escenas; distribuido en una escena en inglés, en el que abarca el 4.8% de todas las escenas en este idioma, y una escena dual, que compone el 12.5% del contenido de todas las escenas de este tipo.

Por otro lado, solo en una ocasión se identificó la temática de las Relaciones Internacionales sin generar una postura, lo que contribuye con un 1.1% del total de las escenas y se trata de una interacción en inglés. La interpretación de la relación bilateral como un conflicto se encontró en 5 ocasiones, contribuyendo con el 5.7% del total. Estas escenas se distribuyen en 4 interacciones en inglés y una interacción dual, lo que representa el 19% de todas las escenas en inglés y un 12.5% de las escenas en las que aparecen ambos idiomas.

*Tabla 4.14. Presencia del Encuadre de cooperación o conflicto en Relaciones Internacionales*

Encuadre de cooperación o conflicto en Relaciones Internacionales		Idioma utilizado en la escena				Total
		ESPAÑOL	INGLÉS	AMBOS		
		Recuento	15	6	80	
NO APARECE	% dentro de Idioma utilizado en la escena	100,0%	71,4%	75,0%	90,9%	
COOPERACIÓN	Recuento	0	1	1	2	
	% dentro de Idioma utilizado en la escena	0,0%	4,8%	12,5%	2,3%	
NEUTRAL	Recuento	0	1	0	1	
	% dentro de Idioma utilizado en la escena	0,0%	4,8%	0,0%	1,1%	
CONFLICTO	Recuento	0	4	1	5	
	% dentro de Idioma utilizado en la escena	0,0%	19,0%	12,5%	5,7%	
Total	Recuento	59	21	8	88	
	% dentro de Idioma utilizado en la escena	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

La percepción de la relación económica entre México y los Estados Unidos es la clave de un segundo encuadre. La siguiente tabla, 4.15, desglosa el encuadre menos frecuente, con solo un 3.4% de presencia. En este caso, los temas económicos solamente se presentan en escenas en inglés, representando el 14.3% dentro de éstas; y de forma negativa, es decir, en todos los casos la relación se expresa en términos de rivalidad.

#### 4.15. Presencia del Encuadre de cooperación o conflicto en Economía

		Idioma utilizado en la escena				Total
		ESPAÑOL	INGLÉS	AMBOS		
Encuadre de cooperación/ conflicto en Economía	NO APARECE	Recuento	59	18	8	85
		% dentro de Idioma utilizado en la escena	100,0%	85,7%	100,0%	96,6%
	RIVAL	Recuento	0	3	0	3
Total		% dentro de Idioma utilizado en la escena	0,0%	14,3%	0,0%	3,4%
		Recuento	59	21	8	88
		% dentro de Idioma utilizado en la escena	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

A diferencia del encuadre anterior, el encuadre de percepción de la democracia, desglosado en la tabla 4.16, se encuentra presente en un 13.6% de las escenas analizadas. En este encuadre, se encuentra un (1) caso en el que se presentó a México en una luz positiva, como un país democrático, lo que representa el 4.8% de las escenas en inglés y un 1.1% del total de escenas en este idioma.

En contraste, los personajes estadounidenses presentaron a México en términos de un país caótico, cuyas políticas públicas habilitan el avance del narcotráfico en 11 ocasiones. De estas, destaca una (1) escena en la que se valora al país en una luz negativa en español, lo que representa el 1.7% del total de las escenas en este idioma, 3 ocasiones en donde se usan ambos idiomas, contribuyendo con el 37.5% de la carga simbólica en este tipo de escenas; y 7 interacciones en inglés, lo que conforma el 33.3% del total de las escenas en este idioma (Véase Tabla 4.16).

#### 4.16. Presencia del Encuadre de percepción de la democracia

		Idioma utilizado en la escena			
		ESPAÑOL	INGLÉS	AMBOS	Total
NO APARECE	Recuento	58	13	5	76
	% dentro de Idioma utilizado en la escena	98,3%	61,9%	62,5%	86,4%
Encuadre de percepción de la democracia	Recuento	0	1	0	1
	DEMOCRACIA	0,0%	4,8%	0,0%	1,1%
CAOS	Recuento	1	7	3	11
	% dentro de Idioma utilizado en la escena	1,7%	33,3%	37,5%	12,5%
Total	Recuento	59	21	8	88
	% dentro de Idioma utilizado en la escena	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

En una cuarta dimensión de análisis, el encuadre de percepción de víctima inocente o problema social evaluó la manera en la que se presentó al narcotráfico para México; es decir, si se presentó como una situación fuera del control del Estado o si las políticas públicas y la estructura institucional permitieron el crecimiento del problema. En este sentido, el encuadre aparece en 14 ocasiones. En 13 interacciones se presenta como un problema social, y se distribuyen en una (1) mención en español, que conforma el 1.7% de las escenas analizadas para este encuadre, 10 menciones en inglés, que conforman el 47.6% de las escenas en inglés, y 2 en ambos idiomas, lo que representa el 25% de las escenas de este tipo. Por otro lado, solamente en una (1) ocasión, en una escena en inglés, se presenta el encuadre de víctima inocente (Véase Tabla 4.17).

Tabla 4.17. Presencia del Encuadre de la percepción de víctima inocente o problema social

		Idioma utilizado en la escena				
		ESPAÑOL	INGLÉS	AMBOS	Total	
Encuadre de la percepción de víctima inocente o problema social	NO APARECE	Recuento	58	10	6	74
		% dentro de Idioma utilizado en la escena	98,3%	47,6%	75,0%	84,1%

			Idioma utilizado en la escena			Total
			ESPAÑOL	INGLÉS	AMBOS	
Encuadre de la percepción de víctima	VICTIMA	Recuento	0	1	0	1
	INOCENTE	% dentro de Idioma utilizado en la escena	0,0%	4,8%	0,0%	1,1%
inocente o problema social	PROBLEMA	Recuento	1	10	2	13
	SOCIAL	% dentro de Idioma utilizado en la escena	1,7%	47,6%	25,0%	14,8%
Total		Recuento	59	21	8	88
		% dentro de Idioma utilizado en la escena	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

En resumen, como presenta la tabla 4.18, se observaron 37 ocasiones en las que se mencionó algún encuadre; de éstas, solo 4, o el 10.8% de ellas corresponden al espectro positivo de los encuadres, es decir, aquellas menciones a cooperación, democracia y una situación de víctima inocente. Por otro lado, la mayoría de las menciones, el 86.5% corresponden al espectro negativo de los encuadres, es decir, aquellos que presentan la relación bilateral en términos de conflicto, rivalidad, caos y al narcotráfico como un problema social. Solo en una (1) ocasión se encontraron ambas posturas en una misma interacción.

*Tabla 4.18. Distribución del posicionamiento de los encuadres observados*

		Respuestas	
		Frecuencia	Porcentaje
Posicionamiento	Positivo	4	10,8%
	Neutral	1	2,7%
	Conflictivo	32	86,5%
Total		37	100,0%

#### 4.4 Análisis de la narcocultura en *Narcos: México*

Finalmente, todo lo anterior, tanto los elementos formales, como el archivo y la construcción de los personajes ambientales y principales, deriva en la construcción de un imaginario propio a la serie. En este imaginario, la narcocultura y la narcoestética en México

difieren en relación con la popular imagen de Colombia. La siguiente tabla, 4.19, resume la presencia de los elementos de la narcocultura propios a *Narcos*.

La narcocultura llega a dictar las relaciones interpersonales, las estructuras institucionales y el cuerpo como última frontera. Estas relaciones, en algunos casos, se construyen en base a la violencia y el poder. En este sentido, se encontró que el 22.7% de las escenas analizadas contenían algún tipo de violencia, ya fuera verbal, física o sexual, lo que contribuye a la noción del narcotráfico como estilo de vida dentro del imaginario de *Narcos* para México (Véase Tabla 4.19).

Asimismo se identificaron 21 ocasiones en las que los personajes mexicanos se presentaron como criminales, lo que corresponde a un 23.9% del total de las escenas; 8 en las que los mexicanos se presentaron como policías o militares corruptos y 6 ocasiones en las que se presentaron como políticos corruptos, siguiendo la lógica delineada en apartados anteriores. La anterior estructura institucional se contrasta con 15 ocasiones en las que los mexicanos se presentaron inicialmente como policías y militares íntegros, una (1) ocasión como políticos íntegros y 10 interacciones como ciudadanos (Véase Tabla 4.19).

En el caso de México, si bien se podría haber esperado una mayor presencia de narcocorridos, género nacido en el país, solamente se encontró su uso en una (1) ocasión, que contribuye solo al 1.1% de las escenas analizadas y se trata del “Corrido a Félix Gallardo” de Los Jilgueros del Pico Real, que narra una versión de la historia en el último episodio. En lo relativo a la narcoestética, identificada a través de la vestimenta tanto de los personajes ambientales como principales, se encontró que en el 13.6% de las escenas, es decir en 12 ocasiones, ésta coincidía con la visión del narcotraficante ostentoso y excéntrico (Véase Tabla 4.19).

Por último, se contabilizaron también las menciones de los personajes principales a la religión, dado el vínculo de ésta con las relaciones generadas por y para los narcotraficantes, y es preciso destacar que su inclusión en la serie es mínima pues solo existen

referencias claras a ésta en tres (3) de las escenas, contribuyendo con un 2.3% de la presencia de Ernesto Fonseca y un 1.1% de las escenas de Rafael Caro (Véase Tabla 4.19).

