

AGENCIA MEDIADA DE NIÑOS, FANTASMAS Y MÁSCARAS EN LA NARCO-ZONA MEXICANA: UN ANÁLISIS COMPARATIVO DE CUATRO PELÍCULAS Y DOCUMENTALES¹

Sophie Dufays

Investigadora independiente

Resumen: Este artículo se enfoca en la cuestión de la agencia de personajes menores de edad en cuatro películas mexicanas recientes que presentan visiones distópicas de un mundo dominado por el crimen organizado. Utilizo el término “Narco-zona” para referirme a este espacio. Haciendo una lectura de dos películas de ficción y dos documentales, analizo hasta qué punto la agencia de personajes menores de edad – o la falta de la misma – se expresa mediante experiencias que se encarnan en representaciones de sus cuerpos, rostros y voces. También estudio de qué forma las nociones supraindividuales de memoria y suerte influyen o predeterminan sus acciones. Para comprender la condición híbrida y ambivalente de la agencia infantil en estos films, ofrezco una comparación entre las películas ficcionales y documentales, y examino en ellas la mediación que se efectúa mediante el uso de máscaras y otros elementos fantasmales.

Palabras Clave: Agencia infantil, cine mexicano, narcozona, documentales

Información de contacto de la autora: dufays.sophie@gmail.com

En los estudios académicos sobre la infancia en el cine latinoamericano se distinguen dos grandes perspectivas de tratamiento de este tema. Estas se relacionan con dos maneras distintas de enfocar y acercarse a la mirada, el cuerpo y la voz de personajes infantiles. Estas visiones corresponden con distintas concepciones de la agencia de personajes menores de edad. Una perspectiva tradicional reconoce en el niño una figura (un símbolo, una metáfora o una alegoría) de nociones abstractas a las que viene a representar, tales como la nación, la naturaleza, la inocencia, la autenticidad o, incluso, la humanidad misma (Rocha and Seminet 2012, Dufays 2014, Hemelryk Donald, Wilson and Wright 2017).² Las películas latinoamericanas centradas en personajes menores de edad que adoptan esta perspectiva se construyen en base a una estructura narrativa que sigue los principios de una narrativa de formación. Estas usualmente siguen, o invierten, el modelo occidental del *Bildungsroman*.³ De acuerdo con este modelo, el niño sigue uno de los dos caminos posibles: o bien deja atrás una posición de pasividad y adopta una actitud de autonomía en sus acciones —reflejando un proceso de emancipación nacional o un proceso de duelo—, o bien no logra consolidar su proceso de crecimiento —revelando así las inequidades de los procesos de modernización.⁴ En estas películas la agencia de los personajes menores de edad se presenta en oposición a una actitud de pasividad y victimización. La agencia, allí, se define como una capacidad reservada para los adultos, y constituye una habilidad de efectuar acciones que tienen un impacto en el mundo y que, con la intervención del azar, pueden transformar el destino propio. Estas son capacidades que los niños pueden aprender. Pero, incluso cuando las poseen, los contextos de miseria, marginalidad y violencia en los que se sitúan les impiden ponerla en uso.⁵ Esta concepción se corresponde con lo que Marah Gubar denomina el “modelo de déficit” de la infancia, según el cual “adults have agency; children have less of it” (2016: 298).”

En años recientes, el campo anglófono de estudios de la infancia (*childhood studies*) ha propuesto perspectivas alternativas que han sido trasladadas a la disciplina de estudios fílmicos, desde donde se ha prestado especial atención a las producciones posteriores a 1990. Este fue un periodo de renovación cinematográfica en Latinoamérica, donde se verifica un creciente número de películas que ofrecen una perspectiva de acercamiento distinta a la experiencia y la agencia infantil (Rocha and Seminet 2014, Randall 2017, Martin 2019). Esta última categoría se reclama como una capacidad que los niños poseen en toda situación, y que no tiene una conexión estricta con su proceso de aprendizaje. Si “the figure of the child [...] oscillates between agency and allegory” (Hemelryk Donald, Wilson and Wright, 2017: 2), esta oscilación tiende a resentarse como una oposición binaria entre una representación que esencializa o reifica al infante, y una exploración de su experiencia sensible y su presencia afectiva.⁶ Películas ficcionales mexicanas como *Cochochi* (2009) o el documental *Los herederos* (2008)⁷ exploran la subjetividad infantil “in a non-essentialized manner, focusing

1. La investigación en la que se basa este artículo ha recibido recursos de financiamiento de European Research Council (ERC), que se halla bajo el proyecto de European Union’s Horizon 2020 Research and Innovation programme (“Digital Memories”, Grant agreement no. 677955). El nombre completo del proyecto es: “We Are All Ayotzinapa’: The Role of Digital Media in the Formation of Transnational Memories on Disappearances” (digitalmemories.be). Una primera versión de este artículo fue publicada en inglés en el volumen colectivo *Growing Up in Latin America* (2022). Agradezco también a Wilma Gómez Luengo y Julio Hernández Cordón por sus amables respuestas a mis preguntas sobre sus películas.

2. Estas perspectivas pueden aplicarse al estudio de diferentes tipos de películas puesto que, como lo resumen Paz-Mackay y Rodríguez, “a child on the screen never represents just a child” (2019, xiv). Ciertamente, algunas películas enfatizan el potencial alegórico de los personajes infantiles más que otras.

3. Ejemplos de esto pueden ser: *Un lugar en el mundo* (Aristarain, España / Argentina / Uruguay, 1993), *El silencio de Neto* (Argueta, Guatemala, 1996), *Central do Brasil* (Salles, Brasil, 1998), *Paloma de papel* (Aguilar, Perú, 2003), *Machuca* (Wood, Chile, 2004) o *Postales de Leningrado* (Rondón, Venezuela, 2007).

4. En algunos casos, este crecimiento frustrado termina, incluso, con la muerte de los protagonistas. En muchos casos, esta muerte se presenta a causa de acciones violentas. Para el estudio de este fenómeno y su representación en el cine latinoamericano, ver el capítulo dos de Deborah Martin: “Child Death in *Buenos Aires viceversa*, *La vendedora de rosas* and *La mujer sin cabeza*” (2019: 37-70).

5. Susan Ferguson (2013) observa también que, globalmente, en las películas contemporáneas con protagonistas menores de edad son dos las visiones del niño que tienden a representarse. Por un lado, se encuentra un modelo romantizado del niño como una víctima idealizada sin agencia, y por el otro se muestra a un individuo con conocimientos y habilidad de auto-creación que en su capacidad de consumo encarna el concepto de un individuo con libre agencia. Ferguson toma como ejemplo la película *Slumdog Millionaire* (Boyle and Tandan, 2008). En el contexto mexicano *La misma luna* (Riggen, 2007) brinda una ilustración de este tipo de agencia posmoderna.

6. Por ejemplo, para Deborah Martin algunos films “make the child highly symbolic, emptying it of its own bodily experience or agency” mientras otros “[tend] to refuse the child’s symbolic value, and instead to focus on his embodied experience” (2019: 101). Ver también Randall 2017: xxxiii.

7. Deborah Martin analiza estas dos películas.

not simply on what she does or doesn't accomplish in the world, but also on how she exists in and interacts with and within the world" (Ferguson 2013). Estas películas manifiestan una resistencia, o incluso un rechazo, contra el paradigma del "desarrollo" que presenta al niño como un futuro adulto que todavía tiene que adquirir sus rasgos de adultez.⁸ Por el contrario, estas producciones cinematográficas tienen como interés capturar y revelar los procesos de crecimiento de sus personajes de una manera no teleológica, como un proceso de continuidad abierta. De todas maneras, aunque el personaje infantil todavía se presenta como una víctima despojada de poder, estos aparecen con la capacidad de apropiarse, influir y transformar su mundo por medio de una interacción sensorial e imaginativa del entorno en el que se localizan. Esta interacción se manifiesta particularmente en el contexto del juego. Ferguson, justamente, analiza este fenómeno en ciertas secuencias filmicas en las que el personaje infantil re-crea y re-forma su realidad por medio de prácticas lúdicas. En dichas secuencias, además, la incertidumbre permanente acerca de la naturaleza de su interacción es particularmente aguda, puesto que nos lleva a considerar hasta qué punto las acciones infantiles frente a la cámara son una actuación o una manera de ser auténtica marcada por cierto grado de auto-consciencia.⁹

Un gran número de películas latinoamericanas del siglo XXI optan por una estética neorrealista, reminiscente de una perspectiva documental, en su observación del comportamiento de sus protagonistas infantiles, que intentan capturar con una cierta naturalidad. Sin embargo, estas se diferencian del modelo neorrealista en varios puntos. Mientras el neorealismo de los años 50-60 presentaba al niño como una suerte de testigo histórico, subrayando su mirada desde un paradigma de representación visual, la nueva representación de personajes infantiles recurre a otras "sensory, haptic and affective cinematic techniques" (Randall 2017: 197), que invitan a una experiencia espectral "tactile or embodied," buscando suscitar líneas de "immersive childhood relations to the world" (Martin 2019: 178-179). Desde esta perspectiva, la agencia infantil aparece como el resultado de una experiencia corporal – siendo el cuerpo un sitio de afectos no mediados, un espacio que no se encuentra bajo el control de la cultura, del lenguaje o de la consciencia. Para Rachel Randall la experiencia infantil expresa una "agencia natural," una "agencia de existencia" que se realiza mediante "alternative forms of subjectivity in film, which are not tied to the use of language" (195).¹⁰ Esta perspectiva insiste en señalar la alteridad u otredad de la mirada infantil (cf. also Lury 2010; Rocha and Seminet 2014), y se entronca con lo que Marah Gubar denomina "a difference model theory of childhood's agency," cuyo desarrollo se sustenta en la idea de que "adults have one kind of agency; children have a different kind" (Gubar 2016: 297).

