



Alarcón Zayas, Violeta. "Los niños-tigres contra el necropoder en *Vuelven* (López, 2017)".
Estudios de Teoría Literaria. Revista digital: artes, letras y humanidades, marzo de 2022, vol. 11, nº 24, pp. 114-129.

Los niños-tigres contra el necropoder en *Vuelven* (López, 2017)

The children-tigers against the necropower in *Vuelven* (López, 2017)

Violeta Alarcón Zayas ¹

ORCID: 0000-0002-1995-5769

Recibido: 21/12/2020 || Aprobado: 16/04/2021 || Publicado: 21/03/2022

Resumen

Este artículo analiza en qué medida lo grotesco traumático y lo grotesco asombroso funcionan como dispositivos contestatarios en la película mexicana *Vuelven* (López, 2017), a partir de un imaginario sincrético, que combina el imaginario *mainstream* con uno propiamente mexicano lleno de resonancias chamánicas amerindias. Lo grotesco funciona aquí como marco estético-discursivo, que desnuda los mecanismos y consecuencias de la necropolítica revelando un México urbano ruinoso y espectral. Lo terrorífico, lo abyecto y lo maravilloso aparecen como aliados ambivalentes de los huérfanos de las víctimas del tráfico de personas, que deben convertirse en tigres-guerreros para enfrentarse a una realidad sociopolítica corrupta y violenta, gobernada por el crimen organizado.

Palabras clave

Imaginario contrahegemónico; grotesco; abyecto; chamanismo; cine mexicano; narcocultura.

Abstract

This article analyzes how the traumatic grotesque and the astonishing grotesque function as rebellious devices in the Mexican film *Vuelven* (López, 2017), which is based on a syncretic imaginary, which combines the mainstream imaginary, with a properly Mexican one, full of Amerindian shamanic resonances. The grotesque functions here as an aesthetic-discursive framework, which uncovers the mechanisms and consequences of necropolitics, revealing a ruinous and spectral urban Mexico. The terrifying, the abject and the wonderful appear as ambivalent allies of the orphans, whose parents are victims of human trafficking, and who have to become warrior-tigers to confront a corrupt and violent socio-political reality governed by organized crime.

Keywords

Counter-hegemonic imaginary; grotesque; abject; shamanism; Mexican cinema; narcoculture.

¹ Profesora de Filosofía y Lengua y Literatura en el Colegio Balder (Madrid). Investigadora pre-doctoral, con la tesis: "Lo grotesco como crítica social en el cine mexicano actual" (Defensa: 22 de Enero del 2021). Doctorado en Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas. Facultad de Ciencias de la Información. UCM. Licenciada en Filosofía (UCM, 2008). Máster en Análisis Sociocultural del Conocimiento y la Comunicación. (UCM, 2016). Grado en Lengua y Literatura Española (UNED, 2018). Autora de varios artículos académicos sobre cine y comunicación. Contacto: violetalarzay@gmail.com; violeala@ucm.es



I. Introducción

La película mexicana *Vuelven* (López, 2017) parte de la intersticialidad pues oscila entre el cine social, el terror y el género fantástico y de aventuras. Los protagonistas son también seres intersticiales, huérfanos de las víctimas del tráfico de personas, niños forzosamente abandonados ante la barbarie del necropoder. El principal motor de la trama es la búsqueda de la madre de Estrella (Paola Lara), inesperadamente desaparecida. Para sobrevivir, Estrella se ve empujada a unirse a un grupo de huérfanos callejeros liderados por Shine (Juan Ramón López), a quien paralelamente le mueve su afán de venganza por el asesinato de su madre, lo que hará que sus destinos se unan en una gesta contra un grupo de narcos llamados “Los Guascas”. Esta trama, más bien simple, se torna más ambigua desde la perspectiva subversiva grotesca de los niños, en cuyo imaginario se entrecruzan tigres, guerreros, no-muertos y objetos animados. En *Vuelven* lo terrorífico, lo abyecto y lo mágico funcionan como dispositivos contestatarios frente a una sociedad injusta, violenta y corrupta, conectando con producciones cinematográficas como las hispano-mexicanas de Guillermo del Toro *El Espinazo del Diablo* (2001) y *El laberinto del Fauno* (2006) o la animación mexicana *Ana y Bruno* (Carrera, 2017).