*Tabla 4.19. Construcción de la narcocultura en Narcos: México (2018).*

		Frecuencia	Porcentaje	
Se escuchan narcocorridos en la escena	No	87	98,9%	
	Si	1	1,1%	
Se presentan episodios de violencia	No	68	77,3%	
	Si	20	22,7%	
Personajes mexicanos como criminales	No	67	76,1%	
	Si	21	23,9%	
Personajes mexicanos como policías o militares íntegros	No	73	83,0%	
	Si	15	17,0%	
Personajes mexicanos como policías o militares corruptos	No	80	90,9%	
	Si	8	9,1%	
Personajes mexicanos como políticos íntegros	No	87	98,9%	
	Si	1	1,1%	
Personajes mexicanos como políticos corruptos	No	82	93,2%	
	Si	6	6,8%	
Personajes mexicanos como ciudadanos	No	78	88,6%	
	Si	10	11,4%	
Narcoestética	No	76	86,4%	
	Si	12	13,6%	
Religiosidad	Miguel Ángel Félix Gallardo	No	88	100,0%
	Rafael Caro Quintero	Si	0	0,0%
Ernesto Fonseca	No	87	98,9%	
	Si	1	1,1%	
	No	86	97,7%	
	Si	2	2,3%	

## Capítulo V: Discusión y conclusiones

La construcción de las realidades presentadas a través de los diferentes relatos y épicas de las sociedades hace uso de una serie de mecanismos para dar sentido y realismo a cada creación. Entre estos mecanismos se encuentra la expulsión simbólica del Otro como un elemento fuera de la cultura considerada como propia, a través de herramientas como la creación de estereotipos. Dado que el conocimiento de esta relación (Nosotros/Otros) no sólo implica una barrera, sino que podría llegar a convertirse en un puente (Tuñón, 1996); se describen los hallazgos de la presente investigación, cuyo objetivo se centró en identificar la imagen internacional de México, sus ciudadanos, y su relación con los Estados Unidos, que se ha transmitido alrededor del mundo a través de *Narcos: México*.

### 5.1. Discusión

Construida sobre el éxito inicial de *Narcos*, con sus temporadas siguiendo la historia de Pablo Escobar, *Narcos México* replica una gran parte de sus formatos; esta vez, siguiendo a Miguel Ángel Félix Gallardo en su ascenso al poder. Con respecto a la primera pregunta de investigación, que se centra en la construcción de las escenas, se encontró que las escenas en la cuarta temporada se alinean con las descripciones de autores como Hernández Holguín (2016), Rocha (2018) y; Amaya Trujillo y Charlois Allende (2017), es decir, se mantiene la línea del narrador omnipresente, el uso de elementos de archivo y elementos formales como las luces y las sombras que generan una ambientación intencional.

Además, cabe destacar que el uso del idioma también representa una puerta a la interpretación en una serie como *Narcos*, exportada a nivel mundial. Un 67% de las escenas grabadas en español, significa que la audiencia no-hispanohablante recibe el 67% de la información a través de los subtítulos y las claves no-verbales como la construcción de las escenas y las actuaciones. Por ejemplo, las escenas con poca iluminación en México, contribuyen con un 38,2% del total, lo cuál indica que sin importar que la mayor parte de las escenas estén situadas temporalmente en el día (90.8%), una importante cantidad de ellas contienen sombras intencionales, que han sido identificadas por otros autores como una

manera de señalar gráficamente la retención de la información y la inseguridad (Pollak, 2008).

Al igual que el uso de sombras, el uso de filtros de color presenta de manera gráfica la diferencia entre un lugar, una situación, un momento y otro. En este sentido, al igual que en otras producciones como *Traffic* (2001) analizado por Iglesias-Prieto (2015) donde el contraste entre la frontera se representó con el uso de filtros de color, utilizando un filtro ocre para el lado mexicano y un balance normal de colores para el resto del film; en *Narcos*, la mayor parte de las escenas que incluyen un filtro de color se situaron en México. Concretamente, el 34.2% de las escenas en México incluyeron algún filtro. El color amarillo se identificó en el 31.6% de las escenas, mientras que las escenas en tonos verdes solo conforman el 2.6%. Lo anterior indica una tendencia a mantener a México en los tonos amarillos, ocres o sepia para dotar de continuidad a los productos culturales.

Con respecto a las diferencias entre la construcción de los personajes mexicanos y los estadounidenses, cabe destacar que, a diferencia de los personajes mexicanos, la representación de los estadounidenses se concentra en aspectos positivos, relacionados con la integridad y la vida familiar. Es decir, en los personajes estadounidenses de apoyo no se identificó en ningún caso alguna situación de corrupción, mientras que en el 22.9% de las ocasiones en las que se presenta un personaje mexicano, lo hace en una situación de corrupción y criminalidad.

Además importante matizar la presencia de las mujeres dado que no se les considera personajes principales, sino secundarios y ambientales en la mayoría de los casos. En repetidas ocasiones se observa a mujeres en piscinas y fiestas, pero solo en 20 casos se les atribuye algún diálogo. Esta idea de la mujer como un objeto para ayudar al narcotraficante se ha presentado en una serie de ocasiones dentro de la televisión colombiana (González-Ortega, 2015; Ordoñez, 2012; Santos et al., 2016) por lo que es posible decir que *Narcos* México bebe de los códigos generados por sus precursores colombianos.

A diferencia de la representación clásica de las mujeres, en el presente estudio se incluyó la posibilidad de incluir a las mujeres como participantes activas del narcotráfico. Esta categoría ocupó el 35% de las apariciones de las mujeres, sin embargo, aunque la serie presenta el personaje de Isabella Bautista como una pieza clave en el crecimiento del narcotráfico en México, nunca es considerada un igual. Lo anterior se ejemplifica mejor en la última interacción que tiene con el personaje de Miguel Ángel, donde éste la saca de la reunión de la organización con “Isabella, que guapa. ¿No me vas a saludar, mijita? Me da mucho gusto verte. Danos chanza mijita, vamos a hablar de negocios” (Netflix, 2018, 48m29s); señalándola como una persona ajena a la toma de decisiones.

En el caso de los personajes principales, una vez delineada su construcción individual y colectiva, es posible construir la dinámica entre los personajes mexicanos y los estadounidenses. Por un lado, los personajes mexicanos si presentan una ambivalencia en la mayoría de las dimensiones analizadas, en ellos cuestiona su inteligencia y articulación en algunas ocasiones mientras que los personajes estadounidenses se presentan en todas sus participaciones como inteligentes, articulados, respetados y éticos. Asimismo, mientras que todos los personajes mexicanos presentan por lo menos un tipo de violencia, dentro de los estadounidenses solo dos de ellos lo hacen y en menor proporción. Donde los mexicanos exhiben 20 casos de violencia, el recuento de los estadounidenses alcanza los 6 casos totales. Adicionalmente, en lo que respecta a su temperamento, el personaje de Miguel Ángel es el único en el que se identificaron los tres escenarios de agresión.

Asimismo, cabe destacar que al analizar la motivación y la ética de los personajes mexicanos, sus motivos son diametralmente distintos a los motivos exhibidos por los personajes estadounidenses, al estar alineados con la estructura del narcotráfico. Lo anterior contribuye a la imagen de los mexicanos como poco confiables, violentos, motivados por una ética contraria a la visión estadounidense, identificándolos con la imagen del nuevo bandido detentor del progreso (Mastro & Behm-Morawitz, 2005; Raab, 2014; Ramírez Berg, 2002).

En cuanto a la construcción de la narcocultura en México, dentro de los capítulos analizados, se identificó que la estructura en la que opera el narcotráfico en México depende

de la corrupción y la criminalidad, con la mayoría de los personajes ambientales mexicanos relacionados de una u otra forma con el narcotráfico y los beneficios de éste en cuanto a dinero y relaciones de poder. Adicionalmente, la violencia toma un lugar central en la serie, al tener el secuestro y asesinato del agente Enrique Camarena como parteaguas; y una serie de asesinatos en primer plano, que permiten a la audiencia observar la brutalidad de los cárteles. Esta dinámica concuerda con la presentación de Colombia en otros trabajos de ficción, que aportaron a la construcción de un Estado incapaz de controlar y erradicar el problema (Ordoñez, 2012; Rincón, 2009; Santos et al., 2016).

Por otro lado, a diferencia de la narcoestética colombiana, que incluye camisas de seda, botas, pantalones de mezclilla y piezas de oro, entre otras cosas (Zavala, 2018a), en *Narcos México* se observa la construcción de una nueva estética; puesto que solo en 12 casos se identificó la estética popularizada por los productos culturales colombianos, 8 de ellas en la vestimenta de personajes principales mexicanos y 4 dentro de los personajes mexicanos de apoyo. En su lugar, los personajes mexicanos visten de manera casual, asociados a la costumbre regional más que a la excentricidad y la opulencia, y en el caso de Miguel Ángel, su vestimenta formal lo identifica como la cabeza de la organización; un contraste a la figura de Pablo Escobar (Hernández Holguín, 2016).

Lo anterior contribuye a la fuerza de los encuadres que se utilizan de manera predominantemente para describir la relación entre México y los EE. UU. En lo que respecta a la visión sobre las Relaciones Internacionales, la serie presenta la relación entre ambos países como un conflicto constante, donde a pesar de algunos apoyos, la comunicación no es la adecuada y México se construye como un país difícil para trabajar dada su burocracia y corrupción, en el que la idea de cooperación con los Estados Unidos toma un segundo plano. Por su parte, en el plano económico, el 100% de las menciones colocan a México como una economía rival; en este sentido se menciona un déficit por parte del gobierno y empresas en México, condiciones económicas desfavorables, instituciones bancarias poco confiables y una competencia en el mercado del narcomenudeo.

En los encuadres relativos a las políticas públicas, México se presenta como un país caótico en lo que respecta a la percepción de la democracia. En este sentido, constantemente se observa a los personajes intentar comprender el sistema y fallar en el intento dado que el 13.6% de las menciones establece que en el país existe algún tipo de corrupción, instituciones disfuncionales y políticas que no terminan de funcionar en el combate al narcotráfico. En línea con esta idea del país en caos, el narcotráfico se identifica en el 15.9% de las veces como un problema social. Si bien se incluye una mención a la problemática como un accidente, esta coincide con una de las menciones de cooperación, es decir, uno de los personajes expresa que tanto los Estados Unidos como México eran víctimas inocentes, no solamente México.