Por mi parte, propongo que la agencia infantil, incluso cuando esta se comprende en función de acciones corporales y afectos, no excluye una dimensión de consciencia y verbalización. Mi posición se alinea con la de otros académicos como la socióloga Allison James, para quien "the concept of embodiment emphasizes [...] the situated agency of the body and a view of the body as not divorced from the conscious, thinking and intentional mind" (27). Esta precisión resulta importante porque en las películas que analizo a continuación se otorga una plaza importante tanto al lenguaje verbal como al lenguaje corporal y a los gestos de los protagonistas menores de edad. Inspirándose en la teoría de actores-y-redes de Latour, Alan Prout afirma que en los niños se presenta una híbridez de naturaleza y cultura. Para este, la agencia de los mismos no debe ser concebida puramente como un efecto de su presencia material, ni en la oposición de cuerpos/afectos contra el campo de representaciones culturales. Por el contrario, su agencia consiste en un "interplay of representations and materialities" (12). Esto quiere decir que aparece "less [as] an essential attribute of children and more [as] an effect of the connections made between a heterogeneous array of materials, including bodies, representations and

8. Este también es el caso de novelas mexicanas enumeradas por Zamora, a las que denomina "novels of deformation" y entre las cuales menciona *Las batallas en el desierto* (1981) de José Emilio Pacheco, *Los recuerdos del porvenir* (1963) de Elena Garro, *Inventar ciudades* (1998) de María Luisa Puga, y *Canción de tumba* (2011) de Julián Herbert.

9. Sobre este grado de "autoconsciencia" de la participación de niños en producciones filmicas, puede consultarse el capítulo 4 de Lury: "The Impropriety of Performance: Children (and Animals) First".

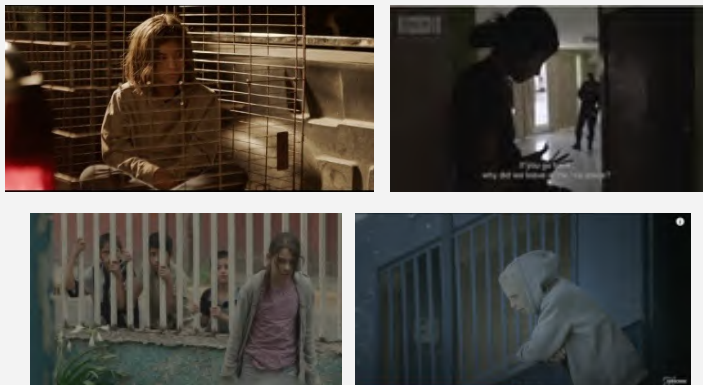
10. Randall sigue en este punto las ideas que Claudia Castañeda propone en *Figurations: Child, Bodies, Worlds* (2003).

technologies” (2). Esta perspectiva crítica subraya la manera en que, en los films examinados, los cuerpos de los protagonistas menores de edad están conectados con ciertos objetos y representaciones culturales, espacialmente máscaras y fantasmas .

Si comprendemos la noción de agencia como una capacidad de controlar las acciones propias de forma similar a un adulto, o como una manera esencial de ser niño, las etapas de adultez e infancia se presentan como dos categorías distintas. Pero las propuestas de Prout y James enfatizan, por el contrario, los elementos comunes compartidos por niños y adultos en su campo de experiencia y su condición de humanidad.¹¹ El modelo que Gubar denomina como “kinship-model approach to children’s agency” implica también que los niños son “actors who are simultaneously scripted and scripting” (2016: 295). Esta metáfora resulta especialmente apropiada para el estudio de la representación de protagonistas infantiles en el cine.

Agencia infantil en narco-zonas distópicas mexicanas

En el panorama contemporáneo del crimen organizado en México, los menores de edad aparecen como víctimas directas de distintos tipos de violencia: asesinatos, secuestros, explotación sexual, desapariciones, reclutamientos y desplazamientos forzados.¹² Estas también son las amenazas que acechan tanto a los protagonistas de las películas de ficción *Vuelven* (2017) y *Cómprame un revolver* (2018), como también a los menores del documental *Los niños del éxodo* (2019). En este contexto, no obstante, es importante considerar de igual manera otras formas indirectas de la violencia sufrida por menores de edad. El documental de Eduardo González, *Niños en la narcozona* (2018), considera esta problemática al enfocarse en niños que nacen y crecen en el seno de familias vinculadas con actividades criminales.¹³ En este tipo de condiciones de violencia, qué tipo de agencia pueden tener los menores de edad? Y ¿cómo es representada esta agencia en películas que intentan dar cuenta de ella? Las producciones mencionadas anteriormente ofrecen distintas respuestas. No obstante, todas coinciden en la combinación de los dos acercamientos descritos en la sección precedente: un estilo semi-documental que da visibilidad a la presencia de la corporalidad de los personajes infantiles, y un interés en representar su (im)posibilidad de reaccionar activamente frente a la violencia que los rodea.¹⁴ Estas cuatro películas presentan una muestra de los dos tipos de habilidad de agencia infantil que hemos definido. Por un lado, un modo creativo de interacción material con el mundo mediado por los afectos. Y, por el otro, una habilidad de actuar en/sobre el mundo. Esta última es una capacidad que los personajes infantiles desarrollan mediante objetos mnemotécnicos y gracias a un factor que en este ensayo denominé “suerte,” término que invito a comprender en su doble acepción de azar y destino.



Figs. 1-4. Huck en *Cómprame un revolver*; siluetas de niños en *Los niños del éxodo*; Estrella en *Vuelven*; y un niño enmascarado en *Niños en la narcozona*

11. Esta concepción es compartida también por estudiosos como Marah Gubar y Richard Flynn.

12. Andrea Gremels y Susana Soslenki enfatizan que durante la última década, más de 11000 niños y niñas fallecieron por causa de la violencia, y que más de 4000 se hallan desaparecidos (7). Estos datos pueden consultarse en el reporte de la Comisión Nacional de los Derechos Humanos (CNDH) sobre Niñas, niños y adolescentes víctimas del crimen organizado en México: cndh.org.mx/sites/default/files/documentos/2019-11/Estudio-ninas-ninos-adolescentes-victimas-crimen.pdf.

13. Esta película (que acompaña el documental *La libertad del diablo* (2017) de Gónzales) puede consultarse en el siguiente enlace : <https://www.youtube.com/watch?v=jsOHr0aBlvU>

14. *Grosso modo*, estos acercamientos se relacionan con las distintas maneras de dirigir la actuación de niños y niñas frente a la cámara, así como también con las diferentes maneras de seleccionar actores menores de edad. Las diferencias entre los distintos modelos se refleja en el corpus escogido para este artículo. En *Vuelven* los protagonistas fueron escogidos mediante un proceso de casting al cual se presentaron inicialmente 600 niños, de los cuales 20 fueron escogidos en una primera ronda. Solamente 5 participaron en la película. Por otro lado, en *Cómprame* los actores fueron “descubiertos” en lugares distintos. Por ejemplo, el niño sin brazo fue elegido fortuitamente en una calle de Hermosillo, Sonora. Otro de los actores fue seleccionado en un gimnasio de boxeo. (Debo esta información a un mensaje privado de Julio Hernández Cordón). Desde el punto de vista del espectador, no obstante, este tipo de diferenciaciones no son fáciles de percibir y, por este motivo, ambas películas generan la pregunta de hasta qué punto sus protagonistas están realmente “actuando.”

