



HAL
open science

Necropolíticas neoliberales y narcotráfico en el cine mexicano de serie B: un estudio de caso de El juego final (2014), de Oscar López

Gabrielle Pannetier Leboeuf

► To cite this version:

Gabrielle Pannetier Leboeuf. Necropolíticas neoliberales y narcotráfico en el cine mexicano de serie B: un estudio de caso de El juego final (2014), de Oscar López. *Arte y políticas de identidad*, 2022, Políticas visuales del narcomundo. Discursos de la violencia transnacional, narcocultura y representaciones de género, 26, pp.103-120. hal-04020555

HAL Id: hal-04020555

<https://hal.sorbonne-universite.fr/hal-04020555>

Submitted on 9 Mar 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Necropolíticas neoliberales y narcotráfico en el cine mexicano de serie B: un estudio de caso de *El juego final* (2014), de Oscar López

NEOLIBERAL NECROPOLITICS AND NARCOTRAFFICKING IN MEXICAN B-MOVIES: A CASE STUDY OF OSCAR LÓPEZ'S *EL JUEGO FINAL* (2014)

ABSTRACT

This article creates a dialogue between the necropolitical practices exercised by the drug dealers in the Mexican narco B-movie *El juego final* by Oscar López (2014) and the adherence of the characters to the neoliberal dogma through the analytic tools of gore capitalism (Valencia, 2010). It analyses the capitalization of death and violence by the cartels and their transformation in resources that enable the hyperconsumption promoted by narcoculture and by its aesthetics of ostentation. The article also suggests that the participation of the main character to the economy of death for surviving purposes in a precarious labor market is another type of integration of the neoliberal values that is opposed to the exuberant demonstrations of wealth, considering in both cases the use of murder as a cultural paradigm that mediates the relationships between the neoliberal subjects in the informal narco economy. Finally, it puts forward the idea that the *videohome* narco-cinema industry itself also participates to the gore capitalism that is shown in the plots by converting narcoviolence in a theme for entertainment that attracts the audiences and by displaying said violence with an economy of resources that allows its profitability.

Keywords

Narco-cinema; narcotrafficking; gore capitalism; necropolitics; Mexico

RESUMEN

Este artículo pone a dialogar las prácticas necropolíticas ejercidas por los narcotraficantes en la narcopelícula mexicana de serie B *El juego final*, de Oscar López (2014), con la adhesión de los personajes al dogma neoliberal a través de las herramientas de análisis del capitalismo gore (Valencia, 2010). Se analiza la capitalización de la muerte y de la violencia por los cárteles y su transformación en recurso que posibilita el hiperconsumo promovido por la narcocultura y por su estética de la ostentación. También se propone pensar la participación del personaje principal en la economía de la muerte por motivos de supervivencia en un mundo laboral precarizado como otro tipo de integración de los valores neoliberales que se contraponen a las manifestaciones exuberantes de riqueza, considerando en ambos casos el uso del asesinato como paradigma cultural que media las relaciones entre los sujetos neoliberales de la economía informal narco. Se sugiere finalmente que la industria del narcocine videohome en sí también participa del capitalismo gore que se muestra en sus tramas narrativas al convertir la narcoviolencia en tema de entretenimiento que atrae a las audiencias y al poner en escena dicha violencia con una economía de recursos que permite su rentabilidad.

Palabras clave

Narcocine; narcotráfico; capitalismo gore; necropolíticas; México

1 INTRODUCCIÓN

“Diferentes en la vida, los hombres son semejantes en la muerte”. Esta cita atribuida a Lao Tse, escrita en blanco sobre un fondo negro, es el plano con el que se cierra la narcopelícula *El juego final*, de Oscar López (2014). Sin embargo, la adopción de políticas neoliberales en América Latina desde los años ochenta, que ha dado lugar a enormes disparidades económicas y sociales, nos lleva a dudar de que la muerte en tiempos de neoliberalismo sea tan igualitaria como lo sugiere la cita. Más bien, las políticas de gestión de la muerte adoptadas por las facciones narco en zonas como la frontera norte de México parecen indicar que hasta la muerte ha sido capitalizada por el neoliberalismo, y que, por motivos económicos, ciertos grupos son más directamente afectados por los asesinatos que otros. En el presente trabajo, estudiaremos la relación entre el neoliberalismo y la muerte en la narcopelícula *El juego final*, de Oscar López (2014). Más concretamente, analizaremos cómo las políticas neoliberales presentadas en la cinta han llevado a los personajes de narcotraficantes a adoptar unas prácticas necropolíticas (Mbembe, 2003) estrechamente vinculadas con el capitalismo *gore* (Valencia, 2010) del que participa lo que suele llamarse “la economía paralela” narco.

Esta nueva manera neoliberal de aproximarse a la muerte se repercute tanto en la trama narrativa como en la estética de la película. En las páginas que siguen, después de un breve resumen del argumento de la película, analizaremos primero la relación necropolítica de los personajes con el dinero a la luz de la reflexión poscolonial de Achille Mbembe (2003), y subrayaremos luego cómo las políticas de la muerte están sujetas a la estabilización de la economía narco y a la búsqueda de una mejora de las condiciones materiales individuales. Para dar cuenta de la subordinación de las estrategias necropolíticas adoptadas en la frontera a los intereses económicos y a la *salud financiera* de los negocios, explicitaremos cómo el capitalismo *gore* descrito por la filósofa transfeminista Sayak Valencia (2010) rige la filosofía letal de los personajes y orienta sus decisiones, transformándolos en lo que la autora llama sujetos “endriagos”. En un tercer tiempo, veremos cómo la industria narco y su estética también participan en el capitalismo *gore* descrito en la sección precedente, explotando la temática de la narcoviolenencia para vender cintas y aludiendo al crimen con una economía de recursos que permite minimizar los gastos de cada película, maximizar las ganancias y la velocidad de la producción y, así, hacer del narcocine una industria rentable.