## 5.2 Conclusiones

Dos elementos le dan la bienvenida a la audiencia al mundo de *Narcos*: el logo de Netflix y “Esta dramatización está inspirada en hechos reales. Sin embargo, ciertas escenas, personajes, nombres, negocios, incidentes, lugares y eventos han sido ficcionalizados con propósitos dramáticos.” (*Bernard et al., 2018-2020, 15s*), declaración originalmente en inglés, a manera de deslinde de la responsabilidad de las conclusiones a las que llegue cada espectador. Las inspiraciones en hechos reales permiten a los creadores amplificar o minimizar detalles de la realidad en pos del atractivo visual y argumentativo de los contenidos. Sin embargo, al tener un anclaje en la realidad, sus argumentos pueden resultar convincentes al grado de transformar la historia en un collage de momentos reales y ficticios. La cuarta temporada de *Narcos*, situada en México, hace uso del vacío creado por la declaración anterior para sustentar sus argumentos con elementos de archivo y diálogos sesgados, como se encontró en el apartado anterior.

Durante el desarrollo de la serie, México se presenta como un país caótico, inhabilitado gracias a la corrupción en sus instituciones y, por lo tanto, incapaz de controlar un problema que podría haber sido manejado con las políticas correctas; a la usanza americana como sugieren algunos personajes. Esta imagen es apoyada por los escenarios en los que transcurren las escenas, que utilizan sombras para evocar una sensación de inquietud

y preocupación en la audiencia y filtros de color para denotar el pasado y la diferencia entre México y cualquier otra locación. Estos elementos contribuyen a resaltar la Otredad y el riesgo (Velázquez, 2008), justificando las acciones y argumentos en pro de una confrontación directa del problema. Las demás claves para entender el imaginario están dadas por las actuaciones y las líneas argumentales. Mientras que los personajes estadounidenses se construyen dentro de las líneas de la virtud y la integridad, utilizando incluso a uno de ellos como una especie de mártir; los personajes mexicanos se rigen por la criminalidad y la violencia, al grado en el que incluso el único personaje considerado íntegro por los agentes estadounidenses se corrompe ante Miguel Ángel Félix Gallardo.

Los hallazgos en esta investigación concuerdan y apoyan las interpretaciones de Freije (2020) y Zavala (2018b) sobre esta temporada en el sentido que la serie retoma la historia del narcotráfico en México a través del lente de los Estados Unidos, declarando que éste es un problema doméstico en México sin presentar los matices a la historia. Por el contrario, como menciona Zavala (2018b), la serie presenta de manera casi satírica el concepto del “efecto cucaracho” para deshumanizar a los traficantes y apoyar la idea de una intervención militar; omitiendo deliberadamente detalles clave de la historia. En este sentido, tal como señala Freije, “a pesar de sus afirmaciones de lo contrario, *Narcos México* no es la educación que necesitan los espectadores estadounidenses” (2020, p. 5), ni tampoco las audiencias internacionales.

Si bien la relación entre México y Estados Unidos ha sido explorada de forma intensiva y desde diferentes aristas, entre las que se incluye la construcción de los escenarios, las dinámicas de la frontera, los estereotipos de los personajes mexicanos y latinos (ej. Bunker y de Arimatéia da Cruz, 2015; Durán et al., 1996; Rodríguez Blanco y Mastrogiovanni, 2018; Schubert, 2017); series como *Narcos* hacen uso de este imaginario para alcanzar a una audiencia global. *Narcos*, como una de las pocas series sobre el narcotráfico en México, re-imagina la narcocultura mexicana sobre la épica del criminal astuto, capaz de burlar y corromper al Estado, pero no a los Estados Unidos, omitiendo deliberadamente sus matices y convirtiendo la imagen de México y sus ciudadanos en un producto cultural de exportación sin mediador.

### 5.3 Limitaciones de estudio y futuras investigaciones

Dada la necesidad de acotar el estudio por escenas, que sumaron un número desigual en la representación tanto de locaciones como de personajes, se reconoce la importancia de ampliar la muestra en futuras investigaciones con el objetivo de generar una muestra más homogénea, y en este sentido, ya que existen escenas que no se tomaron en cuenta al no cumplir con los criterios de selección, se reconoce que existe información en ellas de tipo cualitativo que podrían contribuir al análisis de la construcción de la imagen contemporánea de México en los productos culturales de Hollywood.

Así como en el caso de las locaciones, la inherente desigualdad en la representación de los personajes estadounidenses y mexicanos dio pie a una desigualdad en el idioma en el que se transmite la serie. Si bien en esta ocasión la dualidad no fue un problema para los codificadores, es importante destacar que este no es el caso de todos en la audiencia. Los diálogos en español están marcados por regionalismos y acentos que una audiencia internacional, incluso hispanohablante, podría no interpretar de la misma forma; al igual que los diálogos en inglés. En este sentido, las audiencias internacionales reciben la mayor parte de su información a través de los subtítulos, por lo que una posible línea de investigación se encuentra en el análisis de éstos.

Tal como se ha mencionado en anteriores ocasiones, los productos culturales están compuestos por diferentes capas de significado y el análisis de éstos se nutre de diferentes enfoques y técnicas, por lo que, una sólida línea de investigación futura se encuentra en el análisis del cultivo, es decir, en el tercer y último nivel de análisis propuesto por Gerbner et al. (1986), con el objetivo de identificar la percepción inicial de México en una audiencia heterogénea y cómo contribuye el contenido a sus conocimientos personales sobre el país, lo que podrían articular el avance en el entendimiento de la imagen contemporánea de México en el mundo.

## Anexos

### Anexo 1: Libro de códigos

#### **ANÁLISIS DE LA CONSTRUCCIÓN DE LA IMAGEN INTERNACIONAL DE MÉXICO Y SU RELACIÓN BILATERAL CON LOS ESTADOS UNIDOS EN LA SERIE DE NETFLIX, NARCOS: MÉXICO**

##### **1. Identificadores y datos generales de la escena**

###### **1.1. Episodio**

1= E1 Camelot

2= E5 La conexión colombiana

3= E10 Leyenda

###### **1.2. No. de escena**

###### **1.3. Duración de la escena (en segundos)**

###### **1.4. Idioma utilizado en la escena**

1= Español

2= Inglés

3= Ambos

###### **1.5. Presencia del narrador**

0= No

1= Si

###### **1.6. Ubicación, es decir, en dónde se interpreta que la escena toma lugar:**

1= México

2= Estados Unidos

3= Colombia

4= Otro, no es posible identificar el lugar.

###### **1.7. Espacio, la escena se desarrolla en un espacio abierto o cerrado.**

1= Exterior; como la calle, el campo, el patio, es decir, directamente bajo la luz del sol o la luna.

2= Interior; como el interior de un auto, una casa, un despacho, bodega, etc. es decir, iluminado artificialmente.

3= Ambos; la escena incluye elementos en el interior y exterior, sin embargo, no se rompe la continuidad espacio-tiempo; es decir, los personajes aún tienen visibilidad uno de otro. Ejemplo: Una persona dentro del auto y otra en la calle, o una persona dentro de una casa y otra en el patio.

###### **1.8. Hora del día, la escena se desarrolla de día o de noche.**

1= De día

2= De noche

**1.9.** En general, se percibe la iluminación de la escena como:

1= Muy iluminada

2= Poco iluminada

**1.10.** Se identifica el uso de un filtro de color en la escena:

0= No

1= Si (Señalar el color)

**1.11.** ¿Se escuchan narcocorridos en la escena?

0= No

1= Si

**1.12.** ¿Se presentan episodios de violencia? Tales como amenazas, empujones, golpes, asesinatos, tortura, etc.

0= No

1= Si

## **2. Encuadre de la relación bilateral y la imagen internacional de México (Park, 2003).**

Para los siguientes ítems, solamente se codifican aquellas escenas en donde aparecen personajes estadounidenses o el narrador y cuyos diálogos transcurren en inglés, dado que representan el punto de vista de los Estados Unidos dentro del mundo de la serie.

### **2.1. Encuadre de cooperación/ conflicto en Relaciones Internacionales**

1 = Cooperación, se describe la relación con los EE. UU. en términos positivos como amistad, asociación, cooperación y beneficio mutuo. En general, los diálogos ofrecen una descripción positiva de las relaciones políticas con los Estados Unidos.

2 = Neutral, se perciben como hechos sin una valoración positiva o negativa, simplemente retratan la realidad con base en datos.

3 = Conflicto, se describe la relación con los EE. UU. en términos de disputa, opiniones en contra y perjudiciales para el interés nacional de los Estados Unidos. Proporcionan una descripción negativa de las relaciones políticas con los Estados Unidos.

0 = No aparece el encuadre en la escena o no es posible evaluar la escena.

### **2.2. Encuadre de cooperación/ conflicto en Economía**

1 = Cooperación, se describen los problemas económicos del país como una oportunidad de beneficio mutuo, asistencia y complementario en relación con la economía de los Estados Unidos. Los diálogos ofrecen una descripción positiva de los problemas económicos del país y los Estados Unidos.

2= Neutral, se perciben como hechos sin una valoración positiva o negativa, simplemente retratan la realidad con base en datos.

3= Rival, se describen problemas económicos del país utilizando palabras como disputas, desacuerdos, déficits comerciales y competencia en el mercado. En general los diálogos

recomiendan acciones contra la balanza comercial y señalan que las importaciones de los países dañan a las empresas estadounidenses.

0 = No aparece el encuadre en la escena o no es posible evaluar la escena.

### **2.3. Encuadre de percepción de la democracia**

1= Democracia, se describen la vida política de México en términos de democratización, libertad de expresión, lucha por la justicia y la soberanía nacional. En este sentido, los diálogos defienden y justifican manifestaciones y protestas, así como las acciones del Estado.

2= Neutral, se perciben como hechos sin una valoración positiva o negativa, simplemente retratan la realidad con base en datos.

3= Caos, se describen la vida política del país, en este caso México, como violentas, en contra de la ley, detentoras del progreso y habilitadoras de la corrupción. En general, los diálogos ofrecen una descripción negativa de las protestas y manifestaciones políticas.

0 = No aparece el encuadre en la escena o no es posible evaluar la escena.

### **2.4. Encuadre de la percepción de víctima inocente / problema social**

1= Víctima inocente, en los diálogos se muestra un grado de simpatía por los daños que ha causado el problema central, en este caso el narcotráfico, a México y alientan la ayuda del país, enfatizando los esfuerzos de este para la recuperación. Los hechos se describen como incontrolables y enfatizan el sufrimiento humano.