Desde la modernidad lo grotesco se asocia a movimientos estéticos y políticos que se resisten al racionalismo asumido por los poderes fácticos, es decir, como una herramienta de protesta social y una estética disidente y emancipadora (Connelly, *Lo grotesco* 51). El hecho de que el concepto grotesco sea una invención etnocéntrica occidental, caracterizado como todo aquello antagónico, estética y moralmente, a la cultura hegemónica occidental, blanca, cristiana y heteropatriarcal, explica que las cualidades de lo grotesco se asocien a otras culturas y civilizaciones. En su raíz, el término grotesco se emplea para designar la otredad de forma peyorativa y abarca todas aquellas culturas, politeístas y multiformes, en las que imperan la mezcla, la metamorfosis, el devenir; en las que lo fluido y metamórfico desborda la dialéctica judeo-cristiana. Si bien la hibridez, las mezclas que incumplen los dualismos racionalistas, resulta grotesca, monstruosa, para el pensamiento occidental, también lo es aquello que llaman la imaginaria “primitiva” (Connelly, *arte moderno* 32) procedente de las culturas consideradas por el colonialismo poco evolucionadas respecto a la hegemónica. De esta forma, hablar de imaginario grotesco latinoamericano o mexicano, podría considerarse tautológico, en especial teniendo en cuenta que la lógica de lo grotesco supone el entre, lo intersticial, lo metamórfico (Kayser), lo que coincide con las culturas sincréticas que contienen en su seno gran diversidad de imaginarios con orígenes dispares que conviven y se entrecruzan. En este sentido, una transgresión fundamental del pensamiento mesoamericano respecto al racionalismo dualista occidental es que en el primero no se produce la separación tajante entre el ser humano y el resto de animales que se da en el imaginario occidental. Tampoco se conciben de forma negativa, como grotescas (Kayser) las transmutaciones entre especies, o entre lo vivo y lo muerto, lo orgánico y lo inorgánico, ni tampoco los seres intersticiales son considerados aberraciones temibles causadas por castigos divinos, ni asociados a naturalezas dañinas o perversas, sino como algo cotidiano, natural e incluso benévolo. Dicho imaginario refleja la ontología chamánica prehispánica, basada en la inmanencia interespecífica (Viveiros, *Metafísicas*) y por ello subversiva al pensamiento occidental. Asimismo, las cosmovisiones contrahegemónicas latinoamericanas se ponen en evidencia en obras cinematográficas cuyo discurso crítico y subversivo se realiza desde perspectivas míticas, mágicas y grotescas, como en la ecuatoriana *Blak Mama* (Alvear y Andrade, 2009), la colombiana *El abrazo de la serpiente* (Guerra, 2015) o la guatemalteca *La llorona* (2019).

II. El necropoder como contexto

Rodada en Ciudad de México, la ficción de López no explicita qué ciudad es, no muestra edificios representativos, ni nombres de calles ni plazas, ni monumentos emblemáticos. Se representa así cualquier gran urbe mexicana actual, cualquiera de las necrociudades del país, aplastadas por la violencia extrema, donde el resultado son barrios desérticos, ciudades donde casi sólo quedan criminales, niños abandonados y fantasmas. La descripción que realiza Sayak Valencia de Tijuana como ciudad gore, coincide con la de esta ciudad simbólica oprimida por las prácticas fundamentales de la necropolítica:

La irrupción despiadada de la fuerza sobre los cuerpos, [...] la usurpación de ellos para disponerlos como el punto de inflexión del capitalismo en su devenir gore, al transformarlos en la mercancía absoluta, al categorizar explícitamente, por medio de la violencia más truculenta, al cuerpo y la vida cuyo valor de intercambio es monetario y transnacional. (Valencia 137)

El desarrollo del capitalismo gore tiene como resultado la instauración de la necropolítica, concepto de raíz foucaultiana con el que Mbembe explica la soberanía postcolonial como gestión del “último y más radical de los procesos del vivir: el morir” (Valencia 143) a través de “tecnologías de destrucción”. Este poder, que rebasa lo estatal y se entremezcla difusamente con él, persigue, en su administración de la violencia, no tanto disciplinar los cuerpos como inscribirlos “en el orden de la economía máxima representado hoy por la masacre” (Mbembe 63). Es decir, la violencia del poder no se ejerce ya como medio, sino como fin en sí mismo, persiguiendo “una destrucción máxima de las personas” y crear “mundos de muerte” cuyos pobladores viven como “muertos vivientes” (Mbembe 75).