2 RESUMEN DEL ARGUMENTO Y CONTEXTUALIZACIÓN SOBRE EL NARCOCINE

Antes de analizar más detalladamente las necropolíticas neoliberales tematizadas en la cinta de López, cabe primero resumir brevemente el argumento de la película. *El juego final* es una película en la que se cuenta cómo el personaje de Pancho Arce, encarnado por el director Oscar López, decide dejar de lado sus escrúpulos y ponerse a trabajar para el patrón de su hermano, el narcotraficante Don Manuel Torres Félix (El M1), para solucionar sus problemas de dinero. Como Don Manuel se da cuenta rápidamente de que Pancho es verdaderamente talentoso para dar la muerte, lo traslada a una célula especial llamada Los Ántrax, que se encarga de las misiones más peligrosas de ejecuciones y que tiene como objetivo esparcir el miedo y la muerte como un virus¹. Pancho se convierte entonces en “El Artista”, un criminal del mundo narco que mata para ganarse la vida. Cuando Pancho se da cuenta de lo lucrativo que es el negocio de la muerte, se vuelve obsesionado con su trabajo. Esta obsesión laboral crea conflictos con su esposa, que se desespera que su marido se vuelva cada vez más tarde a casa y que priorice su trabajo en vez de hacer pasar a su familia por encima de todo. Aunque Pancho le confía a su esposa que está buscando una manera de salirse del universo narco ya que está “cansado de hacer tanta cochinidad” (López, 2014, 1h34m57s), no se atreve a dejar su empleo con Don Manuel para no desperdiciar su talento para dar la muerte: “Lo que pasa es que soy bueno en lo que hago” (López, 2014, 1h35m22s). El Artista empieza a pensarse invencible, matando incluso impulsivamente a los sobrinos de uno de los sicarios de la región después de un pleito en un bar, sin saber a quiénes se enfrentaba. Este acto imprudente le costará la vida y la de todos sus compañeros de fútbol, que morirán acribillados a balazos en pleno partido en la cancha durante “el juego final”, como se puede escuchar en el narcocorrido del mismo nombre de Mario “El Cachorro” Delgado que inspiró la película.

El juego final participa en el subgénero del narcocine, que es un subgénero del cine de explotación o serie B de la frontera norte de México. Este cine nació en los años setenta, junto con la aparición de los grandes cárteles de drogas, y da cuenta de la vida de los narcotraficantes y de su relación particular con la muerte, la violencia y las drogas. El narcocine se produce principalmente para el consumo de los emigrados mexicanos en los Estados Unidos, aunque también las clases populares en México lo consumen de manera pirata, comprándolo en la calle o en los tianguis. En los Estados Unidos, las películas se visionan en cadenas especializadas de pago o en sitios Internet, o se compran en formato DVD en tiendas especializadas, en los 7-Eleven o en hipermercados como Wal-Mart (Rashotte, 2015, p. 3; Vincenot, 2010, p. 45).

Este cine de explotación sobre narcotráfico pertenece a la industria del *videohome*, consolidada durante el sexenio de Carlos Salinas de Gortari (1988-1994) y así nombrada por su modo de proyección casero que prescinde de las salas de cine y por su modo de difusión situado totalmente al margen de los circuitos oficiales de cine (Vincenot, 2010, pp. 39-40). Cuando Salinas de Gortari adoptó medidas neoliberales al privatizar los sectores de producción, de distribución y de proyección del cine, así como los estudios, se crearon megacomplejos cinematográficos y cadenas de cine como Cinemex, y el costo de las entradas de cine subió considerablemente (Sánchez Prado, 2014, p. 6). En este contexto, se creó un abismo cada vez más grande entre la producción oficial del cine nacional, dirigida a las clases medias y altas que podían comprarse una entrada de cine, y el cine de explotación no oficial, el videohome, que se hacía en paralelo y que se difundía entre las clases populares a través del VHS.

El narcocine es, entonces, un subgénero del cine de explotación de la frontera norte de México,

hecho en serie en tiempos récord en la frontera México-estadounidense, que forma parte de una industria cinematográfica paralela a la oficial y de una enorme subcultura popular de los Estados del norte de México y de las regiones del sur de los Estados Unidos con una población hispana numerosa. Las narcopelículas *videohome* se inspiran frecuentemente de las historias contadas en los narcocorridos, un subgénero musical de corridos mexicanos que relatan las hazañas de los barones de la droga. Cada película se produce muy rápidamente, en tan solo unas semanas. Si un director promedio puede tardar entre doce y dieciocho meses para producir una película, un director de narcocine puede producir hasta veinticuatro películas anuales, es decir, dos por mes. Algunos paralelos pueden establecerse entre la industria del narcocine, los *western spaghetti* y la industria de Bollywood en términos de volumen de producción. Por lo tanto, las narcopelículas se hacen tan rápidamente y con un presupuesto tan bajo que tienen a menudo guiones poco trabajados, y están repletas de errores de montaje y de efectos especiales poco convincentes que explican el desdén de la crítica y de la academia por este tipo de producciones extraoficiales.

Este cine se diferencia del cine fronterizo producido en las décadas anteriores, que podía beneficiar de ciertas leyes acerca de las películas distribuidas en México: se produce enteramente con financiación privada, sin ninguna protección, manteniéndose al margen de los circuitos oficiales. A diferencia del cine comercial sobre narcotráfico, que circula por los circuitos oficiales nacionales e internacionales, que se proyecta en las salas de cine y que se contabiliza en las estadísticas del cine nacional, el narcocine no recibe ningún apoyo del Estado ni beneficia de su reconocimiento institucional. De hecho, ninguna estadística oficial nacional lo toma en cuenta a la hora de cuantificar el número de películas producidas en el país en un año, y centenares de películas pasan desapercibidas por las instituciones oficiales anualmente.

Aunque este subgénero cinematográfico es generalmente producido en algunas semanas con poco presupuesto, no deja de ser muy lucrativo; según el profesor de la Universidad Iberoamericana y director del Foro de Análisis Cinematográfico (FACINE) Juan Alberto Apodaca (2017), a pesar de sus presupuestos escasos y de las ganancias modestas de cada película tomada de manera aislada, se trata de la industria de cine mexicano más lucrativa de la actualidad, por la relación estrecha que mantiene con sus aficionados. Las tramas narrativas suelen ser repetitivas y seguir la misma “fórmula ganadora” que garantiza su éxito y que sigue el gusto del público a la vez que permite producir una mayor cantidad de películas: las novedades en el modelo genérico son generalmente escasas y parecen a veces establecerse para hacer contraste con la tradición. El éxito de las narcopelículas se nutre también en parte de cierto estrellato propio al género, ya que el mismo grupo de actores aparece constantemente en las cintas, consolidando el reconocimiento y la lealtad del público (Belmonte Grey, 2018, p. 39).