2= Neutral, se perciben como hechos sin una valoración positiva o negativa, simplemente retratan la realidad con base en datos.

3= Problema social, en este encuadre se incluyen comentarios poco comprensivos sobre el narcotráfico y se enfatizan la falta de preparación para enfrentar el problema, así como una serie de violaciones que habrían prevenido los daños y que, a su vez, generan un retraso en la acción del gobierno.

0 = No aparece el encuadre en la escena o no es posible evaluar la escena.

## **3. Elementos propios del docudrama.**

Se usan documentos de archivo en la escena. Seleccionar todos los que apliquen para una misma escena. En caso de múltiples elementos de un mismo tipo en una misma escena, solo se codifica una mención por elemento. Es posible que una serie de noticias se vean en pantalla, pero solo un clip tenga interacción del narrador o dentro de la narrativa, en ese caso se marca “Nota periodística, 1”. Por otro lado, si alguno de los documentos no se encuentra, marcar 0 = No aparece.

**3.1. Testimonio personal**, se trata de videos, grabaciones de voz o cualquier otro método a través del cual los protagonistas reales de la historia cuentan de primera mano sus experiencias o puntos de vista.

1 = Interacción con la serie. La interacción se puede dar de diferentes formas: Se observa o escucha en pantalla y lo menciona el narrador dentro de su diálogo, es decir se trata de asociaciones que hace el narrador entre el mundo imaginario y la realidad; o por otro lado,

no tiene mención del narrador pero se traslada hacia el mundo de la serie a través de la radio, la televisión, los periódicos, o cualquier otro elemento con el los que los personajes estén interactuando durante la escena. Esta categoría contempla un puente entre la realidad de la audiencia con la realidad dentro del mundo de *Narcos*.

2 = Aparece en pantalla. Solo se observa o escucha en pantalla para la audiencia, es decir, ni el narrador ni los personajes hacen referencia al documento de archivo, pero forma parte de lo que se ve en pantalla durante la escena.

**3.2. Discurso de una figura pública**, es decir, se muestra en la escena un fragmento de un discurso de un político como presidente o encargados de algún área de gobierno.

1 = Interacción con la serie.

2 = Aparece en pantalla

**3.3. Nota periodística**, se trata de fragmentos de noticias que se transmitieron originalmente en la época a la que alude la serie, estas notas pueden presentarse en cualquier idioma.

1 = Interacción con la serie.

2 = Aparece en pantalla.

**3.4. Fotografía**, se trata de fotografías reales de los acontecimientos o de las personas sobre las cuáles trata el contenido. Son utilizadas para generar una conexión entre los actores y la persona que interpretan; o una conexión entre la recreación y la realidad.

1 = Interacción con la serie.

2 = Aparece en pantalla.

**3.5. Vídeos de la época** se trata de videos de archivo, es decir, grabados en la época a la que se busca aludir que no tienen un propósito claro, es decir, no son parte de un reportaje o un testimonio, sino que se grabaron para contextualizar; ya sea de los acontecimientos o de las personas reales sobre las cuáles trata el contenido, o solamente una conexión entre la recreación y la realidad.

1 = Interacción con la serie.

2 = Aparece en pantalla.

**3.6. Estadísticas**, se mencionan u observan estadísticas del fenómeno sobre el cuál trata la serie, en este caso, el narcotráfico. Se incluyen frases como “XXX número de muerte”, “XXX hectáreas de X droga”, “Un negocio de XXX dólares”.

1 = Interacción con la serie.

2 = Aparece en pantalla.

#### **4. Estereotipos en personajes ambientales**

**4.1. Personajes mexicanos:** Aparecen personajes mexicanos con diálogo de más de 3 vueltas, es decir, personaje 1 habla, personaje 2 responde, personaje 1 habla. Seleccionar todos los tipos de personajes de soporte, es decir, no se codifican los personajes principales; que cumplan con el criterio. En caso de haber múltiples personajes dentro del mismo

estereotipo, solo se codifica una vez. Ejemplo: En una escena con 2 narcotraficantes y 2 policías corruptos, se codifica “Criminales, 1; Policías corruptos, 1”. (1 = Sí, 0 = No).

**4.1.1.** Criminales, es decir, jefes, sicarios, cruceros, cocineros, vendedores, mulas, y negocios secundarios del narcotráfico.

**4.1.2.** Policías o militares íntegros, es decir, que a pesar de haber sido ofrecidos algún tipo de soborno, mantienen su postura.

**4.1.3.** Policías o militares corruptos, es decir, personajes que aceptan sobornos, pagos o participan de alguna forma en el negocio del narcotráfico.

**4.1.4.** Políticos íntegros, es decir, que a pesar de haber sido ofrecidos algún tipo de soborno, mantienen su postura.

**4.1.5.** Políticos corruptos, es decir, personajes que aceptan sobornos, pagos o participan de alguna forma en el negocio del narcotráfico.

**4.1.6.** Ciudadanos.

**4.2.** **Personajes estadounidenses:** Aparecen personajes estadounidenses con diálogo de más de 3 vueltas, es decir, personaje 1 habla, personaje 2 responde, personaje 1 habla. Seleccionar todos los tipos de personajes de soporte, es decir, no se codifican los personajes principales; que cumplan con el criterio. En caso de haber múltiples personajes dentro del mismo estereotipo, solo se codifica una vez. Ejemplo: En una escena con 2 narcotraficantes y 2 policías corruptos, se codifica “Criminales, 1; Policías corruptos, 1”. (1 = Sí, 0 = No).

**4.2.1.** Criminales (Ejemplo: jefes, sicarios, cruceros, cocineros, vendedores, mulas, y negocios secundarios del narcotráfico)

**4.2.2.** Policías o militares íntegros, es decir, que a pesar de haber sido ofrecidos algún tipo de soborno, mantienen su postura.

**4.2.3.** Policías o militares corruptos, es decir, personajes que aceptan sobornos, pagos o participan de alguna forma en el negocio del narcotráfico.

**4.2.4.** Políticos íntegros, es decir, que a pesar de haber sido ofrecidos algún tipo de soborno, mantienen su postura.

**4.2.5.** Políticos corruptos, es decir, personajes que aceptan sobornos, pagos o participan de alguna forma en el negocio del narcotráfico.

**4.2.6.** Ciudadanos

**4.3.** **Personajes femeninos:** Aparecen mujeres con diálogos dentro de un rol tradicional. En el caso de mujeres con diálogo que cumplan dos funciones al mismo tiempo en la escena, como madre/esposa, se marcan ambos roles como si (1), si no aparece (0).

**4.3.1.** Madre

0= No

1= Si

**4.3.2.** Esposa

0= No

1= Si

**4.3.3.** Hija

0= No

1= Si

**4.3.4. Amante**

0= No

1= Si

**4.3.5. Participante activa de la organización**

0= No

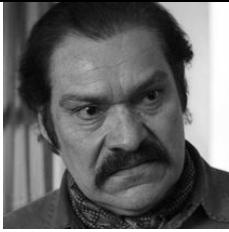
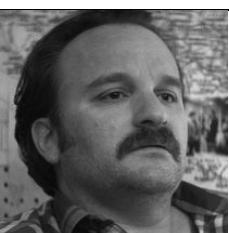
1= Si

**4.4. Estética narco:** Los personajes mexicanos con o sin diálogo presentes en la escena se adhieren a la estética narco. En esta estética se incluyen las camisas de seda o llamativas, pantalones de mezclilla, botas y accesorios llamativos de oro como relojes o pistolas. En el caso de las mujeres se consideran los vestidos ajustados, joyería y una imagen provocadora.

0= No, ningún personaje en escena

1= Sí

**5. Estereotipos en personajes principales.** Para los siguientes ítems, solamente se toman en cuenta los siguientes personajes, que fungen como centrales para el desarrollo de la trama:

Personajes Mexicanos			
	Diego Luna “Miguel Ángel Félix Gallardo”	Tenoch Huerta “Rafael Caro Quintero”	Joaquín Cosío “Ernesto ‘Don Neto’ Fonseca”
Personajes Estadounidenses			
	Matt Letscher “James Kuykendall”	Aaron Staton “Butch Sears”	Lenny Jacobson “Roger Knapp”
			
	Michael Peña “Enrique ‘Kiki’ Camarena”		

**5.1. Estatus del personaje,** seleccionar la opción que aplique para la escena y el personaje en particular. Marcar 0 si el personaje no aparece en la escena o no existen suficientes elementos para evaluar el rasgo.

**5.1.1. Rol en la escena** saliencia del personaje está presente en la escena, desde que habla la mayor parte del tiempo y la acción está centrada en él, hasta su presencia sin diálogo.

1= Central (el personaje habla la mayor parte del tiempo y/o la acción está centrada sobre él, es decir, tiene mayor exposición durante la escena).

2= Menor (el personaje tiene diálogo en la escena, pero no se considera que la acción se centre en él).

3= Ambiental (se observa al personaje en la escena más no tiene ningún diálogo, solamente está presente como apoyo).

**5.1.2. Nivel de autoridad en el trabajo** que realiza en la escena.

1= Jefe, se observa al personaje dando órdenes a otras personas en su organización o como el líder de esta durante la escena.

2= Mando medio, el personaje toma decisiones y da órdenes más no se percibe que sea quien tiene la última palabra, en la escena aparece alguien con más rango dentro de la organización.

3= Subordinado, se trata de quien sigue órdenes sin tener injerencia en ellas. Es el ejecutor de las decisiones tomadas por el mando medio y el jefe.

**5.1.3. Nivel de autoridad social percibida**, se relaciona a la estima que le tienen al personaje las personas en la sociedad.

1= Alto, se considera un alto nivel de autoridad social si el personaje aparece y es escuchado dando consejos a otras personas, ya sea sobre elementos del negocio, de la vida privada, etc. Asimismo, se considera un alto nivel de autoridad social cuando el personaje es percibido como confiable e íntegro en la duración de la escena.

2= Bajo, se trata de un bajo nivel de autoridad social si el personaje es quien recibe los consejos y aparece como un elemento poco confiable para la sociedad.

**5.2. Atributos físicos del personaje**, seleccionar la opción que aplique para la escena y el personaje en particular. Marcar 0 si el personaje no aparece en la escena o no existen suficientes elementos para evaluar el rasgo.