Como puede verse en las figuras 1-4, en las cuatro películas estudiadas los cuerpos de los niños aparecen frecuentemente confinados en el recuadro de la cámara, al mismo tiempo que se hallan atrapados o escondidos en espacios estrechos como jaulas y prisiones. Los tres largometrajes, no obstante, también muestran espacios de juego que incluyen actividades lúdicas, dibujo, atletismo y natación, en los que los protagonistas expresan de manera libre sus experiencias y subjetividades, incluso en las condiciones más difíciles. Esta búsqueda por capturar el modo de actuar espontáneo de los niños en sus juegos resulta particularmente visible en *Los niños del éxodo* y *Cómprame un revólver*, donde la grabación de interacciones improvisadas resulta más importante que la interpretación de roles definidos.¹⁵ Puede afirmarse, entonces, que ambas películas incluyen actuaciones improvisadas como parte de su realización y, por tanto, abren a los niños actores la posibilidad de insertar su agencia en la producción misma del film.

De igual manera, en las películas ficcionales que aquí comento el uso simbólico de objetos, escenarios y encuadres tiene la función de introducir un vínculo entre la agencia infantil y la noción la agencia de “suerte”. Otros elementos de la trama, los códigos genéricos a los que se adscribe (especialmente en los cuentos de hadas, los films de horror y las narrativas de formación), y el entramado de referencias intertextuales contribuyen a reforzar esta asociación.¹⁶

Las tensiones entre estos distintos modos de encuadrar la infancia (de acuerdo con modelos documentales o de cuentos de hada) así como las distintas interpretaciones del concepto de agencia (como acción o experiencia) se pueden observar en las diferentes maneras en las que las voces, los rostros y los cuerpos infantiles son capturados en las películas. Dos ingredientes simbólicos utilizados en esta tarea resultan clave para mi análisis: el uso de máscaras y la presencia de fantasmas. Al comparar estas producciones cinematográficas resulta bastante impactante observar la importante presencia de estos dos elementos. Tanto en los films de ficción como en los documentales, estos recursos ayudan a expresar la ambivalente agencia infantil. Y, al mismo tiempo, abren una reflexión sobre cómo esta capacidad depende de la mirada, el discurso y la mirada adultas. Pero más allá de la historia ritual y los valores tradicionales que traen consigo, estas representaciones tienen un peso simbólico grande en el contexto de la violencia y el crimen organizado en México. Por un lado, el uso de máscaras y pasamontañas en las películas evoca la imagen estereotípica de los criminales “encapuchados” y “enmascarados.” Pero, además, funciona como una estrategia de resistencia que recuerda al espectador las imágenes del uniforme característico de los miembros del Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN).

Adicionalmente, el concepto de espectralidad ha sido adoptado tanto para explicar los efectos de las desapariciones forzadas en México desde los inicios de la guerra contra el narco,¹⁷ como también para la producción de imágenes artísticas – a las que Ileana Diéguez denomina “imágenes fantasma” o “imágenes fantasmales” (2016). En *Cómprame...*, en *Niños en la narcozona* y en algunas escenas de *Vuelven*, encontramos personajes infantiles que portan máscaras. Asimismo, mientras en *Vuelven* hay fantasmas que se insertan como personajes, en *Los niños del éxodo* presencias fantasmales aparecen como presencias visuales acechantes. El uso de estos elementos otorga una capa de significado simbólico a estos documentales, con lo cual estos superan el propósito realista del género cinematográfico al que se adscriben.

En este artículo postulo que la presencia de fantasmas y máscaras asociadas con personajes infantiles también tiene una función metafórica que sirve para caracterizar el tipo de acción que estas imágenes operan en el espectador (es decir, para mostrar la agencia de las imágenes mismas). Adicionalmente, estas sirven para adelantar una

15. El director de *Cómprame* explica que durante la realización del film los niños nunca leyeron el guión. Tampoco conocían en detalle la trama. Todos los diálogos eran improvisados, así como también los monólogos que se insertan como voz en off. Los niños, puntualiza, siguieron las ideas planteadas por el director, pero utilizaron su propio lenguaje. (Debo esta información a un mensaje privado de Julio Hernández Córdón).

16. En *Cómprame* hay una serie de referencias intertextuales. Resaltan, entre otras, las conexiones con las novelas de Mark Twain y la serie de películas *Mad Max* de George Miller. En *Vuelven* se referencia la novela *Pedro Páramo* de Juan Rulfo, así como las películas *Los olvidados* de Buñuel y *El espinazo del diablo* de Guillermo del Toro. La novela *Lord of the Flies* de William Golding y la obra *Peter Pan* de J.M. Barrie también aparecen referenciadas en las dos películas.

17. Barriandos, por ejemplo, observa el fenómeno de las desapariciones forzadas en México como “a sort of spectral violence inflicted on the social body as a whole” y plantea que “the legal indeterminacy of the disappeared and the biopolitical transposition of terror from absent bodies to the society can be properly characterized as the spectral condition of mass violence” (11).

reflexión sobre los límites de la agencia infantil en su contexto histórico determinado. Estas películas probablemente no pueden calificarse de obras maestras, pero sí plantean importantes puntos de reflexión y las comparaciones que despiertan invitan a los espectadores a cruzar las líneas de división entre ficción y documental.

Antes de abordar la cuestión del rol de las máscaras y los fantasmas en estos films, voy a resumir la trama de los mismos. Al mismo tiempo, me propongo subrayar el enfoque narrativo que articula la reacción de los protagonistas infantiles frente a la violencia que los rodea, así como también el impacto que sus acciones tienen en el plano diegético y sus posibles interpretaciones simbólicas. Esta exploración me permitirá hacer algunas observaciones iniciales sobre los diferentes modos de capacidad de agencia infantil.

Las tramas. Agencia como “suerte”, memoria y experiencia

Los protagonistas de las dos películas ficcionales analizadas aquí son niñas cuya edad ronda los diez años. Ambas han perdido a sus madres y se han visto forzadas a sobrevivir en un mundo dominado por narcotraficantes. Ellas se alían con un grupo de niños huérfanos y, mediante el uso de objetos mágicos, tienen la posibilidad de reaccionar frente a su entorno y convertirse en agentes heroicos de su propio destino, un destino que las lleva a matar al líder de una banda criminal. Ambas películas sitúan sus acciones en un contexto distópico. *Vuelven* se localiza en un suburbio en ruinas; *Cómprame* se ambienta en un desierto. Estas películas sugieren que esos espacios se localizan en un México azotado por la violencia del crimen organizado.¹⁸ Los nombres de las protagonistas nos brindan pistas sobre su significado alegórico. El nombre de la protagonista de *Cómprame...*, Huck, es un guiño al pícaro anti-héroe Huckleberry Finn. Estrella, en *Vuelven*, representa una luz de esperanza en medio de las tinieblas. Otro elemento que comparten estos dos films es el recurso a una narración en *off*. En las escenas iniciales escuchamos la voz de las niñas que cuentan su historia. Esta técnica manifiesta la intervención de un adulto en la actuación de los personajes infantiles y tiene una función didáctica respecto al valor simbólico de los eventos narrados. También sirve para establecer la habilidad de utilizar el lenguaje y de contar historias como herramienta crucial de resistencia en contextos violentos.

Más allá de esas similitudes, la trama de las películas se desarrolla en forma diferente. En *Cómprame*, Huck vive en una caravana con su padre, un drogadicto cuyo trabajo consiste en cuidar de un campo de beisbol abandonado donde los narcotraficantes vienen a jugar ocasionalmente. El film muestra cómo Huck deja atrás una condición de pasividad en la que no tiene la libertad de moverse y se ve forzada a esconder que es una mujer (para protegerla, su padre la obliga a llevar una máscara y a llevar una cadena en el tobillo), para adoptar un rol activo luego de que una mayoría de los traficantes son asesinados en un tiroteo durante una fiesta nocturna en la que su padre cae prisionero. En su proceso de crecimiento, Huck enfrenta a un difícil dilema: debe escoger entre viajar en una balsa por el río –a la manera de Huckleberry Finn– con un hombre protector pero peligroso (el exlíder de los narcotraficantes), o regresar a la tierra (un desierto) con sus amigos, un grupo de chicos perdidos expertos en el arte del camuflaje. Mientras el capo duerme, Huck lo asesina con su propio arma para luego nadar hacia donde se hallan sus amigos, en lo que constituye un final ambivalente. La amistad y solidaridad entre estos chicos independientes aparece como un signo de esperanza que apunta hacia la utopía de una sociedad nueva. Pero al mismo tiempo, la facilidad con la que Huck asesina al hombre que la protegía resulta potencialmente aterradora (Bittencourt, 2019). El espectador, inicialmente, podría inclinarse a temer que los niños simplemente reproducen los actos de violencia cometidos por los adultos. Pero las acciones de Huck deben ser comprendidas bajo la perspectiva de lo que nos cuenta su voz en

18. Ambos films inician con breves introducciones explicativas. *Vuelven* inicia con esta nota: “En los últimos 10 años la violencia en México ha provocado 160,000 muertos y más de 53,000 desaparecidos. Zonas enteras de algunas ciudades se están quedando desiertas.” *Cómprame* comienza con la siguiente nota: “México. Sin fecha precisa. Todo, absolutamente todo es controlado por el narcotráfico. La población ha disminuido por la falta de mujeres”.

off. Al inicio de la película, la voz de la protagonista explicita una especie de credo personal:

La suerte es real y hay hombres con suerte. Y esos hombres heredan su suerte a sus hijas, esas hijas a sus hijas o a sus hijos.