3 CUERPOS VIOLENTADOS Y MUTILADOS: EL CAPITAL NECROPOLÍTICO DE LA INDUSTRIA GORE

Dentro de esta industria cultural que ya es neoliberal por sus métodos de producción y de difusión, hasta la relación con la muerte expresada en las tramas narrativas de las películas es influenciada por la lógica neoliberal. Efectivamente, la tortura y los asesinatos de los rivales económicos de los narcotraficantes son gestionados por los personajes desde una perspectiva necropolítica (Mbembe, 2003), pensando el necropoder como el conjunto de poderes de vida o de muerte ejercidos sobre una población a través de la instrumentalización generalizada de la

existencia humana y de la destrucción material de los cuerpos humanos y de las poblaciones (p. 14). A diferencia del biopoder, el necropoder y sus necropolíticas se refieren más bien al poder de “hacer morir y dejar vivir” (2003, p. 11) o, como lo propone Roberto Esposito, de “nulificar la vida de antemano” (2008, p. 145; nuestra traducción). Las necropolíticas pueden ejercerse desde el control estatal y oficial, al igual que el poder soberano², o desde las instituciones paraestatales y fuera de la ley, como las organizaciones criminales (Mbembe, 2003, p. 16), en función de ciertos intereses mayores. En el caso de las estrategias narco, estos intereses son claramente económicos y políticos: la destrucción material de cuerpos enemigos en espacios geopolíticos como la frontera México-estadounidense permite a mayor escala la circulación ininterrumpida de mercancías ilícitas hasta los Estados Unidos, además de ser, a menor escala, el motor individual del trabajo y del salario de personajes como Pancho. La frontera entre México y los Estados Unidos, tematizada en la mayoría de las narcopelículas como *El juego final*, representa, entonces, uno de estos espacios necropolíticos en los que el poder narco se expresa sobre los cuerpos por su capacidad de hacerlos morir y de dejarlos vivir, lo que a su vez tiene como efecto la estabilización de la economía narco y la mejora de las condiciones materiales de Pancho y de Los Ántrax (quienes, al fin y al cabo, se ganan la vida matando).

En este sentido, dar la muerte es una de las tareas rutinarias del trabajo que ejercen los grupos de narcotraficantes: “Lo de siempre. Le das piso a este cabrón” (López, 2014, 9m08s) es la consigna que le da Don Rogelio (el rival de Don Manuel) a su hombre de mano, El Carnicero, cuyo apodo laboral refleja bien la violencia del trabajo que ejerce. Es más, cuando la novia del Pelón, el hermano de Pancho, se asusta al ver su cara cubierta de hematomas, él se enoja y le dice que no debería preocuparse por las heridas: “Mira, mi hija, son cosas de trabajo. Son cosas de trabajo” (López, 2014, 22m12s). La violencia contra los que perjudican al tráfico se vuelve parte integral del negocio narco, por lo que es tratada con banalidad por los personajes. En determinadas secuencias, los personajes hablan incluso de asuntos laborales mientras están ocurriendo escenas de tortura en el segundo plano. Por ejemplo, en la finca de Los Ántrax en Sinaloa, Pancho conversa normalmente con uno de los narcotraficantes, El Macho Prieto, mientras que un hombre es golpeado con una barra de metal en el segundo plano. Durante su conversación, se ve también al hombre sangriento suspendido en el aire por las prendas, gritando de dolor y pidiendo ayuda. Después de unos instantes, El Macho Prieto pierde paciencia, irritado por el ruido de los gritos que interfiere en su conversación con Pancho, y mata de un disparo al hombre en cuestión.

La conversión de las políticas de gestión de la muerte en fuente de capital y en trabajo para el personaje principal de la película de Oscar López se vincula a una mutación profunda en las maneras de percibir el trabajo que surgió en México con la aparición del neoliberalismo y el fortalecimiento del narcotráfico. Para el doctor en ciencias económicas José Luis Solís González (2013), la llegada, la implantación y la consolidación de las políticas neoliberales en México bajo la presidencia de Carlos Salinas de Gortari entre 1988 y 1994, después de la crisis de la deuda externa y de la “financiarización” de la economía mexicana, está estrechamente relacionada con el fortalecimiento del “Estado narco” (pp. 9-10). Dicho Estado supone una economía paralela lucrativa y transnacional que ha podido instaurarse y luego mantenerse gracias a la corrupción, a la impunidad y a la apertura de fronteras generada por el neoliberalismo a partir de los años ochenta y noventa (2013, pp. 8-16). La pobreza y la creciente desconfianza en el Estado y en los partidos políticos tradicionales han propiciado la participación de las clases desfavorecidas en la economía narco con miras al acceso a mejores condiciones de vida, que el Estado no puede garantizar, así como cierta legitimación del narcotráfico. Esta aceptación

relativa del narcotráfico por parte de la sociedad civil es perceptible en la cinta de López: el oficio de traficar drogas y de matar para los sicarios se vuelve aceptable y prioritario en la vida de los personajes de la película como Pancho y El Chino (el jefe de Los Ántrax), por ser lo que los mantiene económicamente y que les permite ganarse el dinero suficiente para vivir. Así le recuerda agresivamente El Pelón a su novia Susana: “Susana, Don Manuel es el patrón. Y por si se te olvida, *gracias a él es que comemos*” (López, 2014, 24m07s; nuestras cursivas).