**5.2.1. Vestimenta**

1= De trabajo en campo, es decir con sombrero, pantalones de mezclilla, camisas ligeras o sin camisa, pañoletas, visiblemente utilizados para trabajar bajo el sol.

2= Uniforme, entre los que se incluyen todos los uniformes de policía y otras tareas que permitan identificarlos claramente.

3= Casual, en esta se incluye la “ropa de calle”, entre la que se incluyen jeans, camisas tipo polo, camisas sin estampados, etc.

4= Formal, en este concepto se incluyen trajes con o sin corbata, pantalones de vestir, etc.

5= Narco, en esta estética se incluyen las camisas de seda o llamativas, pantalones de mezclilla, botas y accesorios llamativos de oro como relojes o pistolas.

**5.2.2. Acento**, se percibe un acento en el idioma en el que esté hablando

1= Acento marcado

2= Sin acento

**5.3. Rasgos del personaje**, seleccionar la opción que aplique para la escena y el personaje en particular. Marcar 0 si el personaje no aparece en la escena o no existen suficientes elementos para evaluar el rasgo.

**5.3.1. Motivación**, se define como la inclinación del personaje a mantenerse activo e interesado en lo que sucede en la escena y formar parte de las decisiones.

1= Muy motivado

2= Nada motivado

**5.3.2. Ética profesional**, en lo relativo a su ocupación, se evalúa el grado en el que el personaje está orientado a sus objetivos profesionales y el logro de éstos.

1= Muy ético

2= Nada ético

**5.3.3. Respeto**, se trata del grado en el que el personaje se percibe como un objeto de respeto por otros, es decir, en su máxima expresión de respeto, al personaje pocas veces se le contradice y se aprecian sus aportaciones.

1= Muy respetado

2= Nada respetado

**5.3.4. Inteligencia**, se trata de las habilidades de abstracción y planeación que demuestra el personaje en la escena.

1= Muy inteligente

2= Nada inteligente

**5.3.5. Articulación**, se define como la habilidad del personaje para expresar sus ideas de manera coherente y entendible para otros.

1= Muy articulado

2= Nada articulado

**5.3.6. Religiosidad**, en este ítem se contabilizan las menciones a elementos de la religión católica que hacen los personajes, por ejemplo, se menciona a Dios o los Santo o aparecen iconografía religiosa en la escena como iglesias, vírgenes, escapularios, cruces o gestos, como que el personaje se persigna.

0= No

1= Sí

**5.4. Temperamento**, seleccionar la opción que aplique para la escena y el personaje en particular. Marcar 0 si el personaje no aparece en la escena o no existen suficientes elementos para evaluar el rasgo.

**5.4.1. Agresión física**, se evalúa el uso innecesario de fuerza física que exhibe el personaje hacia otros personajes u objetos. Se observan momentos de ira en los que se lastima físicamente a un personaje de manera directa (empujones, golpes, disparos) o indirecta

(torturas, se implica la desaparición de alguien, etc.); o si se observa al personaje rompiendo objetos

0= No

1= Sí

**5.4.2. Agresión verbal**, en este rasgo se evalúa la presencia de lenguaje abusivo tales como amenazas o frases con la intención de lastimar al otro o generar una relación de subordinación.

0= No

1= Sí

**5.4.3. Agresión sexual**, este rasgo se define como la mención o representación de agresiones de índole sexual por parte del personaje. Se observa una agresión a través de ataques como violaciones o intentos de violación, cualquier contacto sexual no consensual y/o acoso sexual hacia otro personaje por medio de amenazas o coerción.

0= No

1= Sí

**Anexo 2: Ficha de análisis****Folio:** \_\_\_\_\_**1. Identificadores y datos generales de la escena**

- |                          |                         |                                    |
|--------------------------|-------------------------|------------------------------------|
| 1.1. Episodio _____      | 1.5. Narrador _____     | 1.9. Iluminación _____             |
| 1.2. No. de escena _____ | 1.6. Ubicación _____    | 1.10. Filtro de color _____        |
| 1.3. Duración _____      | 1.7. Espacio _____      | 1.11. Narcocorridos _____          |
| 1.4. Idioma _____        | 1.8. Hora del día _____ | 1.12. Episodios de violencia _____ |

**2. Encuadre de la relación bilateral y la imagen internacional de México**

- |   |
|---|
| 2.1. Encuadre de cooperación/ conflicto en Relaciones Internacionales _____ |
| 2.2. Encuadre de cooperación/ conflicto en Economía _____                   |
| 2.3. Encuadre de percepción de la democracia _____                          |
| 2.4. Encuadre de la percepción de víctima inocente / problema social _____  |

**3. Elementos propios del docudrama**

- |   |                              |                         |
|---|------------------------------|-------------------------|
| 3.1. Testimonio personal _____            | 3.3. Nota periodística _____ | 3.5. Vídeos _____       |
| 3.2. Discurso de una figura pública _____ | 3.4. Fotografía _____        | 3.6. Estadísticas _____ |

**4. Estereotipos en personajes ambientales**

- |   |   |
|---|---|
| <b>4.1. Personajes mexicanos</b>            | <b>4.2. Personajes estadounidenses</b>      |
| 4.1.1. Criminales _____                     | 4.2.1. Criminales _____                     |
| 4.1.2. Policías o militares íntegros _____  | 4.2.2. Policías o militares íntegros _____  |
| 4.1.3. Policías o militares corruptos _____ | 4.2.3. Policías o militares corruptos _____ |
| 4.1.4. Políticos íntegros _____             | 4.2.4. Políticos íntegros _____             |
| 4.1.5. Políticos corruptos _____            | 4.2.5. Políticos corruptos _____            |
| 4.1.6. Ciudadanos _____                     | 4.2.6. Ciudadanos _____                     |

**4.3. Personajes femeninos**

- |  |
|--|
| 4.3.1 Madre _____                                  |
| 4.3.2 Esposa _____                                 |
| 4.3.3 Hija _____                                   |
| 4.3.4 Amante _____                                 |
| 4.3.5 Participante activa de la organización _____ |

**4.4. Estética narco****5. Estereotipos en personajes principales****5.1. Estatus del personaje**

Personaje	5.1.1. Rol en la escena	5.1.2. Nivel de autoridad en el trabajo	5.1.3. Nivel de autoridad social percibida
Miguel Ángel Félix Gallardo			
Rafael Caro Quintero			
Ernesto 'Don Neto' Fonseca			
James Kuykendall			
Enrique 'Kiki' Camarena			
Butch Sears			
Roger Knapp			

## 5.2. Atributos físicos del personaje

Personaje	5.2.1. Vestimenta	5.2.2. Acento
Miguel Ángel Félix Gallardo		
Rafael Caro Quintero		
Ernesto 'Don Neto' Fonseca		
James Kuykendall		
Enrique 'Kiki' Camarena		
Butch Sears		
Roger Knapp		

## 5.3. Rasgos del personaje

Personaje	5.3.1. Motivación	5.3.2. Ética profesional	5.3.3. Respeto	5.3.4. Inteligencia	5.3.5. Articulación	5.3.6. Religiosidad
Miguel Ángel Félix Gallardo						
Rafael Caro Quintero						
Ernesto 'Don Neto' Fonseca						
James Kuykendall						
Enrique 'Kiki' Camarena						
Butch Sears						
Roger Knapp						

## 5.4. Temperamento

Personaje	5.4.1. Agresión física	5.4.2. Agresión verbal	5.4.3. Agresión sexual
Miguel Ángel Félix Gallardo			
Rafael Caro Quintero			
Ernesto 'Don Neto' Fonseca			
James Kuykendall			
Enrique 'Kiki' Camarena			
Butch Sears			
Roger Knapp			

### Anexo 3: Análisis de Fiabilidad

	Variables	Medida de acuerdo Kappa
<b>Identificadores y datos generales de la escena</b>	IDIOMA * IDIOMA2	0.877
	NARRADOR * NARRADOR2	1.000
	UBICACION * UBICACION2	0.727
	ESPACIO * ESPACIO2	0.773
	HORA * HORA2	1.000
	LUZ * LUZ2	0.815
	COLOR * COLOR2	0.338
	MUSICA * MUSICA2	1.000
	VIOLENCIA * VIOLENCIA2	0.609
<b>Encuadres de la relación bilateral</b>	FRMCCRRI * FRMCCRRI2	0.643
	FRMCCECO * FRMCCECO2	1.000
	FRMPDEM * FRMPDEM2	0.758
	FRMPVIPS * FRMPVIPS2	0.727
<b>Elementos del docudrama</b>	TESTIMONIO * TESTIMONIO2	1.000
	DISCURSO * DISCURSO2	1.000
	NOTA * NOTA2	0.722
	FOTOGRAFIA * FOTOGRAFIA2	1.000
	VIDEO * VIDEO2	0.844
	ESTADISTICA * ESTADISTICA2	1.000
<b>Estereotipos en personajes ambientales</b>	MEXCRIMINAL * MEXCRIMINAL2	0.842
	MEXMILITARINTEGRITO * MEXMILITARINTEGRITO2	1.000
	MEXMILITARORRUPTO * MEXMILITARORRUPTO2	1.000
	MEXPOLINTEGRITO * MEXPOLINTEGRITO2	1.000
	MEXPOLCORRUPTO * MEXPOLCORRUPTO2	1.000
	MEXCIUDADANO * MEXCIUDADANO2	1.000
	USACRIMINAL * USACRIMINAL2	1.000
	USAMILITARINTEGRITO * USAMILITARINTEGRITO2	1.000
	USAMILITARCORRUPTO * USAMILITARCORRUPTO2	1.000
	USAPOLINTEGRITO * USAPOLINTEGRITO2	1.000
	USAPOLCORRUPTO * USAPOLCORRUPTO2	1.000
	USACIUDADANO * USACIUDADANO2	1.000
	FEMMADRE * FEMMADRE2	1.000
	FEMESPOSA * FEMESPOSA2	1.000
	FEMHIJA * FEMHIJA2	1.000
	FEMAMANTE * FEMAMANTE2	1.000
	FEMPARTICIPANTE * FEMPARTICIPANTE2	1.000
	NARCOESTETICA * NARCOESTETICA2	0.842
<b>Estatus percibido en personajes principales</b>	MAFGROL * MAFGROL2	0.681
	RCQROL * RCQROL2	1.000
	EFROL * EFROL2	1.000
	JKROL * JKROL2	1.000
	ECROL * ECROL2	1.000
	BSROL * BSROL2	1.000
	RKROL * RKROL2	1.000
	MAFGTRABAJO * MAFGTRABAJO2	0.842
	RCQTRABAJO * RCQTRABAJO2	1.000