A veces la suerte se inventa, pero de nada sirve hacer eso. Estoy segura de que mi papá tiene suerte. Si no, ¿cómo podría sobrevivir en un lugar así? [...] Por eso mi papa me quiere heredar su suerte. Nunca me lo dice pero lo noto cuando me ve. (00:01:35-00:03:15)

La palabra “suerte” tiene un amplio espectro de significados en español. Puede ser interpretada como azar, fatalidad o destino. Podríamos decir, justamente, que Huck hereda la suerte de su padre en la medida en la que puede sobrevivir a pesar de todos los peligros que la rodean, y que, finalmente, toma su propio destino en sus manos, sin la necesidad de portar máscaras. O, tal vez, también podamos decir que el film sigue la lógica de los cuentos de hadas en los que, como observa Karen Lury, “chance and fate are equivalent [...]; an effect that is both potentially liberating and terrifying” (143). Es decir, presenta la “suerte” de Huck a la vez como el resultado del azar y como un destino inevitable. Como veremos más adelante, el objeto simbólico de la máscara cumple un rol importante en el funcionamiento de esta lógica.

En *Vuelven*, Estrella, quien recibe tres pedacitos de tiza de su maestra de escuela, cree que estos le conceden tres deseos y comienza a hacer uso de ellos luego de que su madre desaparece. Pronto, descubre que estos deseos no se le conceden en la forma exacta en la que ella los pide. Cuando desea que su madre regrese a casa, esta última retorna efectivamente pero en la forma de un fantasma que la sigue por doquier y pide venganza. Estrella se une a un grupo de huérfanos callejeros liderados por Shine, que lucha en contra de una banda de narcotraficantes, y utiliza sus dos deseos restantes para ayudar a sus amigos. Las consecuencias, sin embargo, se tornan desastrosas y dos de los chicos del grupo terminan siendo asesinados. No obstante, Estrella logra encerrar al líder de los narcotraficantes junto con los fantasmas de sus víctimas, y abrir una puerta mágica hacia un espléndido paisaje de naturaleza virgen. Esta puerta final simboliza la esperanza de un mejor futuro que, de todas formas, aparece como una proyección imaginaria que pertenece a una dimensión onírica o espiritual. La película deja abierta la posibilidad que los espectadores interpreten este tránsito como la muerte de Estrella y su entrada al paraíso, mientras el personaje malévolo cae al infierno.

En este film las nociones centrales que se subrayan en relación con las acciones de los personajes infantiles son las de memoria y olvido. Frente al riesgo de ser olvidados por la sociedad entera y de reprimir la memoria traumática de sus madres desaparecidas, los niños cobran una habilidad de agencia al permitir que los muertos sean recordados y que estos puedan actuar a través de sus acciones. *Vuelven* también comienza con un monólogo en voz en off de la protagonista quien, en este caso, se asemeja a la narración de un cuento de hadas:

Había una vez un príncipe que quería ser tigre. Los tigres nunca olvidan. Son cazadores. Sus ojos ven en la oscuridad. Tienen colmillos para romper huesos. Los tigres no tienen miedo. Pero el príncipe no podía ser tigre, porque se le había olvidado cómo ser príncipe. Se nos olvida que somos príncipes, guerreros, tigres, cuando las cosas de afuera vienen por nosotros. Se nos olvida quienes somos cuando las cosas de afuera vienen por nosotros.

Los muertos (los fantasmas) pueden ser comprendidos como “los tigres;” vienen a pedir a los niños (los príncipes) que los recuerden y resistan el miedo. El monólogo en *off* final insiste en esta interpretación alegórica: “tenemos que recordar: somos príncipes, somos guerreros y tigres. Y los tigres no tienen miedo”.

Las películas documentales que analizo proponen diferentes maneras de presentar los cuerpos y las voces infantiles. En ellos se combinan testimonios de niños con relatos sobre ellos, e imágenes oscuras de su entorno. Ambas películas terminan dando cuenta detallada del número de víctimas de desplazamiento interno forzado (*Los niños del éxodo*) o de los homicidios relacionados con el crimen organizado (*Niños en la narcozona*) durante los últimos años en México.¹⁹ Y aunque ambos retraten grupos de menores, el documental de largometraje se enfoca en algunos casos individuales, especialmente en el de una niña preadolescente llamada Jass.

Los niños del éxodo explora la vida cotidiana de niños desplazados que constantemente se mueven de un albergue o refugio provisional a otro. El primer albergue que aparece en el film –irónicamente llamado “Calypso”– es un lugar sucio y oscuro que recuerda a una prisión. Los niños muestran sus dibujos a la cámara y los usan para hablar sobre sus memorias de desplazamiento y sobre sus propios sueños.²⁰ Sobre la base de estos dibujos, el film presenta secuencias animadas, creando un fuerte contraste entre el opaco ambiente urbano de las ciudades del estado de Guerrero y las coloridas memorias que los niños traen de sus comunidades rurales de origen.²¹ La cámara realiza numerosas tomas de niños confinados en corredores sombríos, donde sus siluetas aparecen como presencias fantasmales. Sus padres, quienes permanecen fuera del encuadre, expresan su nostalgia por el pasado, su miedo por la posibilidad de que sus hijos sean secuestrados, y su ansiedad ante una vida que parece “estar en pausa” (1:09:00-1:09:10). Al final del documental, las familias tienen que salir hacia otro refugio pero sin perspectivas claras de que el gobierno pueda brindarles los medios para reestablecerse o retornar a sus comunidades.

El cortometraje *Niños en la narcozona* presenta, primero, a una maestra de escuela primaria y luego a un miembro de una pandilla juvenil que comenta sobre los niños de los propios narcotraficantes, quienes crecen en una atmósfera de violencia. La maestra cuenta cómo uno de sus alumnos de tan solo cinco años la ha amenazado con enviar a su padre para que la asesine. Cuando la directora le pregunta “¿Qué futuro ves para este niño?”, ella responde:

Me temo que el peor. Porque él dijo que quería ser narco [...] que él quería andar así sus papás. [...] Que no quería ser nada más. [...] Me aterrorizó ver que el niño no pudiera tener aspiraciones a otra cosa, que no tuviera una infancia como un niño. (00:05:21-00:06:05)

En el documental, estos niños no hablan pero miran directamente a la cámara en silencio, desde detrás de sus máscaras. Utilizan el mismo tipo de máscaras de color piel que los dos adultos entrevistados.²² El silencio de los chicos –cuyas palabras están mediadas por las voces de los adultos– contrasta con la abundancia de historias y testimonios que encontramos en *Los niños del éxodo*, así como también con los comentarios en *off* de las niñas protagonistas de las dos películas de ficción comentadas anteriormente.

En tres de las producciones audiovisuales aquí comentadas hay una fuerte correlación entre las dos formas de agencia que he comentado. En los dos films de ficción los niños parecen tener la habilidad de escapar del mundo criminal de los adultos para vivir de forma autónoma. Varias escenas ponen en primer plano este estado de autonomía, en particular las que muestran a los niños jugando en

19. Al final de *Los niños del éxodo* se lee que “hasta el año 2017, han sido desplazadas 329 917 personas (datos CMDPDH)”. *Niños en la narcozona* informa que “entre 2006 y 2015, más de 11 000 niños y adolescentes en México fueron asesinados en relación al crimen organizado.”

20. La directora Wilma Gómez Luengo utilizó técnicas de arte-terapia para acercarse a los niños e invitarlos a hablar sobre sus dibujos. Es importante mencionar que existe otro documental mexicano que también apela a esta estrategia de utilizar dibujos para que los niños puedan hablar de su experiencia de la violencia, así como de su resistencia frente a este fenómeno. Se trata de *Dibujos contra las balas* (Alicia Calderón, 2019).

21. La decisión estética de proponer secuencias animadas basadas en los dibujos y los testimonios de los niños desplazados recuerda también al documental animado colombiano *Pequeñas voces* (Oscar Andrade y Jairo Eduardo Carrillo, 2010), que se sitúa en el contexto de la guerra en Colombia. Para un análisis de esta película puede consultarse el artículo de Randall (2017).