López representa alegóricamente la situación que provoca el necropoder, no desde la exaltación de la violencia, el lujo y la aventura del narco, sino desde la perspectiva de los estratos más castigados y vulnerables de la sociedad. Muestra cómo gran parte de la población desestructurada, que no desaparece ni se une al crimen organizado, migra de las necrociudades. A los miles de niños callejeros procedentes de familias pobres y en riesgo de exclusión producto de la extremada desigualdad económica y social, se suman innumerables huérfanos de la violencia gore, ya estructural, del necropoder. La realidad es que una importante parte de la población infantil vive bajo el umbral de la pobreza y en condiciones de desamparo. Estos niños, sin más referentes que el abandono y la violencia, se ven obligados a sobrevivir por sí mismos en situación de calle, por lo que su esperanza de vida es muy corta (Reguillo 165). Las necrociudades, como la de *Vuelven*, ofrecen un panorama desolador a sus habitantes, asediados por muertos reclamando justicia y criminales que ostentan el poder:

Las prácticas criminales están transversalmente unidas, en muchos casos, a los gobiernos corruptos y protegidas por éstos. No es un misterio para nadie que las mafias están infiltradas en todos los sectores económicos. No es un misterio tampoco que las mafias son tentaculares y transversales, que tienen relaciones y socios en todas partes. (Valencia 166)

Vuelven explicita esta indefensión ante los engranajes de la necropolítica cuando dos chicos de la pandilla, Pop (Rodrigo Cortés) y Tucsi (Hamssel Casillas) acuden desesperados a pedir ayuda a un coche patrulla de policía. Al mostrarles un video incriminatorio, donde se observa al líder de los Guascas, El Chino (Tenoch Huertas) torturando y asesinando a la madre de Estrella, los agentes huyen despavoridos al reconocer en el perpetrador a un político importante. Lo grotesco emerge así desde la cotidianeidad de los miserables, mostrando el sinsentido y la crueldad de

una realidad bien conocida, denunciando la impotencia civil bajo un poder cuya esencia es la corrupción y el asesinato.

III. Tigres-guerreros en un Comala² gore

El argumento se desarrolla a través de un entramado de relatos alegóricos que se superponen y giran en torno al imaginario infantil mítico y terrorífico de los protagonistas. Todos ellos comparten elementos que posibilitan diferentes planos de realidad y permiten que se entremezclen lo literal y lo connotativo, generando la hibridez de la que emergen lo asombroso y lo terrorífico. Resulta por tanto útil señalar algunos de los relatos que articulan la película, la encuadran o la explican para ubicar la función de lo grotesco asombroso y traumático y sus interrelaciones.

Como avance y promoción del estreno en su país de la película, la directora escribió un cuento y se grabó leyéndolo.³ El relato de López, acompañado de una animación sencilla, bidimensional y en blanco y negro, resume alegóricamente la trama de *Vuelven*. La acción se ubica en un México mítico habitado por un pueblo de tigres guerreros que ofende a los dioses por su orgullo, por lo que estos deciden castigarlos sumiéndoles en un sueño en el que se creen humanos, lo cual los tiene tan desorientados que están perdiendo sus almas. El protagonista es un pequeño tigre que repentinamente un día recuerda que es un tigre y, decidido a terminar con la maldición, realiza un viaje dimensional para llegar al templo de los dioses, que recuerda al *Templo Mayor* azteca (*Huey Teucalli*) (Figs. 1 y 2), por lo que aquí hay una alusión explícita al pueblo mexicana prehispánico y a sus divinidades. Finalmente, el niño-tigre prende fuego al templo, provocando que los tigres despierten y recuperen su identidad.



Figura 1. Video promocional (López, 2017).



Figura 2. Video promocional (López, 2017).

El imaginario mágico y fantástico que ofrece el cuento de López alude a dioses mexicas, así como a la posibilidad del devenir animal humano (tigres-humanos), contextualiza los elementos sobrenaturales que aparecen en *Vuelven*, permitiendo a los muertos aparecerse y comunicarse con la protagonista Estrella o a seres inanimados cobrar vida y movimiento autónomo, es decir, genera un marco que permite que penetre lo grotesco.