Las prácticas necropolíticas empleadas por las organizaciones narco son posibilitadas por el contexto económico en el que la acumulación de dinero y la salud financiera del negocio llega a tener más valor para los detentores de ciertas formas de poder que la vida humana de sus competidores. Así, la violencia ejercida contra los cuerpos enemigos mutilados o torturados se tiene que pensar en términos biopolíticos, considerando estratégicamente los intereses que tienen los traficantes en proteger la salud de sus negocios. Si Mbembe sugiere en sus teorías necropolíticas que los individuos perteneciendo a ciertos grupos son matados para garantizar la salud de otros grupos socialmente considerados más importantes, la llegada del neoliberalismo ha distorsionado ligeramente esta lógica necropolítica medical hacia consideraciones más económicas: los individuos perteneciendo a los grupos rivales de los narcotraficantes deben morir para garantizar la salud económica del narcotráfico y de ciertos cárteles.

En este sentido, la doctora en filosofía Sayak Valencia (2010) presenta el capitalismo *gore* como una nueva etapa neoliberal del capitalismo mexicano que permite entender la narcoeconomía de la muerte en sus relaciones de producción y de poder. Con el calificativo “*gore*”, la autora subraya la violencia extrema de este capitalismo que se apoya en la sangre, los asesinatos, la tortura o mutilación y la violencia para crear capital económico y producir nuevas subjetividades (p. 15). Pensando la administración de la muerte por las facciones narcos en términos económicos, Valencia avanza que la industria *gore* se ha convertido en fuente de trabajo para un tipo de hombres de negocios que califica de sujetos “endriagos” por su ejecución de las prácticas *gore* de esta nueva forma de capitalismo. En vez de buscar el acceso a un tipo de poder estatal, los endriagos se disputan el control necropolítico sobre los cuerpos, convirtiendo estos en mercancías intercambiables. La muerte, la violencia y los cuerpos de los enemigos constituyen entonces el capital de la industria *gore* neoliberal del narcotráfico, que se apoya en la violencia necropolítica para maximizar las ganancias y ganar “harto dinero” (López, 2014, 31m03s), “harta lana” (31m37s). La prioridad absoluta concedida a los negocios es evidenciada por la confesión que le hace Don Rogelio a su rival Don Manuel durante su encuentro: “Yo, la neta, la neta, la neta, pues... lo único que ocupo es mercancía, producto” (López, 2014, 15m44s). Por lo tanto, la relación neoliberal con la muerte expresada en la película de López responde a una estrategia necropolítica en la que no solo las drogas, sino también los cuerpos heridos y caídos se convierten en capital de una poderosa industria transnacional cuya prosperidad es garantizada por la violencia y la muerte.

Retomando la conceptualización de Valencia, en *El juego final*, El Artista, El Chino y sus colegas son sujetos neoliberales endriagos que escogen los asesinatos y la violencia como fuente de trabajo y hasta como motor de formación de la subjetividad: “Éramos una marca registrada de aniquilamiento, todos dispuestos al servicio de matar” (López, 2014, 1h09m51s). Una vez que Pancho entra en la red del narcotráfico, todas las facetas de su vida se modifican y se reconstruyen en torno a la violencia. Esta situación de subordinación de la vida (y de la muerte) al trabajo, tal como es ejemplificada en la película, es a su vez característica de la porosidad neoliberal de los límites entre la esfera personal y la esfera profesional y de la creciente valorización del

capital (Lewis et al., 2007, p. 361). Hasta la manera que tiene Pancho de relacionarse con el arte y de entenderlo se define a partir de la violencia, ya que se apoda “El Artista” por las técnicas “artísticas” de tortura y de asesinato que usa en su trabajo. Desde esta perspectiva, la violencia del capitalismo *gore* rige también la percepción de su identidad y su manera de presentarse al mundo. Efectivamente, el protagonista deja de presentarse por su nombre a partir de la mitad de la película y es reconocido por sus enemigos por su apodo narco: “Gracias a mis métodos de torturar, dejé de ser Pancho Arce: me convertí en El Artista” (López, 2014, 1h11m06s).

Sin embargo, a pesar del hecho de que Pancho pone su fuerza de trabajo al servicio de la economía del narcotráfico que siempre busca generar más ganancias, cabe mencionar que él no busca enriquecerse excesivamente, ni entrar en el juego de los narcotraficantes que desean lucir su poder adquisitivo. Al contrario del Macho Prieto, uno de los narcotraficantes que conoce en la finca de Los Ántrax, el personaje de Pancho no aspira al ideal del exceso consumista que Bragança (2015) define como “narco-ostentación”. Para Bragança, lo que definimos como narcocultura promueve una *narcoestética* (Rincón, 2013) que se caracteriza por un gusto por el exceso y por un ideal de consumo que se repercute en la música, en la arquitectura, en la moda, y hasta en los adornos de las pistolas. Esta estética propia del narco, que valora la adquisición y la puesta en escena constante de bienes de lujo, es un resultado de las dinámicas neoliberales en las que se inscribe el narcotráfico. Cabe subrayar que, al reivindicar una estética del exceso por la que adhieren a una identidad narco transnacional cuyos modelos se encuentran en México, en Colombia o en Brasil, los sujetos de la narcocultura emplean estrategias de subjetivación disponibles globalmente gracias a los medios masivos y a la industria del espectáculo narco, como los narcocorridos.

Si Pancho no aspira a este tipo de hiperconsumo, tampoco busca la exhibición pública de riqueza y de dinero como signo de distinción o de pertenencia a una identidad narco global. Efectivamente, cuando El Macho Prieto le pide a Pancho que le enseñe su pistola, se burla de él por no tener piedras incrustadas en su arma, ni tener sus iniciales grabadas como los demás sicarios:

- [risas] Es una pinche escuadra común, cabrón. Los verdaderos cabrones tienen la suya personalizada.
- A mí, no me gustan los adornos en las pistolas. [...]
- Mira, esta es la mía, cabrón. Con mis iniciales. [...] Clavadas en oro, cabrón, M.P. [...] Y pues ahora, todo el mundo trata de lucirse con las armas, cabrón.
- A mí, no me gustan mucho los adornos pues, ya veremos, ¿no? (López, 2014, 1h00m05s).