22. Es la misma máscara que utilizan tanto las víctimas como los victimarios en el documental *La libertad del diablo* dirigido por mismo González (2017).

lugares oscuros y espacios en ruinas (una antigua cisterna de agua en *Cómprame*, y una mansión abandonada en *Vuelven*). Estas imágenes sugieren que las interacciones que los niños tienen con su entorno material –los restos de civilización– se constituyen en el lugar de acciones lúdicas que transforman las terribles “cosas de afuera” en un campo mágico de posibilidades abiertas. En cambio, *Niños en la narcozona* muestra el riesgo de que los hijos de criminales no tengan voluntad autónoma o capacidad de acción. Estos niños, que aparecen tras máscaras y uniformes, obviamente no están jugando –o la cámara opta por no mostrarlos en un contexto de juego–. Esta decisión de la directora refleja la idea de que ellos no tienen “una infancia como un niño.” En estas tres producciones se presenta una codependencia entre la experiencia corporal del mundo sentida por los personajes menores de edad y su capacidad de actuar sobre su entorno. Por su parte, *Los niños del éxodo* muestra un contraste entre la percepción infantil del mundo, su agencia imaginativa, y la realidad en la que ellos no tienen la oportunidad, o la suerte, de efectuar acciones sin convertirse en víctimas de acciones criminales.

Mi interés en el uso de máscaras y la presencia de fantasmas en estas cuatro obras se apunala en la hipótesis de que estos elementos dan expresión a los múltiples umbrales que se encarnan en los personajes infantiles.²³ Estos objetos marcan la línea de pasaje y construyen el puente que conecta naturaleza y cultura, objeto y sujeto, condición de víctima y victimario, memoria traumática y buena suerte o destino. En las películas de ficción pareciera que, al menos inicialmente, las máscaras y los fantasmas permiten a los rostros, las voces y los cuerpos de los niños manifestar una peculiar manera de agencia y alcanzar su destino. En *Vuelven*, revelan un destino de memoria, y en *Cómprame* permiten la aceptación de la “suerte” que influye en sus vidas. Por el contrario, en los documentales las máscaras y los fantasmas se presentan bajo un signo opuesto. Estos elementos no son aquí mediadores de agencia, sino signos visuales de un proceso de objetificación, de una carencia de voz y cuerpo personales o subjetivos, de una imposibilidad de ser escuchados o vistos. Son, en otras palabras, símbolos del infernal círculo de violencia que rodea a los personajes.

En su comentario sobre películas que representan experiencias infantiles de guerra en una manera que recuerda a los cuentos de hadas, Karen Lury observa que “employ images that are full, images that tell more than the story, which hint at possibilities that are not quite spoken or written elsewhere in the film” (139). Propongo que en los cuatro films que estudio, las máscaras y los fantasmas cumplen con esa función de contar más que la historia, debido a que se constituyen como imágenes simbólicamente cargadas que, a pesar de exceder el campo de lo dicho, resuenan con las voces de los niños, o con sus silencios.

Las máscaras y los rostros infantiles

En *Cómprame...* la protagonista recibe un nombre masculino (Huck) y tiene que llevar una máscara gris hecha de periódicos viejos, que recuerda a la figura de The Hulk. La primera y más obvia función de esta máscara es la de esconder su género para evitar que sea secuestrada o que se convierta en una víctima de tráfico de personas. Pero el hecho de escoger una máscara de The Hulk no es casual, especialmente cuando tenemos en cuenta que en la primera versión del guión la niña recibía el nombre de Hulk, en lugar de Huck (Fuentes and Zoller 2019).



Fig. 5. Huck con su máscara al principio de la película.

23. Retomo la noción de “umbral” (“threshold” en su versión original en inglés) de Rachel Randall (2017). Para ella, “child characters have taken on a critical representational role within contemporary Latin American cinema because of their position on the threshold between ‘nature’ and ‘culture’ – and between the imaginary phase and Symbolic realm – which converts them into a focal point of, and yet a limit to, patriarchal, state or biopolitical power.” (xii).



Fig. 6. Huck durante la fiesta.

Este superhéroe de Marvel Comics –un personaje icónico de la cultura popular– es presentado como una figura hipermasculina con músculos protuberantes que esconde a un científico emocionalmente reprimido, que en momentos de ira se transforma en la icónica criatura de color verde. Hulk está asociado con un imaginario apocalíptico, puesto que el origen de su mutación se remonta a una exposición accidental a rayos gama causada por una bomba experimental. Su figura encarna una “ansiedad nuclear (“nuclear anxiety”, Capitano 2010) y parece capaz tanto de salvar como de destruir al mundo. Aunque la protagonista de *Cómprame...* no replica la metamorfosis mágica de Hulk en un superhombre, sí se opera en ella un cambio en relación a la máscara.

En el panorama futurista del desierto mexicano, la máscara de Hulk aparece como una huella de una cultura popular norteamericana y de una industria del entretenimiento de superhéroes en vías de desaparición. En sí misma, constituye un vestigio alegórico de una civilización que se ha autodestruido. Es, así, un objeto a la vez extraño y familiar. El contraste entre el cuerpo frágil de Huck con su rostro infantil, aparentemente inocente, y la mueca de la máscara de Hulk, hace que esta versión de un “Hulk femenino” resulte todavía más desconcertante. Incluso puede decirse que tiene un toque “queer.” Pero, además de este contraste, el color blanco grisáceo de la máscara –en lugar del característico verde del original– y su forma evocan a las tradicionales calaveras utilizadas en la cultura mexicana para la celebración del Día de los Muertos. Esta conexión tiene como consecuencia subrayar el impacto terrorífico que produce. Durante la escena de la fiesta nocturna, la cámara muestra a Huck asomándose por la ventana de un carro y revelando así una presencia fantasmal y pesadillesca que desestabiliza al espectador. Este efecto no se debe únicamente a lo que la máscara representa. Desde una perspectiva antropológica, la máscara no es simplemente una representación “but more of a surrogate, a medium, a power” (Steimatsky 112) que se transfiere a quien la porta, dotándolo de una agencia transformadora. Detrás de una máscara, “the person disappears and the mask, in its ritual role, takes up its place and claims its own agency” (112). Cuando Huck lleva este objeto sobre su rostro, ella no se protege de un posible secuestro, sino que también se transforma en una imagen similar a la de una Gorgona cuya mirada “assaults and petrifies the viewer – turning the viewer, too, into an image” (111). La referencia a la Gorgona o la Medusa no es casual en el contexto mexicano de narco/necro-terror. De acuerdo con Ileana Diéguez, “la máscara de Medusa, icono mortal por su efecto petrificador, es quizás la metáfora más activa en las actuales dramaturgias del miedo que desde hace algunos años se diseminan en el espacio mexicano” (125). Diéguez observa que la “imagen medusina ha devenido un icono del terror pero sobre todo icono de un poder absoluto, una soberanía del terror” (125) y sugiere la posibilidad de vencer a este mismo terror por medio de la representación de su imagen. En esta perspectiva, el hecho de que Huck lleve este tipo de máscaras puede ser entendido como una manera de reflejar las estrategias de terror empleadas por criminales y de volver esta mirada petrificadora en contra de ellos. Esta estrategia defensiva no funciona muy bien en el mundo diegético de la película: la máscara no parece tener ningún efecto de este tipo en el resto de los personajes y no impide que Huck sea encerrada en una jaula. Pero la máscara claramente es un objeto de fascinación para la cámara de Cordón, que dirige la mirada del personaje hacia los espectadores.