	EFTRABAJO * EFTRABAJO2	1.000
	JKTRABAJO * JKTRABAJO2	1.000
	ECTRABAJO * ECTRABAJO2	1.000
	BSTRABAJO * BSTRABAJO2	1.000
	RKTRABAJO * RKTRABAJO2	1.000
	MAFGSOCIAL * MAFGSOCIAL2	0.805
	RCQSOCIAL * RCQSOCIAL2	1.000
	EFSOCIAL * EFSOCIAL2	1.000
	JKSOCIAL * JKSOCIAL2	1.000
	ECSOCIAL * ECSOCIAL2	1.000
	BSSOCIAL * BSSOCIAL2	1.000
	RKSOCIAL * RKSOCIAL2	1.000
<b>Atributos físicos de personajes principales</b>	MAFGVESTIMENTA * MAFGVESTIMENTA2	1.000
	RCQVESTIMENTA * RCQVESTIMENTA2	1.000
	EFVESTIMENTA * EFVESTIMENTA2	1.000
	JKVESTIMENTA * JKVESTIMENTA2	1.000
	ECVESTIMENTA * ECVESTIMENTA2	1.000
	BSVESTIMENTA * BSVESTIMENTA2	1.000
	RKVESTIMENTA * RKVESTIMENTA2	1.000
	MAFGACENTO * MAFGACENTO2	0.837
	RCQACENTO * RCQACENTO2	0.722
	EFACENTO * EFACENTO2	1.000
	JKACENTO * JKACENTO2	1.000
	ECACENTO * ECACENTO2	1.000
	BSACENTO * BSACENTO2	1.000
	RKACENTO * RKACENTO2	1.000
<b>Rasgos de personalidad de personajes principales</b>	MAFGMOTIVACION * MAFGMOTIVACION2	1.000
	RCQMOTIVACION * RCQMOTIVACION2	0.722
	EFMOTIVACION * EFMOTIVACION2	1.000
	JKMOTIVACION * JKMOTIVACION2	1.000
	ECMOTIVACION * ECMOTIVACION2	1.000
	BSMOTIVACION * BSMOTIVACION2	1.000
	RKMOTIVACION * RKMOTIVACION2	1.000
	MAFGETICA * MAFGETICA2	1.000
	RCQETICA * RCQETICA2	1.000
	EFETICA * EFETICA2	1.000
	JKETICA * JKETICA2	1.000
	ECETICA * ECETICA2	1.000
	BSETICA * BSETICA2	1.000
	RKETICA * RKETICA2	1.000
	MAFGRESPETO * MAFGRESPETO2	0.659
	RCQRESPETO * RCQRESPETO2	0.722
	EFRESPETO * EFRESPETO2	1.000
	JKRESPETO * JKRESPETO2	1.000
	ECRESPETO * ECRESPETO2	1.000
	BSRESPETO * BSRESPETO2	1.000
	RKRESPETO * RKRESPETO2	1.000
	MAFGINTELIGENCIA * MAFGINTELIGENCIA2	0.762
	RCQINTELIGENCIA * RCQINTELIGENCIA2	1.000
	EFINTELIGENCIA * EFINTELIGENCIA2	1.000
	JKINTELIGENCIA * JKINTELIGENCIA2	1.000
	ECINTELIGENCIA * ECINTELIGENCIA2	1.000
	BSINTELIGENCIA * BSINTELIGENCIA2	1.000

<b>Temperamento en personajes principales</b>	RKINTELIGENCIA * RKINTELIGENCIA2	1.000
	MAFGARTICULACION * MAFGARTICULACION2	0.815
	RCQARTICULACION * RCQARTICULACION2	1.000
	EFARTICULACION * EFARTICULACION2	1.000
	JKARTICULACION * JKARTICULACION2	1.000
	ECARTICULACION * ECARTICULACION2	1.000
	BSARTICULACION * BSARTICULACION2	1.000
	RKARTICULACION * RKARTICULACION2	1.000
	MAFGRELIGIOSIDAD * MAFGRELIGIOSIDAD2	1.000
	RCQRELIGIOSIDAD * RCQRELIGIOSIDAD2	1.000
	EFRELIGIOSIDAD * EFRELIGIOSIDAD2	1.000
	JKRELIGIOSIDAD * JKRELIGIOSIDAD2	1.000
	ECRELIGIOSIDAD * ECRELIGIOSIDAD2	1.000
	BSRELIGIOSIDAD * BSRELIGIOSIDAD2	1.000
	RKRELIGIOSIDAD * RKRELIGIOSIDAD2	1.000
	MAFGFISICA * MAFGFISICA2	1.000
	RCQFISICA * RCQFISICA2	1.000
	EFFISICA * EFFISICA2	1.000
	JKFISICA * JKFISICA2	1.000
	ECFISICA * ECFISICA2	1.000
	BSFISICA * BSFISICA2	1.000
	RKFISICA * RKFISICA2	1.000
	MAFGVERBAL * MAFGVERBAL2	1.000
	RCQVERBAL * RCQVERBAL2	1.000
	EFVERBAL * EFVERBAL2	1.000
	JKVERBAL * JKVERBAL2	1.000
	ECVERBAL * ECVERBAL2	1.000
	BSVERBAL * BSVERBAL2	1.000
	RKVERBAL * RKVERBAL2	1.000
	MAFGSEXUAL * MAFGSEXUAL2	1.000
	RCQSEXUAL * RCQSEXUAL2	1.000
	EFSEXUAL * EFSEXUAL2	1.000
	JKSEXUAL * JKSEXUAL2	1.000
	ECSEXUAL * ECSEXUAL2	1.000
	BSSEXUAL * BSSEXUAL2	1.000
	RKSEXUAL * RKSEXUAL2	1.000
		Promedio 0.9562

## Referencias

- Adorno, T. W. (1954). How to look at television. *The Quarterly of Film Radio and Television*, 8(3), 213–235. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/10.2307/1209731>
- Ahmed, A. A.-A. M. (2017). A New Era of TV-Watching Behavior: Binge Watching and its Psychological Effects. *Media Watch*, 8(2). <https://doi.org/10.15655/mw/2017/v8i2/49006>
- Akines, A. (2015). *Hispanic Representations On Media Platforms: Perspectives And Stereotypes In The Meme, Television, Film, And On Youtube*. Texas State University.
- Almada, M. (2005). *Narcocultura: música, marihuana y mucha acción*. 284–288. Recuperado de <http://base.d-p-h.info/fr/fiches/dph/fiche-dph-7137.html>
- Amaya Trujillo, J., & Charlois Allende, A. J. (2017). Memoria cultural y ficción audiovisual en la era de la televisión en streaming. Una exploración en torno a la serie Narcos como relato de memoria transnacional. en *Comunicación y Sociedad* (31). Recuperado de <http://www.comunicacionysociedad.cucsh.udg.mx/index.php/comsoc/article/view/6852/5950>
- Anholt, S. (2012). Mito y realidad: la imagen internacional de México\*. *Revista Mexicana de Política Exterior*, 5(6), 395–406. <https://doi.org/10.1002/9781118926352.ch23>
- Arellano, G. (2017). *Latino Representation On Primetime Television In English And Spanish Media : A Framing Analysis*. San José State University.
- Barthes, R. (1977). Introducción al análisis estructural de los relatos en S. Niccolini (Ed.), *El análisis estructural*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- Bell, P. (2001). Content analysis of visual images. en T. van Leeuwen & C. Jewitt (Eds.), *Handbook of Visual Analysis* (1st ed., pp. 10–35). Londres: SAGE Publications.
- Beltrame, F. (2009). La Construcción Occidental de la Figura del Enemigo Islámico. La Nueva Hegemonía de Estados Unidos. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, (42).
- Bergua, J. A. (2006). Nosotros y los otros. Una aproximación reflexiva. *Culturales*, II(4), 7–49.
- Bernard, C., Brancato, C., Padilha, J., & Miro, D. (Productores ejecutivos) (2018-2020).

- Narcos: México [Serie de Televisión]. Gaumont International Television; Netflix.
- Broe, D. (2019). *Birth of the Binge: Serial TV and the End of Leisure* (1st ed.). Detroit: Wayne State University Press.
- Bunker, R. J., & de Arimatéia da Cruz, J. (2015). Cinematic representations of the Mexican Narco War. *Small Wars and Insurgencies*, 26(4), 702–716.  
<https://doi.org/10.1080/09592318.2015.1050821>
- Cabañas, M. A. (2014). Imagined narcoscapes: Narcoculture and the politics of representation. *Latin American Perspectives*, 41(2), 3–17.  
<https://doi.org/10.1177/0094582X13518760>
- Cano, M. A. (2015). The War on Drugs : An Audience Study of the Netflix Original Series Narcos. *Undergraduate Student Research Awards*, (24).
- Cantos Ceballos, A. (2013). Cine y Alfabetización Audiovisual: El Análisis Del Filme Como Agente Activo De Comunicación Para La Educación Ciudadana. *Razón y Palabra*, 18(82). <https://doi.org/10.5281/zenodo.2612653>
- Carrasco, A. (2010). Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones. *Miguel Hernández Communication Journal*, 1(9), 174–200.
- Castelló, E. (2009). The nation as a political stage: A theoretical approach to television fiction and national identities. *International Communication Gazette*, 71(4), 303–320.  
<https://doi.org/10.1177/1748048509102183>
- Chandler, D. (1997). An Introduction to Genre Theory. Recuperado 5 Mayo 2020, de University of Washington website:  
<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/intgenre.html>
- Chartier, R. (1994). *Entrada Libre Historia y prácticas culturales*. 3–18.
- Chicangana-Bayona, Y. A., & Barreiro Posada, P. A. (2013). Colombia vista por el Norte: Imágenes desde el cine de Hollywood. *Anagramas - Rumbos y Sentidos de La Comunicación*, 12(23), 131–158. <https://doi.org/10.22395/angr.v12n23a7>
- Choi, M. (2007). El cine y la identidad latinoamericana: prejuicios y alienaciones. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, (37), 57.
- Correa-Cabrera, G. (2012). The Spectacle of Drug Violence: American Public Discourse, Media, and Border Enforcement in the Texas-Tamaulipas Border Region During Drug-War Times. *Norteamérica*, 7(2), 199–220.