Mientras que El Macho Prieto instrumentaliza la violencia para satisfacer sus aspiraciones consumistas, Pancho tiene una perspectiva sobre la muerte mucho más laboral que consumista, y le dice a su interlocutor que no le interesa en absoluto esta narcocultura de la ostentación simbolizada por la pistola con incrustaciones de piedras preciosas. En otras palabras, si Pancho trabaja para los narcotraficantes, lo hace para ganarse la vida y no para entrar en el mundo narcocultural lujoso que valora el hiperconsumo y la exuberancia. El contraste entre ambos personajes le ofrece narrativamente a Pancho una oportunidad para explicitar discursivamente su legitimación de la economía de la muerte, que representa para él una fuente de trabajo como cualquier otra. A la vez, dicha secuencia deja entrever la existencia de una posibilidad

para los individuos que evolucionan en el universo narco de orientar sus ganancias (hechas en dólares, lo que ilustra el carácter globalizado y transnacional del tráfico de drogas) hacia un estilo de vida narco-ostentoso (Bragança, 2015), ilustrando otro tipo de relación posible entre el narcotráfico, la ostentación y el hiperconsumo neoliberal. Por lo tanto, ambos personajes encarnan a su manera una faceta distinta del neoliberalismo: uno encarna el hiperconsumo y la demostración de riquezas que conlleva la narcocultura mientras que el otro representa la capitalización de cada dimensión de la existencia (hasta la violencia y la muerte) y la invasión de esta experiencia humana íntima y frágil por la esfera laboral.

4 LA ESTÉTICA DEL NARCOCINE, O CUANDO LA LÓGICA NEOLIBERAL TRANSFORMA Y RENTABILIZA LA ESTÉTICA GORE

Los personajes de la cinta de López no son los únicos en capitalizar y convertir la muerte en fuente de ingresos: de manera más amplia, la industria del narcocine en la que se inscribe la película se puede también considerar como un participante del capitalismo *gore* estudiado hasta ahora. Efectivamente, los directores de narcocine de la frontera México-estadounidense, negocio sumamente lucrativo en su conjunto con ingresos anuales estimados a 30 millones de dólares (Ramos, como se citó en Rashotte, 2015, p. 4), explotan el sensacionalismo de la violencia colateral asociada al narcotráfico (disparos, confrontaciones entre facciones enemigas, insultos, ajustes de cuentas, asesinatos, secuestros, tortura, y más) para atraer al público y animarlo a comprar sus DVD o a abonarse a las cadenas de pago que difunden sus películas. En otras palabras, el narcocine también se apoya en la muerte para crear capital económico y, en este sentido, dialoga con el concepto de capitalismo *gore* avanzado por Valencia. Si el narcotráfico es para Carlos Monsiváis (2004) el emporio neoliberal (p. 35), el narcocine es a su vez una producción cultural capitalista que explota la temática del narcotráfico y de la muerte para vender sus cintas más allá de la frontera. Esta capitalización sobre la violencia cinematográfica no es sorprendente, dado que, como lo avanza Marie José Mondzain (2002),

[...] la producción visual [de la violencia] se ha convertido en sí en mercado. Los problemas financieros son tan potentes, las figuraciones de la violencia se venden tan bien y son fuente de beneficios tan grandes, que el debate se desplaza para no ser más que la tensión contradictoria entre los intereses económicos. (pp. 16-17, nuestra traducción)³

La estética también participa de esta valoración neoliberal del poder ejercido sobre la muerte, pero de una manera que, sin cumplir directamente con los requisitos *gore* del concepto de Valencia, corresponde sin duda a su dimensión capitalista: se alude constantemente al crimen con una economía de recursos, induciendo la violencia sin mostrarla. Efectivamente, para compensar los presupuestos limitados de los que disponía el equipo para grabar la película y la consiguiente voluntad de ahorrar en los gastos de producción, López hace presente la violencia de las formas más rentables posible, es decir, evocándola en los diálogos y en la banda de sonido mucho más que en la crudeza de la imagen, que requiere más efectos especiales (y, por lo tanto, mayores presupuestos). Por ejemplo, no faltan los gritos de terror y de dolor, y mientras que unos ruidos abundantes de disparos se escuchan en la banda de sonido, no aparece ni la mitad de estos disparos en la imagen. De la misma manera, mientras que la voz juxtadiagética de Pancho se refiere a Los Ántrax como a “la fuerza de un imperio que se alimentaba de sangre y miedo” (López, 2014, 1h06m25s), y mientras que El Chino exalta verbalmente el asesinato y la tortura, diciéndole a Pancho cuando se conocen algo que recuerda las letras del narcocorrido *Sanguinarios del M1*: “Nos gusta la sangre porque nos mantiene alertas, compa. [...] Somos locos ondeados. Nos gusta matar”⁴ (López, 2014, 1h04m56s), existe un choque entre este

discurso hiperviolento y lo que (no) refleja la imagen por falta de recursos.

De manera análoga, la tortura del Pelón, el hermano de Pancho, está sugerida sin más por una cadena metálica en las manos de su verdugo, El Carnicero. Cuando los narcotraficantes dejan al Pelón entre sus manos, ninguno de los suplicios que supuestamente sufre el personaje se exhibe en la pantalla: un corte induce más bien un cambio de secuencia que transporta al espectador o a la espectadora hasta el bar en el que Don Rogelio está tomando. Cuando El Pelón aparece nuevamente en la pantalla después de la elipsis, un plano acercado revela su rostro ensangrentado y cubierto de contusiones. El carácter sangriento del episodio de tortura se evidencia discursivamente, sin ser revelado gráficamente (con la excepción de los hematomas): al entrar en la sala, Don Rogelio habla del “desmadre” y del “cochiner” que El Carnicero ha dejado, subrayando con desdén la cantidad excesiva de sangre que se encuentra en el suelo y en la pared sin que la cámara corrobore esta afirmación en ningún momento.