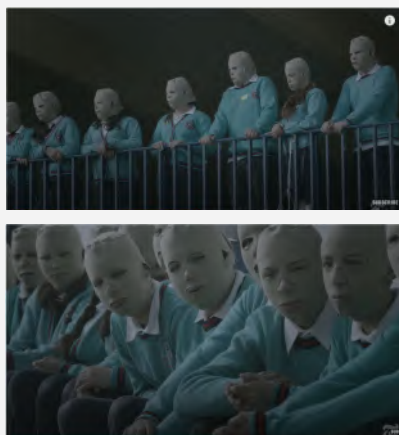
La agencia de Huck se revela cuando ella pierde su máscara – coincidentemente, también es este el momento en el que es separada de su padre– luego de que la fiesta de los narcotraficantes se ve interrumpida por un tiroteo. Tan pronto como abandona su máscara, se ve relacionada, físicamente, con otros dos objetos simbólicos: el “diente de la suerte” de su madre desaparecida y el brazo de su amigo Ángel –brazo que, desde el inicio del film, sus amigos tratan de recuperar de los narcotraficantes que se lo cortaron–. La mañana después de la masacre, vemos a Huck yaciendo en una posición fetal. Cuando se despierta, como si estuviese regresando a la vida, saca de su bolsillo el “dientecito de la suerte” de su madre y simbólicamente lo pone en su boca. Es como si, desde el momento en el que ella actúa por sí misma en un mundo sin máscaras, la niña necesitara reconectar con la “suerte” de su madre desaparecida, alejándose del destino de su padre. Inmediatamente después, Huck encuentra el brazo de Ángel en un refrigerador, en medio de los cadáveres de los narcotraficantes. Ella se encuentra con el líder herido de los traficantes, quien aparece sin su pasamontañas y se revela como andrógino. En la lancha, el capo cubre su cara con lodo. En contraste, el rostro de Huck, igualmente sucio, se lava y se regenera en el momento en el que salta al río para unirse al grupo de chicos perdidos, semidesnudos, que la esperan en la orilla. Entre ellos se encuentra Ángel, a quien le entrega su brazo. Esas acciones suceden luego de que Huck asesina al capo en una de las escenas finales. El cierre corresponde con el análisis que Lury hace de películas inspiradas en cuentos de hadas, donde el elemento del lodo se usa para “demonstrate what is exposed, what is left, when the world is turned upside down” y donde, en términos más generales,

the contact with inanimate matter enhances the visceral, bodily sense in which the child has been ‘thrown’ into an encounter with the world. Nothing – no protective parent, no sense of civilisation – comes between the child and its experience of the earth (133).

En *Cómprame*, esta experiencia de la tierra incluye, efectivamente, un contacto visceral con restos humanos. Pero para que esto suceda, Huck necesita primero dejar atrás su máscara. Solo en este momento ella puede experimentar una suerte de nuevo nacimiento y mostrar su “verdadero rostro”. No obstante, también podemos considerar que, luego del ataque, ella no necesita más llevar la máscara porque, de cierto modo, se ha transformado ya en su propio “Hulk.” El ritual de la máscara le concedía una cierta agencia salvaje que la conectaba con sus emociones y facilitaba una interacción libre y corporal con los elementos naturales, incluyendo los restos humanos. En todo caso, la máscara sirve como un mediador de agencia, lo cual significa que su agencia (infantil) debe ser entendida simultáneamente como propia y como el resultado de varios legados que la predeterminan (los de la suerte de su padre y de la rabia de Hulk).

El efecto ominoso de la máscara en la película de Cordón nos ofrece un elemento que permite trazar una conexión con las máscaras de color piel utilizadas en *Niños en la narcozona*, y nos permite comprender que su uso va más allá de la función obvia de preservar el anonimato de los niños. En este documental, la entrevista de un profesor que también porta una máscara se intercala con imágenes de jóvenes en uniforme escolar. Los vemos en salones de clase mirando a través de microscopios y en otras partes de la escuela. En algunas tomas, miran directamente a la cámara de una manera que a la vez interpela y amenaza (00:04:54-00:05:20). Por una parte, la uniformización de sus cuerpos y de sus máscaras, junto con su inmovilidad los hace aparecer como zombis o fantasmas en vida. Aunque parecen desposeídos de subjetividad o voluntad individual, su mirada –similar a la de la Gorgona – comunica una capacidad de agencia que hipnotiza y paraliza al mismo tiempo. En coincidencia con los comentarios de la maestra, los

espectadores ven a los chicos como futuros asesinos, casos desesperados que no tienen la “suerte” de escapar a un destino marcado por las circunstancias sociales y familiares que los rodean. La máscara posee en este sentido una carga simbólica que reactiva su valor ritual: significa que quienes las usan están controlados por fuerzas externas que los privan de un poder de decisión individual, subjetivo o “personal”. Eso se debe a que “the mask unsettles individuation, recognition, and identification, under its power, one is both less and more than oneself, one is separated from oneself, or is no longer a self” (Steimatsky 111).



Figs. 7 y 8: Los niños en la escuela. Los niños mirando directamente a la cámara. Niños en la narcozona

Pero, al mismo tiempo, el hecho de que los alumnos miren directamente a la cámara nos invita a reaccionar. Este tipo de tomas invitan al espectador a reconocerlos como víctimas que se hallan atrapadas y que necesitan ser rescatadas de un destino prescrito, liberadas de sus máscaras que les impiden tener “una infancia como un niño,” citando nuevamente los comentarios de la maestra. En este cortometraje que muestra la situación de los hijos de criminales, la línea entre culpabilidad e inocencia, entre criminales y víctimas, se vuelve borrosa:²⁴ los niños que se crían en familias de narcotraficantes aparecen como las víctimas de acciones y palabras que están condenados a repetir. El hecho de que no tengan rostros ni voces en el film es un indicador de su falta de agencia social y de experiencia corporal. La ausencia de sus rostros y voces es indicativa de su falta tanto de agencia social como de experiencia corporal.

Utilizando los términos de Steimatsky, tanto en *Cómprame* como en *Niños en la narcozona* la máscara funciona como “a mediator of boundaries” y “is itself boundary between observe worlds, visible and invisible, human and animal, the living and the dead” (111). En ambos films estos objetos revelan el rostro de los niños como una frontera en sí misma: aparece como una superficie donde lo “personal” (recuérdese que el término latín *persona* significa máscara) y lo “impersonal” son indiscernibles, y donde los muertos actúan a través de los vivos, transformando a los niños en fantasmas.

Si, en efecto, las máscaras pueden ser comprendidas como fronteras, los fantasmas podrían definirse como “figuras umbrales”, “actualizaciones de un vacío,” “formas fantasmales de intervalo que traen desorden” (Rongier 145, mi traducción). Esta visión de las máscaras y de los fantasmas es particularmente reveladora en *Vuelven*, donde la máscara de un tigre en una secuencia aparentemente onírica anuncia la cercanía de la muerte de quien la lleva puesta (Shine). Pero, como veremos, en esta película los personajes infantiles se hallan más cercanos a presencias fantasmales que a los objetos de las máscaras.

24. Es importante notar que en el largometraje *La libertad del diablo* también se hace uso de las mismas máscaras para borrar la línea divisoria entre víctimas y perpetradores.

Fantasmas y cuerpos infantiles (*Vuelven* and *Los niños del éxodo*)

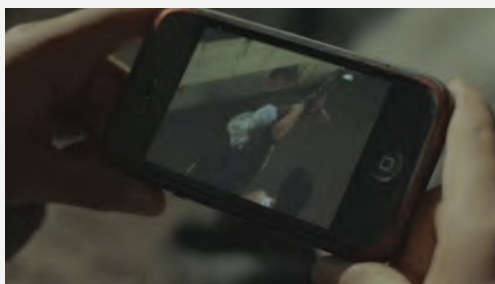
Vuelven es una historia sobre fantasmas, sobre personas fallecidas que regresan “seeking justice or acknowledgement from the living” (Lury 19). En el film de López los fantasmas se representan mediante efectos especiales que siguen los códigos de las películas de terror gótico. El tópico de la conexión privilegiada entre niños y fantasmas es un elemento recurrente en este tipo de películas, pero se encuentra también más allá del género de horror (Rongier 2008, Lury 2010). Los otros films analizados en este artículo también trazan una relación entre niños y espectros, especialmente *Los niños del éxodo*. No obstante, lo hacen de otra manera, sugiriendo una presencia espectral que ronda espacios en ruinas y lugares desiertos, y se asocia con la mirada de los niños y su corporalidad. En otras palabras, a veces la mirada infantil revela espectros a su alrededor, mientras que en otras secuencias los niños mismos aparecen como posibles fantasmas.

En *Vuelven* y en *Los niños del éxodo*, el espacio tipificado del bosque de los cuentos de hadas toma la forma de una ciudad en ruinas, que se presenta como una peligrosa selva por la que rondan bestias salvajes. Ambas películas manifiestan la agencia imaginativa de los niños, quienes aparecen retratados en el proceso de crear imágenes propias. Esta capacidad imaginativa puede interpretarse como una manera de resistencia a su oscura realidad, pero también como una fuerza transformadora que se ejerce por medio de una percepción creativa del mundo. El grafiti del tigre en *Vuelven* y los dibujos de los hogares y comunidades abandonados de los niños en *Los niños del éxodo* cobran vida, manifestando el poder imaginativo de la visión infantil que los crea. Pero la articulación entre escenas filmadas y secuencias animadas se lleva a cabo de forma distinta en cada film. En *Vuelven*, el tigre animado se inserta dentro de los fotogramas, revelando una paridad entre realidad y animación. En *Los niños del éxodo* las secuencias animadas se hallan claramente separadas de las imágenes fílmicas, con lo que se resalta el quiebre entre dos tipos distintos de agencia: la experiencia imaginativa *versus* la acción directa (o la falta de acción) sobre el mundo social.