- <https://doi.org/10.22201/cisan.24487228e.2012.2.172>
- de los Reyes, A. (1996). El gobierno mexicano y las películas denigrantes. 1920-1931. en I. Durán, I. Trujillo, & M. Verea (Eds.), *México - Estados Unidos: Encuentros y desencuentros en el cine* (1st ed., pp. 23–35). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- de Orellana, M. (1996). Estereotipo y arte del otro. en I. Durán, I. Trujillo, & M. Verea (Eds.), *México - Estados Unidos: Encuentros y desencuentros en el cine* (1st ed., pp. 17–22). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Delli Carpini, M., & Williams, B. A. (1991). Methods, metaphors, and media messages: the uses of television in conversations about the environment. *American Political Science Association Meeting*, 32. <https://doi.org/10.11606/issn.1808-0820.cali.2006.64729>
- Denzel de Tirado, H. (2013). Media Monitoring and Ethnicity: Representing Latino Families on American Television (2000-2013) Monitoreo. *Nuevo Mundo Mundos Nuevos*, 1–13. <https://doi.org/10.4000/nuevomundo.66165>
- Dorta-Armaignac, K. (2010). Los estudios sobre productos culturales en el Caribe contemporáneo: Primeras reflexiones. *Ciencia En Su PC*, (4), 18–32.
- Durán, I., Trujillo, I., & Verea, M. (1996). México - Estados Unidos: Encuentros y desencuentros en el cine. en I. Durán, I. Trujillo, & M. Verea (Eds.), *México - Estados Unidos: Encuentros y desencuentros en el cine* (1er ed.). <https://doi.org/10.2307/j.ctv3dn8d.9>
- Ebbrecht-Hartmann, T., & Paget, D. (2016). *Docudrama on European Television: A Selective Survey* (T. Ebbrecht-hartmann & D. Paget, Eds.). Londres: Palgrave Macmillan.
- Esteban Frutos, F. J., Fajardo Galán, E., Burdach, A. M., Colle, R., & Vega, O. (2011). *El análisis de contenido de las comunicaciones: Ejemplos de aplicaciones* (1st ed.; R. Colle, Ed.). Tenerife: Sociedad latina de Comunicación Social.
- Fein, S. (1996). La imagen de México: la segunda guerra mundial y la propaganda filmica de Estados Unidos. en I. Durán, I. Trujillo, & M. Verea (Eds.), *México - Estados Unidos: Encuentros y desencuentros en el cine* (1st ed., pp. 41–58). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Fregoso, R. L. (1996). El espacio simbólico de México en el cine chicano. en I. Durán, I.

- Trujillo, & M. Verea (Eds.), *México - Estados Unidos: Encuentros y desencuentros en el cine* (1st ed., pp. 189–196). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Freije, V. (2020). Narcos Mexico Is Not the Education We Need (Review). Recuperado de NACLA website: <https://nacla.org/news/2020/03/12/narcos-mexico-review>
- Galán Fajardo, E. (2006a). La representación de los inmigrantes en la ficción televisiva en España. Propuesta para un análisis de contenido. *Revista Latina de Comunicación Social*, (61), 8.
- Galán Fajardo, E. (2006b). Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva. *ECO-PÓS*, 9(1), 58–81. Recuperado de [https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/9475/galan\\_personajes\\_ECOPOS\\_2006.pdf](https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/9475/galan_personajes_ECOPOS_2006.pdf)
- Galán Fajardo, E., & Rueda-Laffond, J. C. (2014). Narratizing History: An Interdisciplinary Approach Applied to Televised Storytelling. *Palabra Clave - Revista de Comunicación*, 14(1), 85–99. <https://doi.org/10.5294/pacla.2011.14.1.5>
- García Álvarez, H. (2009). Vivir con la televisión. 30 años de análisis de cultivo. *Anagramas - Rumbos y Sentidos de La Comunicación*, 7(13), 91–106. <https://doi.org/10.22395/angr.v7n13a5>
- García Canclini, N. (1999). El consumo cultural: una propuesta teórica. *El Consumo Cultural En América Latina: Construcción Teórica y Líneas de Investigación*, p. 26.
- Garza, F. J. M., Menchaca, A., Eduardo, T., & Reyes, G. (2008). La cobertura informativa de México en Los noticieros de la televisión de Estados Unidos Francisco. *Global Media Journal México*, 5(9), 24–44.
- Gerbner, G. (1969). Toward “Cultural Indicators”: The analysis of mass mediated public message systems. *Audio-Visual Communication Review*, 17(2), 137–148. <https://doi.org/10.1007/BF02769102>
- Gerbner, G. (1973). *Mass Media Policies in Changing Cultures* (G. Gerbner, Ed.). Londres y New York: John Wiley & Sons.
- Gerbner, G. (1977). Television: The New State Religion?. *ETC: A Review of General Semantics*, 34(2), 145–150.
- Gerbner, G. (2000). Cultivation Analysis: An Overview. *Communicator*, (December), 16–35. <https://doi.org/10.4324/9781315679402-3>

- Gerbner, G., Gross, L., & Melody, W. (1973). Cultural Indicators: The Third Voice. en G. Gerbner, L. Gross, & W. Melody (Eds.), *Communications Technology and Social Policy: Understanding the new “Cultural Revolution”* (pp. 555–571). Londres: John Wiley & Sons.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1986). Living with Television : The Dynamics of the CuIivation Process. *Perspectives on Media Effects*, 17–40.  
<https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Glik, S. (2010). Yes , tenemos bananas: construcciones de género y raza en los estereotipos plasmados por Hollywood (1930-1955). *XIV Encuentro de Latinoamericanistas Españoles: Congreso Internacional*, 2371–2384. Recuperado de <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00532554/document>
- Glik, S. (2012). Springtime in the Rockies. en A. Ibarra Aguirregabiria (Ed.), *No es país para jóvenes*. Vitoria-Gasteiz: Instituto Valentín Foronda.
- Gómez, F., & Bort, I. (2009). Del cine a la televisión: de 24 fotogramas por segundo a 24 episodios por temporada. *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 6(1), 25–42.
- González-Ortega, N. (2015). Subculturas del Narcotráfico en América Latina. en N. González-Ortega (Ed.), *Subculturas del Narcotráfico en América Latina* (1st ed.). Oslo: Universidad de Oslo.
- Guzmán, I. M., & Valdivia, A. N. (2004). Brain, brow, and booty: Latina iconicity in U.S. popular culture. *Communication Review*, 7(2), 205–221.  
<https://doi.org/10.1080/10714420490448723>
- Hernández Holguín, S. (2016). *Narcos, Proffering Real Stereotypes in the form of Docudrama*. Radboud Universiteit.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2003). *Metodología de la Investigación* (3rd ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.
- Iedema, R. (2001). Analysing Film and Television: a Social Semiotic Account of Hospital: an Unhealthy Business. en T. van Leeuwen & C. Jewitt (Eds.), *The Handbook of Visual Analysis* (1st ed., pp. 183–206). Londres.
- Iglesias-Prieto, N. (2015). Trascendiendo límites: La frontera México-Estados Unidos en el cine. en W. Raussert, B. Rozema, Y. Campos, & M. Littschwager (Eds.), *Key Tropes*

- in Inter-American Studies; Perspectives from the forum of inter-american research (fiar)* (pp. 177–210). Tempe: Editorial Bilingüe.
- IMDb. (2019a). Narcos México: Company Credits.
- IMDb. (2019b). Narcos México: Full Cast & Crew. Recuperado 18 Marzo 2019, de IMDb website: [https://www.imdb.com/title/tt8714904/fullcredits?ref\\_=tt\\_cl\\_sm#cast](https://www.imdb.com/title/tt8714904/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast)
- Jenner, M. (2018). Netflix and the re-invention of television. en *Netflix and the Re-invention of Television*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-94316-9>
- Juan-Navarro, S. (2018). Narco-culturas transatlánticas. *Diálogos Latinoamericanos*, 27, 22–44.
- Kipp, M. (2012). Multimedia Annotation, Querying, and Analysis in Anvil. *Multimedia Information Extraction: Advances in Video, Audio, and Imagery Analysis for Search, Data Mining, Surveillance, and Authoring*, 351–367. <https://doi.org/10.1002/9781118219546.ch21>
- Lacey, S., & Paget, D. (2015). *The “War on Terror” Post-9/11 Television Drama, Docudrama and Documentary* (Vol. 53; S. Lacey & D. Paget, Eds.). Cardiff: University of Wales Press.
- Lipkin, S. (2002). *Real Emotional Logic: Film and Television Docudrama as a Persuasive Practice*. Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press.
- Martín-Barbero, J. (1991). *De las mediaciones a los medios. Comunicación, cultura y hegemonía* (2nd ed.). Barcelona: Ediciones G. Gili, S.A. de C.V .
- Mastro, D. E., & Behm-Morawitz, E. (2005). LATINO REPRESENTATION ON PRIMETIME TELEVISION. *J&MC Quarterly*, 82(1), 110–130.
- Mayor, C. A. (2010). Cali, “capital mundial”... del narcotráfico: una imagen urbana que llegó de afuera. *Sociedad y Economía*, (18), 157–182.
- McDonald, K., & Smith-Rowsey, D. (2016). *The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century* (1st ed.; K. McDonald & D. Smith-Rowsey, Eds.). Londres and New York: Bloomsbury Publishing Inc.
- McQuail, D. (2001). *Introducción a la teoría de la comunicación de masas* (3rd ed.). México: Paidós Comunicación.
- Mercille, J. (2014). The media-entertainment industry and the “war on drugs” in Mexico. *Latin American Perspectives*, 41(2), 110–129.