A lo largo de la película, abundan los ejemplos de esta violencia sugerida por los diálogos, por la música o por un plano que remite a una violencia pasada, futura o presente sin por ello presentarla. La secuencia en la que Pancho recibe su apodo de “Artista” es también significativa en este sentido: Pancho, de espaldas a la cámara, está enfrente de lo que adivinamos ser un hombre, aunque la imagen borrosa no deja ver más que la forma oscura de Oscar López a través de una rejilla metálica. En la banda sonora, se escuchan unos ruidos parecidos al sonido de un arma blanca adentrándose más de una vez en un cuerpo, y un plano medio presenta luego a Pancho y al Chino enfrente de la rejilla, admirando su obra que aparece de manera sumamente borrosa en la parte inferior de la pantalla (Fig. 1). A continuación, un plano acercado deja ver, siempre de manera desenfocada, un machete chorreante de gotas rojas cayendo al suelo (Fig. 2). Finalmente, El Chino le dice lentamente a Pancho “Bueno, compa. Usted es un artista” (López, 2014, 1h10m58s). Al espectador o a la espectadora no se le concede la oportunidad de contemplar por su propia cuenta dicha “obra de arte”; sin embargo, gracias a los ruidos escuchados y al comentario del Chino, se deduce que lo que están admirando los personajes es el cuerpo muerto de un hombre que Pancho ha mutilado y se sabe además que el cuerpo se encuentra en un estado lamentable. De manera similar, al inicio de la película, Don Rogelio expone en un monólogo, interrumpido a veces por uno de sus hombres, todas las atrocidades que le haría a su mujer que ya no aguanta, es decir, arrancarle en pedazos la piel, torturarla, mutilarla y abrirle la cabeza para “ver si tiene sesos” (López, 2014, 5m23s). No hay ninguna manifestación gráfica de actos violentos en esta secuencia, pero las palabras atestiguan de la agresividad de Don Rogelio, por lo que se ha podido prescindir de algunos gastos en los efectos especiales.



Figura 1. *El Chino y Pancho contemplando una víctima borrosa.* López, 2014, 1h10m45s

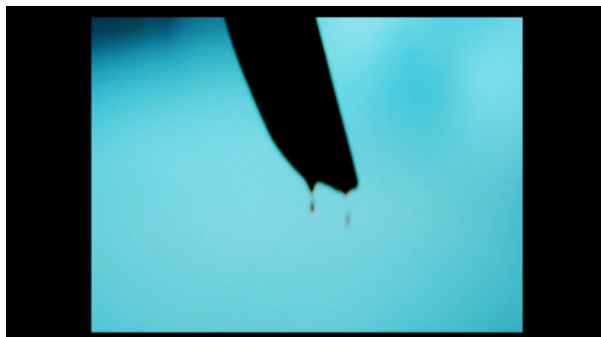


Figura 2. *Cuchillo desenfocado*. López, 2014, 1h10m53s

Lo que une la estética de López en la película con el capitalismo *gore* es precisamente la transformación que la preocupación neoliberal de los narcocineastas por la rentabilidad y los beneficios ha impuesto a la estética *gore* para adaptarla a los medios limitados del narcocine. A diferencia de ciertas películas hollywoodenses en las que se exhibe la sangre y las vísceras de la manera más visual y realista posible sin consideración por los gastos ocasionados, las películas de López se conforman con *sugerir* la violencia en la imagen, puesto que el director solo dispone de 10 a 50 000 dólares estadounidenses para producir cada película (Belmonte Grey, 2018, p. 8; Vincenot, 2010, p. 43). El equipo logra producir las películas con costes de producción tan bajos gracias a sus efectos especiales minimalistas, a los rodajes en locaciones prestadas o alquiladas a precios baratos y a la participación del mismo grupo de actores en casi todas las películas. Además, los contratos firmados por *Loz Brotherz* —la productora de narcocine que posee Oscar López junto con su hermano Fabián López— con tiendas y cadenas especializadas estadounidenses para garantizarles cierta cuota de narcopelículas incitan a los hermanos a producir cada película con plazos mínimos para poder empezar a trabajar cuanto antes sobre la siguiente. La rapidez de la producción permite a los López cobrar aún más dinero, favoreciendo la cantidad de las cintas sobre la calidad de los efectos *gore*. De este modo, si los narcocineastas logran realizar ganancias con su cine, es gracias a lo poco que invierten en la producción de sus películas y en los efectos especiales. Por lo tanto, el carácter *gore* al que podría aspirar Oscar López para sus películas es adaptado a la realidad de la industria del narcocine y a sus medios, y luego rentabilizado y sometido a la lógica capitalista de constantes ahorros en los gastos de producción. Por esta razón, se evita representar visualmente la violencia en la medida de lo posible y cuando se hace, se hace de una manera barata y, por ende, poco convincente. Por ejemplo, se recurre a unas nubes de humo para representar el polvo sublevado en las explosiones de las granadas de Los Ántrax o de las balas (Fig. 3) y se usa unos petardos colocados en la ropa de los actores para simular el impacto de las balas. Sin embargo, tal como se puede observar en varias otras narcopelículas *videohome* como *La mafia muere* (Murillo, 2012), *La muerte de El ondeado* (Murillo, 2013), *Morir con estilo* (López, 2014) y muchas más, los petardos provocan de vez en cuando chispas al explotar (Fig. 4), lo que se aleja considerablemente de cualquier pretensión de realismo en la estética. Además de las limitaciones en términos de violencia gráfica, los bajos presupuestos de las narcopelículas y la velocidad de producción de los que depende la rentabilidad comercial del narcocine se reflejan también en la mala calidad de la imagen y de la grabación, en la presencia de elementos inusitados como una oreja (Fig. 5) o la punta de una nariz (Fig. 6) en el encuadre y en los movimientos inestables de la cámara en varias secuencias, sobre todo en los numerosos planos acercados.