La relación entre fantasmas y dibujos infantiles, así como el rol de los primeros en la agencia de los segundos, tienen diferentes características en cada una de las películas. En *Vuelven* los fantasmas –que representan los espectros de miles de desaparecidos en México por causa de la “guerra contra el narco”– pueden ser entendidos como presencias reales o como el producto de la imaginación de Estrella. Pero lo que sí es seguro es que son una fuerza determinante en la construcción de su agencia social en tanto la obligan a reaccionar frente a la desaparición de su madre, y la empujan a cumplir con una serie de acciones que van desde liberar a los niños de su cárcel hasta guiar al villano hacia sus víctimas muertas. Lo que no queda claro es si ella actúa como un instrumento de la venganza de las mujeres asesinadas, o si ella es motivada por una voluntad personal. En su caso, ambos impulsos parecen entretenerse.

Resulta sorprendente, al respecto, observar que en esta película los fantasmas –en su calidad de representaciones visuales– se hallan situados entre dos tipos de imágenes ligadas a los niños protagonistas: los grafiti de los chicos perdidos, y las imágenes registradas en el celular del líder de la banda, que Shine ha robado. Aunque el líder intenta a toda costa recuperar su teléfono, Shine quiere conservarlo porque allí ha descubierto entre sus fotografías una de su madre desaparecida. Luego, encuentra también un video de la madre de Estrella siendo torturada. Mientras los dibujos del tigre simbolizan la imaginación salvaje de los niños, la grabación digital de sus madres representa su trauma– el trauma físico de la tortura sufrida por las madres pero también el trauma visual infligido a los niños que se convierten en

testigos de ella. Oscilando entre criaturas imaginarias y visiones traumáticas, los fantasmas finalmente se visualizan como cadáveres en vida envueltos en bolsas de plástico –sin perder su indeterminación. Ellos empujan a Estrella a salir al mundo social, que se presenta a través de, y se concibe como, un choque de imágenes. Si entendemos los fantasmas como “la aparición de una imagen [...], el regreso de los muertos en la forma de imágenes” y “como la única posibilidad de coexistencia entre vivos y muertos” (Rongier 150), la agencia imaginativa de los niños y las posibilidades visuales que brinda el cine aparecen como dos medios apropiados para revelar esta coexistencia.



Figs. 9 y 10: Shine junto al graffiti del tigre y el video de la madre de Estrella que se reproduce en el teléfono.

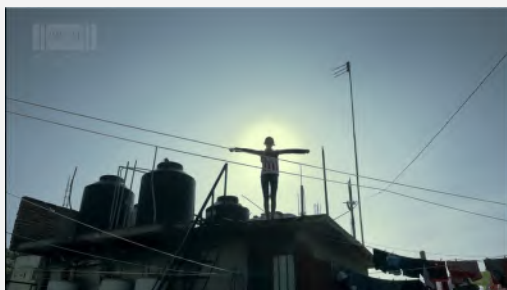
Uno de los chicos víctimas de desplazamiento forzado que aparecen en *Los niños del éxodo* ofrece un interesante comentario sobre la relación entre los fantasmas y la presencia de la cámara:

a mí sí me da miedo meterme a un cuarto con cámaras porque miré en YouTube que así en la vida real no se ve, pero dice que cuando entras grabando, las cámaras captan a los fantasmas en los lugares esquineados, captan y a mí me da miedo que nos esté grabando y salga uno, una cara que siento que me voy a traumar para toda mi vida (00:32:32-00:32:56).

El niño cree en la existencia de fantasmas y en el hecho de que la cámara puede revelar o producir su presencia. Justamente, en *Los niños del éxodo* la cámara, que trata de adoptar la perspectiva infantil,²⁵ revela presencias espectrales. Pero, irónicamente, este film sugiere que estas son los niños mismos.

La primera y la última imagen de la película es una toma de la silueta de Jass, una niña que aparece abriendo sus brazos a contraluz del amanecer, de pie en el techo de la terraza del albergue. De manera significativa, este es el único lugar al aire libre en el que los niños pueden jugar sin peligro. El encuadre recuerda la imagen de Cristo en la cruz, símbolo del sacrificio de una víctima inocente que también anuncia su resurrección. Pero en la película, en lugar de anunciar un regreso a la vida, esta imagen subraya la condición liminal de los niños, condenados a vivir entre corredores y pasajes oscuros en lugares de tránsito que tanto se asemejan a una prisión.

25. La cámara se ajusta a la altura de los niños y ofrece tomas desde esta perspectiva.



Figs. 11 Primera toma de *Los niños del éxodo*

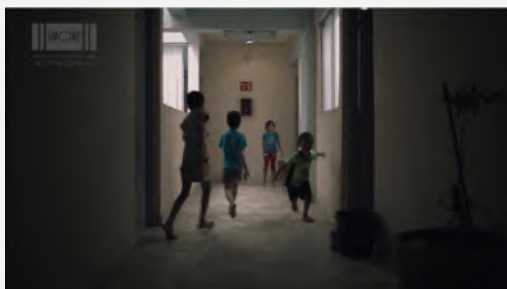


Fig. 12 : Imagen de los niños jugando en el corredor del albergue

Los criterios de edición y los escenarios escogidos para la película tienen como propósito generar asociaciones visuales entre tres elementos clave: los albergues oscuros donde los niños están confinados, los restos materiales de las manifestaciones que tuvieron lugar en la ciudad – tales como las famosas marchas por los 43 estudiantes desaparecidos de Ayotzinapa (Guerrero) –y las ruinas de las casas abandonadas en comunidades rurales. Las asociaciones de imágenes en la película sugieren un vínculo entre los desaparecidos, los pueblos abandonados, y los niños jugando entre pasillos: todos estos espacios son fantasmales o están ocupados por cuerpos fantasmagóricos.

Esta conexión se subraya cuando vemos y escuchamos a los niños repitiendo canciones de juego que estos han escuchado en las calles. Por ejemplo, los oímos cantando el eslogan “*América Latina, por qué, por qué nos asesinan, si somos la esperanza de América Latina, por qué, por qué*” (00:39:35-00:39:58). Este acto de repetición de eslóganes escuchados en manifestaciones inspiradas por las condiciones de injusticia y violencia pueden entenderse como una re-creación significativa. Las escenas mencionadas en las que los niños manifiestan su capacidad de resiliencia y adaptabilidad también demuestran su habilidad para adaptar sus juegos a las realidades de su entorno y dar sentido a sus nuevas condiciones de vida. Al mismo tiempo, parece que están aprendiendo y adoptando inconscientemente su futuro papel de agentes de protesta y lucha social. No obstante, para los espectadores estos eslóganes de activistas convertidos en canciones infantiles pueden aparecer como síntomas alegóricos de la condición de una infancia privada de esperanza. Los niños parecen habitar aquí un mundo de “esperanzas muertas” por un futuro imposible, puesto que se hallan atrapados en el presente fantasmal de su país. Estos niños desplazados, que ya se hallan marcados con la etiqueta de “desaparecidos sociales” (Gatti 2020)²⁶, bien podrían ser mañana víctimas de desaparición forzada. Es en este sentido que el documental nos confronta con la memoria fantasmal de un futuro espectral.

En resumen, mientras *Vuelven* muestra la conexión de los niños con fantasmas y el impacto de estos sobre aquellos, *Los niños del éxodo* contrasta la condición fantasmal de los niños con su resiliencia y su capacidad para utilizar la imaginación como fuerza creativa que les permite jugar, cantar y dibujar incluso en las condiciones menos favorables.

26. Gabriel Gatti define la noción de “desaparecido social” como una categoría que se aplica a aquellos que viven en condiciones de “catástrofes sociales ordinarias” que los convierten en cuerpos invisibles asociados con espectralidad y ausencia.

Conclusiones

Mi interés en las cuatro películas mexicanas que he comparado reside en el hecho de que combinan los dos enfoques principales de la agencia infantil que he mencionado al inicio. Estas producciones audiovisuales nos dan a ver la agencia a la vez como una experiencia corporalizada y como el resultado de un proceso de aprendizaje con un significado alegórico; a la vez como un juego y una actuación improvisados y como una acción predeterminada según un guion. Esta combinación extraña sugiere y revela tanto la dificultad como la necesidad de representar y de creer en las habilidades de los niños para actuar y reaccionar en el mundo – incluso si este aparece como un mundo limitado, precario y dominado por la violencia. *Cómprame, Vuelven* y *Los niños del éxodo* proponen que la agencia de los niños se encuentra en su creencia en el poder de las historias y la existencia de fantasmas que se personifican en los objetos que reciben (como es el caso del diente de la madre de Huck y las tizas de Estrella), o en las imágenes que crean (dibujos). En otras palabras, la agencia de los niños no aparece como algo independiente de estos objetos e imágenes, como tampoco respecto al concepto complejo de “suerte” que se vincula a estos objetos. Entendida como “destino”, la noción de “suerte” de los niños trae consigo la idea naturalista de que sus acciones se hallan predeterminadas por el contexto en el que surgen, mientras que si se interpreta como casualidad favorable o fortuna, la “suerte” significa la apertura a un futuro que no está predestinado, que puede manipularse mágicamente.