- <https://doi.org/10.1177/0094582X13509790>
- Mittell, J. (2001). A Cultural Approach to Television Genre Theory. *Cinema Journal*, 40(3), 3–24. <https://doi.org/10.1353/cj.2001.0009>
- Moreno, S. (2007). The depiction of Mexican people by the USA media : A critical review of the literature and an empirical investigation. Iowa State University.
- Morley, D. (2014). Television, Audiences and Cultural Studies. en *Television, Audiences and Cultural Studies*. <https://doi.org/10.4324/9780203398357>
- Mraz, J. (1996). Lo gringo en el cine mexicano y la ideología alemanista. en I. Durán, I. Trujillo, & M. Verea (Eds.), *México - Estados Unidos: Encuentros y desencuentros en el cine* (1st ed., pp. 83–92). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Muñiz, C., Saldierna, A. R., Marañón, F., & Rodríguez, A. B. (2013). Pantallas para ver el mundo. Estereotipación televisiva de la población indígena mexicana y generación de prejuicio. *Revista Latina de Comunicacion Social*, 68, 290–324.  
<https://doi.org/10.4185/RLCS-2013-978>
- Muñiz, C., Serrano, F. J., Aguilera, R. E., & Rodríguez, A. (2010). Estereotipos Mediáticos o sociales: Influencia del consumo de televisión en el prejuicio detectado hacia los indígenas mexicanos. *Global Media Journal*, 7(14), 93–113.
- Murillo Sandoval, S. L., & Escala Rabadán, L. (2013). Fealdad, alteridad y representación de la población latina en Estados Unidos en el discurso televisivo de Ugly Betty. *Comunicación y Sociedad*, (20), 113–134.
- Murillo Tenorio, I. M. (2018). Imágenes e imaginarios de la ( narco ) violencia desde la ficción en el cine mexicano contemporáneo ( narco ) violence images and imaginaries from fiction in contemporary Mexican cinema. *Imagonautas*, 12, 86–108.
- Murrillo, Q. D. & A. P. (2007). The impact of television viewing on young adults' stereotypes towards hispanic americans.pdf. *Human Communication*, (May).
- Olivarez, A. (1998). Studying representations of U . S . Latino culture . *Journal of Communication Inquiry*, 426(12), 1–7.
- Ordoñez, M. D. (2012). *Las “narco telenovelas” colombianas y su papel en la construcción discursiva sobre el narcotráfico en América Latina* (Vol. 1). Universidad Andina Simón Bolívar.
- Ortiz, M., & Behm-Morawitz, E. (2015). Latinos' perceptions of intergroup relations in the

- United States: The cultivation of group-based attitudes and beliefs from English- and Spanish-language television. *Journal of Social Issues*, 71(1), 90–105.  
<https://doi.org/10.1111/josi.12098>
- Park, J. (2003). Contrasts in the Coverage of Korea and Japan by US Television Networks. *Gazette*, 65(2), 145–164. <https://doi.org/10.1177/0016549203065002003>
- ParrotAnalytics. (2018). *The Global Television Demand Report 2018*. Recuperado de <https://insights.parrotanalytics.com/svod-demand-market-share-2018>
- ParrotAnalytics. (2019). *The Global Television Demand Report Q1 2019*. Recuperado de <https://insights.parrotanalytics.com/svod-market-demand-report-q1-2019>
- Persánch, J. (2018). Laberinto de espejos: estereotipos latinos, blanquitud y memoria colectiva estadounidenses a través de *El Mariachi* (1992). *Procesos Históricos*, 34(34), 17–31.
- Pollak, A. (2008a). Analyzing TV Documentaries. en R. Wodak & M. Krzyzanowski (Eds.), *Qualitative Discourse Analysis in the Social Sciences* (1st ed., pp. 77–94). Londres: Palgrave Macmillan.
- Pollak, A. (2008b). Analyzing TV Documentaries. en R. Wodak & M. Krzyzanowski (Eds.), *Qualitative Discourse Analysis in the Social Sciences* (1st ed., pp. 77–96). Londres: Palgrave Macmillan.
- Pornsakulvanich, V. (2007). Television Portrayals of Ethnic Minorities in the United States; The Analysis of Individual Differences, Media Use, and Group Identity and Vitality. *ABAC Journal*, 27(3), 22–28.
- Pouliot, L., & Cowen, P. S. (2007). Does perceived realism really matter in media effects? *Media Psychology*, 9(2), 241–259. <https://doi.org/10.1080/15213260701285819>
- Raab, J. (2014). From Spic to Spice: Latinas and Latinos on U.S. Television. en J. Raab (Ed.), *New World Colors: Ethnicity, Belonging, and Difference in the Americas*. (pp. 49–116). Tempe: Bilingual Press & Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Ramírez-Berg, C. (2002). *Latino Images in Film: Stereotypes, Subversion, Resistance* (1st ed.). Austin: University of Texas Press.
- Ramos Marcos, M. (2018). Estudios en torno a la estética en las series televisivas contemporáneas. *Fonseca, Journal of Communication*, 17, 215–217.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.14201/fjc201817215217>

- Reyes, R. (2008). *Cultivation theory and stereotypes of Latinidad in "Desperate Housewives"*. 78. Recuperado de <http://digitalcommons.utep.edu/dissertations/AAI1458449/>
- Rincón, O. (2009). Narco.estética y narco.cultura en Narco.lombia. *Nueva Sociedad*, (222), 147–163.
- Rizzi, F. N. (2019). *Social Identity and the Mexican Community*.
- Rocha, S. (2018). Political Visuality of Latin America in Narcos : a television style analysis. *Comunicación y Medios*, 37, 106–118. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2018.48572>
- Rodríguez Blanco, S., & Mastrogiovanni, F. (2018). Narrativas hegemónicas de la violencia: El crimen organizado y el narcotráfico entre el periodismo y las ficciones televisivas. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, (58), 89–104.
- Said, E. (2008). *Orientalismo* (2nd ed.). Barcelona: Random House Mondadori.
- Santos, D., Vásquez Mejías, A., & Urgelles, I. (2016). Lo Narco Como Modelo Cultural. Una Apropiación Transcontinental. *Mitologías Hoy*, 14, 9–23. <https://doi.org/Http://Dx.Doi.Org/10.5565/Rev/Mitologias.401>
- Saravia Gedes, E. A. (2018). ¿Plata o plomo? La sociedad colombiana en el universo narcos. *Quaderns de Cine*, (13), 103–115. <https://doi.org/10.14198/qdcine.2018.13.09>
- Schubert, C. (2017). Constructing Mexican stereotypes: Telecinematic discourse and Donald Trump's campaign rhetoric. *Critical Approaches to Discourse Analysis across Disciplines*, 8(2), 37–57.
- Silva, A. (2015). Fantasmas del narcotráfico. De la novela a la telenovela: representación de los imaginarios sociourbanos en Colombia. en N. González-Ortega (Ed.), *Subculturas del Narcotráfico en América Latina: Realidades geoeconómicas y geopolíticas y la representación sociocultural de unas nuevas ética y estética en Colombia, México y Brasil*. (pp. 103–130). <https://doi.org/10.7440/j.ctt1mtz500.6>
- Staudt, K. (2014). The Border, Performed in Films: Produced in both Mexico and the US to “Bring Out the Worst in a Country.” *Journal of Borderlands Studies*, 29(4), 465–479. <https://doi.org/10.1080/08865655.2014.982471>
- Strause, J. (2018). *Real DEA Agent of 'Narcos:Mexico' on What to Expect From Season 2*. The Hollywood Reporter. Recuperado 19 Agosto 2020 de

- <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/narcos-mexico-real-dea-agent-what-expect-season-2-1170213>
- Tous-Rovirosa, A., & Aran-Ramspott, S. (2017). Mujeres en las series políticas contemporáneas. ¿Una geografía común de su presencia en la esfera pública? *El Profesional de La Información*, 26(4), 684. <https://doi.org/10.3145/epi.2017.jul.12>
- Tukachinsky, R., Mastro, D., & Yarchi, M. (2015). Documenting Portrayals of Race/Ethnicity on Primetime Television over a 20-Year Span and Their Association with National-Level Racial/Ethnic Attitudes. *Journal of Social Issues*, 71(1), 17–38. <https://doi.org/10.1111/josi.12094>
- Tuñón, J. (1996). Una mirada al vecino. Estadounidenses de celuloide en el cine mexicano de la edad de oro. en I. Durán, I. Trujillo, & M. Verea (Eds.), *México - Estados Unidos: Encuentros y desencuentros en el cine* (1st ed., pp. 105–134). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Uribe Alvarado, A. (2005). México imaginado: Recepción cultural, telenovelas e inmigrantes. *Estudios Sobre Las Culturas Contemporáneas*, (21), 9–33.
- van Leeuwen, T., & Jewitt, C. (2001). *Handbook of Visual Analysis* (1st ed.); T. Van Leeuwen & C. Jewitt (Eds.). Londres: SAGE Publications.
- Vásquez Mejías, A. (2018). Estados Unidos en guerra contra las drogas: la mirada de la narcoliteratura. *Revista Estudios Avanzados*, (29), 138–152.
- Velázquez, M. A. (2008). La construcción de la imagen de México en Estados Unidos desde una perspectiva de riesgo. *Frontera Norte*, 20(39), 37–67. <https://doi.org/10.17428/rfn.v20i39.995>
- Verstraten, P. (2009). *Film Narratology*. Toronto: University of Toronto Press.
- Yengin, D., & Kınay, Ö. (2016). Transformation of Leisure Time in New Media: Binge Watch. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 6(4), 351–379. <https://doi.org/10.7456/10604100/001>
- Zavala, O. (2018a). *Los Cártel No Existen: Narcotráfico y cultura en México*. México: Malpaso Ediciones.
- Zavala, O. (2018b). *Narcos-México : La hegemonía estadounidense en la industria cultural mexicana*. Proceso. Recuperado de: <https://www.proceso.com.mx/566296/narcos-mexico-la-hegemonia-estadounidense-en-la-industria-cultural-mexicana>