Figura 3. *Nubes de humo para las explosiones.* López, 2014, 1h06m22s



Figura 4. *Chispas para los disparos.* López, 2014, 1h28m20s



Figura 5. *Oreja en el encuadre.* López, 2014, 16m03s



Figura 6. *Nariz y sombrero en el encuadre.* López, 2014, 17m48s

Una de las secuencias más representativas de la estrategia económica empleada por López que consiste en sugerir la violencia de manera indirecta evitando recrearla gráficamente es indudablemente la secuencia del descabezamiento de Don Rogelio. La sucesión de estrategias formales desplegadas —cámara lenta que enfatiza tanto la gravedad del evento que está por ocurrir como el desplazamiento inquietante de Pancho hacia su presa, música *dark ambient* que impone una temporalidad propia así como un suspense y un crecimiento en la intensidad de la secuencia, planos acercados sobre la cabeza y el cuello de Don Rogelio antes de que le alcance el machete, encuadre fijo y conservador centrado exclusivamente en la parte del cuerpo de Don Rogelio inferior a su cuello durante el golpe de machete y la caída de su cuerpo inerte, profundidad de campo reducida y desenfoque que no permite discernir más que un chorro oscuro y después la forma de una cabeza que cae al lado del cuerpo (Fig. 7)— son tantas maneras de suscitar el horror en los espectadores y las espectadoras apelando a su imaginación sin por ello tener que invertir en la reproducción gráfica de los más macabros detalles. Esta secuencia particular, que tenía el potencial de ser la secuencia de violencia más gráfica de la película, es más bien sintomática de la elusión sistemática de toda representación explícita y realista de violencia. De manera similar, cuando Pancho mata a tres hombres por primera vez para rescatar a su hermano, la intensidad de la secuencia se logra a través del metal sinfónico que se escucha en la banda de sonido.

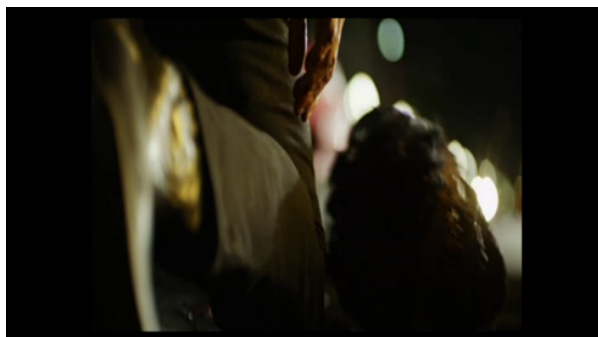


Figura 7. *Cabeza cortada desenfocada.* López, 2014, 1h30m58s

En la estética general de Oscar López, y particularmente en *El juego final*, se nota una abundancia de planos medios o acercados, que aíslan generalmente las cabezas de los personajes en la pantalla, pero que destacan a veces otras partes del cuerpo, como los pies, las manos o las nalgas. Si en muchos casos, los planos acercados no inciden considerablemente en la acción, en ciertas ocasiones, al contrario, estas tomas crean de manera muy económica un efecto violento, cortando los cuerpos y dividiéndolos en trozos separados del resto del cuerpo por la cámara. Por ejemplo, en los planos que preceden el descabezamiento de Don Rogelio, aparece un plano acercado del cuello tenso y de la cabeza de Don Rogelio (Fig. 8). Al aislar la cabeza del narcotraficante en la pantalla, el plano llama la atención del espectador o de la espectadora sobre esta parte de su cuerpo, que ya es aislada y separada gráficamente de su torso. De esta manera, la imagen ejerce cierta violencia simbólica sobre el cuerpo del personaje: los planos anteriores al acto violento perpetrado por El Artista ya preparan el terreno para el corte de cabeza que está por venir, ejerciendo un descabezamiento simbólico del enemigo de Don Manuel antes de su descabezamiento físico. De nuevo, la violencia está inducida con muy pocos medios (en este caso, gracias a la elección de planos acercados sobre la cabeza y el cuello del personaje).



Figura 8. Cuello y cabeza de Don Rogelio antes del descabezamiento. López, 2014, 1h30m43s

5 CONCLUSIONES

En definitiva, hemos comprobado en las páginas anteriores que la lógica neoliberal y la tendencia a la capitalización que esta implica influyen la relación con la muerte experimentada por los personajes de la narcopelícula *El juego final* (2014). Nuestro acercamiento a la relación entre el neoliberalismo, la muerte y el narcotráfico se hizo por varias etapas. Por una parte, nos detuvimos en las distintas maneras por las que el crimen, el asesinato, el secuestro y la tortura se convierten en la película en fuente lucrativa de negocio, y hasta en trabajo legitimado por los protagonistas. Los conceptos de necropolítica, desarrollado por Mbembe (2003), y de capitalismo *gore*, propuesto por Valencia (2010), nos ayudaron a estudiar la transformación de la muerte y de los cuerpos violentados y mutilados en la película en capital de una industria *gore* controlada por los narcotraficantes y reivindicada por los personajes como fuente de ingresos como cualquier otra. El poder de vida y de muerte ejercido sobre los cuerpos de los grupos enemigos de los narcotraficantes se leyó entonces a la vez como una de las facetas de las

políticas asesinas narco y como una estrategia económica de estabilización del tráfico de drogas y de protección de las ganancias del grupo del M1. Destacamos también que la muerte se ha convertido en tema lucrativo explotado por la misma industria del narcocine para estimular la venta de películas, por lo que este cine participa a su vez del capitalismo *gore* que exhibe en la pantalla. Finalmente, establecimos cómo los medios limitados de los que disponía el equipo de López para producir la película, así como la lógica neoliberal de rentabilidad, impusieron una estética que, a pesar de su pretensión hiperviolenta, se aleja de la estética *gore* por su recreación más auditiva que visual de la violencia y por la elusión de dicha violencia en la imagen mediante técnicas como el desenfoco. La estética barata de la película problematiza y transforma entonces el concepto de capitalismo *gore*, sugiriendo que lo *gore* ha sido alterado y “violentado” en este caso para los fines capitalistas o por lo menos económicos del narcocine.

A la luz de estas conclusiones, se puede avanzar que el capitalismo *gore* es el sistema económico transnacional en el que evolucionan Pancho y los sujetos endriagos representados en la película, y que la violencia necropolítica constituye la estrategia empleada para generar beneficios dentro de esta empresa neoliberal. Saliendo de las preocupaciones exclusivamente narrativas, constatamos que incluso la estética de la película, con su economía de efectos especiales calculada en función de la rentabilidad de la industria del cine de pocos medios que es el narcocine, es regida ante todo por preocupaciones económicas neoliberales y por el afán de lucro. En suma, la película de Oscar López ilustra narrativa, gráfica y conceptualmente que, bajo el neoliberalismo, cualquier experiencia es susceptible de convertirse en capital explotable —hasta la muerte misma—.