En relación con los dibujos y objetos y con esta noción de “suerte,” cabe preguntarse ¿qué revela el uso de máscaras y fantasmas respecto a la agencia infantil? Las máscaras, por una parte, hacen visible la constante lucha de los niños en contra de su objetificación y su reducción a meras imágenes inmóviles. Por otra, los fantasmas cristalizan la idea de que la experiencia infantil se basa en un proceso de asimilación de imágenes e historias del pasado, sean estas recuerdos o traumas. Las películas ficcionales dan una dimensión narrativa a esta idea. Por el contrario, en los documentales, las imágenes traumáticas que interiorizan los niños como parte de su memoria personal y colectiva sólo se evocan verbalmente o se sugieren visualmente. Pero, en última instancia, lo que podemos comprobar es que tanto las máscaras como los fantasmas dan cuenta de los umbrales en los que se sitúan los niños, así como de su oscilación (o indeterminación) entre los factores de suerte y destino. Estos elementos expresan su agencia al interior de los mundos diegéticos a los que se adscriben. Pero también revelan otros niveles de agencia en las relaciones entre niños, films y espectadores.²⁷

En este artículo postulo, en primer lugar, que las máscaras y los fantasmas aparecen como objetos que exceden su representación dentro de la pantalla, y funcionan como metáforas significantes de las imágenes cinematográficas y de su impacto en los espectadores y su sociedad –lo que podríamos llamar la agencia de las imágenes mismas. En su comentario sobre las imágenes de cuerpos desmembrados que circulan en México, Diéguez recurre a las mismas metáforas que uso en este trabajo: la imagen medusina y la imagen-fantasma. La primera se aplica a las imágenes de terror producidas de forma estratégica por las organizaciones criminales; la segunda se refiere a las imágenes que evocan iconografías latentes, y que logran activar conexiones visuales y simbólicas en la memoria.²⁸ En las películas estudiadas aquí, la imagen de los niños enmascarados reflejan la imagen medusina de un cuerpo inerte privado de su “propio” rostro así como también de su voz y su voluntad. El objetivo de este rostro no es el de provocar terror, sino el de invitar a los espectadores a reflexionar –y a sentir– el rol crucial e invisible que juegan los niños en el sistema criminal. Ellos son víctimas del terror, incluso cuando –y tal vez sobre todo cuando– se ven transformados ellos mismos en agentes de terror. Estas imágenes también son espectrales en la medida en la que recuerdan otras máscaras y otras estrategias de camuflaje relacionadas con la muerte en

27. Otro aspecto que he mencionado en el comentario de estas películas pero que no ha sido desarrollado en el artículo es la capacidad de agencia de los niños actores en la producción de los películas. Baste con sugerir que este tipo de agencia resulta tan híbrida y ambivalente como los aquí estudiados.

28. Con la noción de “imagen-fantasma” Diéguez se refiere explícitamente a la idea de Aby Warburg de imagen sobreviviente (Nachleben), que ha sido retomada y desarrollada por Georges Didi-Huberman (Diéguez 2017: 220).

el contexto de la historia mexicana, como es el caso de la “máscara de la muerte” en *Cómprame o*, en *Niños en la narcozona*, el pasamontañas que utilizan los criminales encapuchados.

En segundo lugar, propongo que las máscaras y los fantasmas en estas películas nos permiten pensar en la agencia infantil en términos generales, más allá de las consideraciones hechas específicamente sobre su rol en el cine. Esos ingredientes dramáticos utilizados para revelar la subjetividad y la experiencia de los niños en las películas (a través de la mediación de la cámara) también nos acercan a otros sistemas, códigos y símbolos de representación fuera de la pantalla. Dicho de otra forma, el hecho de que estas películas aborden la agencia infantil utilizando convenciones de representación y apelen a símbolos anclados en rituales y creencias ancestrales no les impide hacer visible también “algo” sobre la propia capacidad de actuar y experimentar el mundo de los niños. Como he subrayado, este “algo” se halla íntimamente ligado al poder del juego, del contar historias, de la imaginación creativa, y al impacto que estos elementos de ficción ejercen como elementos de empoderamiento para actuar (para tomar acciones) en el mundo.

BIBLIOGRAFÍA

Barriendos, Joaquin. "Spectral Violence: Art and Disappearance in Post-Ayotzinapa Mexico", *Porto Arte. Revista de Artes Visuais* 24 (42), 2019. <https://www.seer.ufrgs.br/PortoArte/article/view/104676/57310>

Bittencourt, Ela. "Fable of a Mutilated Childhood: Close-Up Julio Hernández Cordon's Buy Me a Gun", *MUBI Notebook*, 2019. <https://mubi.com/fr/notebook/posts/fable-of-a-mutilated-childhood-close-up-julio-hernandez-cordon-s-buy-me-a-gun>

Capitanio, Adam. "The Jekyll and Hyde of the Atomic Age : 'The Incredible Hulk' as the Ambiguous Embodiment of Nuclear Power", *The Journal of Popular Culture* 43 (2): 249-270. 2010

Diéguez, Ileana. *Cuerpos sin Duelo. Iconografía y teatralidades del dolor*. Universidad Autónoma de Nuevo León. 2016

Dufays, Sophie. *El niño en el cine argentino de la postdictadura (1983-2008): alegoría y nostalgia*. Tamesis. 2014

Ferguson, Susan. "Capitalist childhood in film: modes of critique", *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* 55, 2013. <https://www.ejumpcut.org/archive/jc55.2013/FergusonChildhood/text.html>

Flynn, Richard. "What Are We Talking about When We Talk about Agency?", *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures* 8 (1): 254-255. 2016

Fuentes, Ivonne and Adam Zoller.. "Cómprame un revolver: ideas y más ideas", *FICUNAM*, 2019. <https://ficunam.unam.mx/comprame-un-revolver-ideas-y-mas-ideas/>

Gatti, Gabriel. "The Social Disappeared: Genealogy, Global Circulations, and (Possible) Uses of a Category for the Bad Life", *Public Culture* 32 (1): 25-43. 2020

Gremels, Andrea, and Susana Sosenki, ed. "Introducción". In *Violencias e infancias en el cine latinoamericano*. Peter Lang. 2019.

Gubar, Marah. "The Hermeneutics of Recuperation: What a Kinship-Model Approach to Children's Agency Could Do for Children's Literature and Childhood Studies"; *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures* 8.1: 291-310. 2016.

Hemelryk Donald, Stephanie, Emma Wilson and Sarah Wright. *Childhood And Nation In Contemporary World Cinema: Borders And Encounters*. Bloomsbury Academic. 2017

BIBLIOGRAFÍA

James, Allison. "Embodied Being(s): Understanding the Self and the Body in Childhood". In Alan Prout, ed. *The Body, Childhood and Society*. Macmillan Press. 19-37. 2000

Lury, Karen. *The Child in Film: Tears, Fears and Fairytales*. Tauris. 2010

Martin, Deborah. *The Child in Contemporary Latin American Cinema*. Palgrave Macmillan. 2019

Paz-Mackay, María Soledad and Omar Rodríguez. *Politics of Children in Latin American Cinema*. Lexington Books. 2019

Prout, Alan. "Childhood Bodies: Construction, Agency and Hybridity". In Alan Prout, ed. *The Body, Childhood and Society*. Macmillan Press, 2000. 1-18. 2000

Randall, Rachel. *Children on the Threshold in Contemporary Latin American Cinema: Nature, Gender, and Agency*. Lexington Books. 2017

Rocha, Carolina, and Georgia Seminet, eds. *Representing History, Class, and Gender in Spain and Latin America. Children and Adolescents in Film*. Palgrave Macmillan. 2012

--. *Screening Minors in Latin American Cinema*. Lexington Books. 2014

Rongier, Sébastien. "Enfance et fantômes (Petite hantologie contemporaine : de Kubrick à Shyamalan)". Julie Barillet, Françoise Heitz, Patrick Louguet et Patrick Vienne, eds., *L'enfant au cinéma*. Artois Presses Université, 143-151. 2008

Steimatsky, Noa. *The Face on Film*. Oxford UP. 2017

Zamora, Alejandro. "Infancia, sujeto y deformación". *Infancia, escritura y subjetividad: la novela mexicana de deformación (1963-2007)*. Iberoamericana Vervuert, 13-28. 2019.