APOYOS

Beca de estudios superiores de Canadá Joseph-Armand Bombardier a nivel de doctorado (2016-2019), Beca de investigación Mitacs Globalink (2018-2019).

6 REFERENCIAS

Apodaca, J. A. (10 de julio de 2017). El videohome contemporáneo. Un modelo para armar. *Revista Icónica*. <https://revistaiconica.com/videohome-mexicano/>

Belmonte Grey, C. (2018). Loz Brotherz Films, paradigma del cine narco televisivo y uso de la memoria presente. En A. Del Rey-Reguillo y N. Berthier (Coords.), *Cine y audiovisual: Trayectos de ida y vuelta* (pp. 32-47). Shangrila Textos Aparte.

de Bragança, M. (2015). Imagens de ostentação nas narconarrativas: consumo e cultura popular. *Rumores* 17(9), 147-163. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-677X.rum.2015.90028>

Esposito, R. (2008). *Bíos. Biopolitics and Philosophy*. University of Minnesota Press.

Foucault, M. (1997 [1976]). Il faut défendre la société. *Cours au Collège de France, 1975-1976*. Clase del 17 de marzo de 1976. Gallimard.

Lewis, S., Gambles, R. y Rapoport, R. (2007). The constraints of a “work-life balance” approach: an international perspective. *The International Journal of Human Resource Management* 18(3), 360-373. <https://doi.org/10.1080/09585190601165577>

López, O. (Director). (2014a). *El juego final: El Artista* [Película]. Loz Brotherz Films; Producciones Frontera Films.

López, O. (Director). (2014b). *Morir con estilo* [Película]. Producciones Frontera Films; Loz Brotherz Films.

Mbembe, A. (2003). Necropolitics (trad. Libby Meintjes). *Public Culture* 15(1), 11-40. https://www.researchgate.net/publication/265834431_Necropolitics

Mondzain, M. J. (2002). *L'image peut-elle tuer?* Bayard.

Monsiváis, C. (2004). El narcotráfico y sus legiones en D. Aponte et al. (Eds.), *Viento rojo. Diez historias del narco en México* (7-44). Plaza Janés.

Movimiento Alterado, BuKnas de Culiacán, El Komander, Los Buitres de Culiacán, Los Buchones de Culiacán, Los 2 Primos, Estrada, E., Torres, N., Martínez, R., Los Nuevos Elegantes, García, O. (2010). *Sanguinarios del M1* [Canción]. En *Sanguinarios del M1*.

Twins House of Music.

Murillo, E. (Director). (2012). *La mafia muere* [Película]. Enroque Films.

Murillo, E. (Director). (2013). *La muerte de El ondeado* [Película]. Baja Pictures.

Rashotte, R. (2015). *Narco Cinema. Sex, Drugs, and Banda Music in Mexico's B-Filmography*. Palgrave Macmillan.

Rincón, O. (2013). Todos llevamos un narco adentro - un ensayo sobre la narco/cultura/telenovela como modo de entrada a la modernidad. *MATRIZES* 7(2), 1-33.

Sánchez Prado, I. (2014). *Screening Neoliberalism: Transforming Mexican Cinema, 1988-2012*. Vanderbilt University Press.

Solís González, J. L. (2013). Neoliberalismo y crimen organizado en México: El surgimiento del Estado narco. *Frontera norte* 25(50), 7-34. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13628944001>

Valencia, S. (2010). *Capitalismo Gore*. Melusina.

Vincenot, E. (2010). Narcocine: la descente aux enfers du cinéma populaire mexicain. *L'Ordinaire des Amériques* 213, 31-54. <https://doi.org/10.4000/orda.2409>

NOTAS

1. Los personajes de la película se refieren al Ántrax como a un virus en vez de una bacteria (“Pues como el virus que sigue infectando, bienvenido a Los Ántrax” (López, 2014, 1h05m21s), “Así empezamos a esparcir el virus Ántrax por orden de los patrones. También por amor al dinero” (López, 2014, 1h05m49s)), lo que es interesante en el marco de nuestro análisis ya que añade una dimensión de contagio a algo que no es contagioso en primera instancia y permite establecer paralelos entre los flujos de un virus y los flujos económicos del neoliberalismo. Efectivamente, se puede comparar la circulación transnacional de mercancías (como las drogas y las armas) reivindicada por los personajes (“Creo más bien que tú y yo tenemos que organizarnos para poder pasar más merca para el otro lado”, López, 2014, 15m28s) con las actividades letales de Los Ántrax. Mientras que la frontera entre México y los Estados Unidos tiene que ser fluida y porosa para posibilitar el cruce de la mercancía, el grupo criminal de Los Ántrax propaga la muerte sobre ciertos subgrupos con la misma porosidad, como un virus mortal transnacional.
2. Mientras que el poder soberano, que Foucault también define por la capacidad de hacer morir y de dejar vivir (Foucault, 1997 [1976]), se ejerce a nivel estatal sobre individuos aislados, a menudo para castigarlos, el necropoder no solo se aplica individualmente por venganza ni es monopolio del Estado, sino que es ejercido de manera más difusa e insidiosa por cualquier grupo desde una perspectiva global y poblacional.
3. “[...] la production visuelle [de la violence] est devenue un marché à part entière. Les enjeux financiers sont si puissants, les figurations de la violence se vendent si bien et sont la source de si grands profits, que le débat se déplace pour n’être plus que la tension contradictoire entre les intérêts économiques” (Mondzain, 2002, pp. 16-17).
4. En el corrido *Sanguinarios del M1* cantado por varios artistas del Movimiento Alterado, BuKnas de Culiacán cantan “Somos sanguinarios, locos bien ondeados / Nos gusta matar” (El Movimiento Alterado, BuKnas de Culiacán, El Komander, Los Buitres de Culiacán, Los Buchones de Culiacán, Los 2 Primos, Estrada, E., Torres, N., Martínez, R., Los Nuevos Elegantes, García, O., 2010, 0m7s).