El siguiente relato, a modo de leyenda urbana, cumple la función de relato fundacional del clan que refuerza las conexiones entre los niños y los tigres y lo narra Shine a sus amigos antes de dormir, como si fuera un adulto. Esta historia cuenta que un día los Guascas entraron en la casa de un rico que poseía muchos animales salvajes y lo mataron a él y a todos los

² Comala alude al escenario de *Pedro Páramo* de Juan Rulfo, una de las novelas iniciadoras del realismo mágico latinoamericano. Comala es un pueblo espectral, habitado por sombras y murmullos, donde muerte y vida, pasado, futuro y presente se confunden. Su significado ha sido objeto de abundante reflexión y variadas interpretaciones, entre las que se puede comprender como reflejo de la cosmovisión indígena mexicana (Fuentes), donde la temporalidad mítica se impone a la linealidad cronológica occidental.

³ https://www.youtube.com/watch?v=nP_QXy8et9s

animales, excepto al tigre, que escapó de su jaula y ahora recorría la ciudad sembrando el pánico entre los perros, gatos y niños (Fig.3). Es decir, la metáfora iguala a los niños con los animales callejeros en un mundo que se desvela sin más ley que la del más fuerte, el mundo de los niños perdidos, mito que comparte con *El país de Nunca Jamás*, o con películas como *La Cité des enfants perdus* (Jeunet y Caro, 1995) o con los niños-gato de la japonesa *Tekkon Kinkreet* (Arias 2006), que mezclan fantasía y realidad y donde a la vez se idealiza maniqueamente el universo infantil callejero. En esta historia, el tigre es un ser ambiguo al que se teme, se admira y con el que identificarse. Al igual que el tigre, los niños han escapado de los Guascas y están solos en un entorno hostil en el que deben vivir como fugitivos, pero, simultáneamente, el tigre es temible, y representa los peligros a los que están expuestos los niños. El relato exorciza los miedos y traumas del grupo, y también refleja aquello a lo que aspiran: su deseo de ser tigres, adultos guerreros, que no tienen miedo, sino que lo imponen.



Figura 3. *Vuelven* (López, 2017).

Al final de la película se superponen todos los relatos, así como lo fantástico y lo real, confundiendo las acciones de los muertos y los vivos que colaboran en la culminación de la venganza contra los Guascas. En un acto de justicia poética, Estrella le entrega al fantasma de Shine, cuando acaba de morir, el mechero con el que los Guascas prendieron fuego a la casa del niño. El espectro quema vivo a El Chino, a quien Estrella había dejado atrapado en el almacén donde yacían apilados los cadáveres de las víctimas. Como en el relato promocional de López, el templo, el lugar donde se ejecutaban las torturas (o sacrificios), arde a manos del niño-tigre. Estrella se aleja de la explosión y entonces en *off* se escucha a Shine que repite la frase que le dijo en otra ocasión a Estrella: “Los tigres no tienen miedo. Ya pasaron por todas las cosas malas y salieron del otro lado. Son reyes de este reino de cosas rotas”. Los niños reinan entre los escombros de un país expoliado por el narcotráfico y la complicidad gubernamental. Ya no hay temor pues no queda nada que perder en el reino de los muertos, en un Comala que es la inversión macabra del paraíso perdido. Un Comala donde solo queda Estrella, que contempla tranquila su soledad tras encontrar a su madre y vengarse. Mientras camina, la acompaña su propia voz en *off*: “Porque tenemos que recordar: somos príncipes, somos guerreros y tigres, y los tigres no tienen miedo”. Así, esta proposición exhorta desde el relato de Estrella y desde la enunciación de la película, a la memoria colectiva, apela a recuperar las raíces, la identidad del pueblo mexicano, un pasado que se dibuja con los atributos de un pueblo guerrero que no se deja amedrentar ni someter. Esta idea corresponde al mito del paraíso perdido al que se anima con melancolía a retornar. En este sentido *Vuelven* invita a recuperar esa identidad originaria mexicana donde confluyen la heroicidad revolucionaria y la indígena prehispánica:

[...] lo peculiar de la recreación mexicana moderna del mito es que engendra a un héroe trágico escindido, que cumple diversas funciones: representa las virtudes aborígenes heridas que nunca volveremos a ver; al mismo tiempo, representa al chivo expiatorio de nuestras culpas, y sobre él se abate la furia que se destila de las frustraciones de nuestra cultura nacional. (Bartra 96)

Los niños y sus madres aparecen como las víctimas de esa caída primigenia, de la pérdida de identidad asociada al viejo mito de la Edad de Oro, esa primera y reiterada colonización por la que el pueblo mexicano se resiente. Por tanto, los niños encarnan la superación del héroe agachado, heredero de esta desgracia originaria que representa “la tragedia de una patria en busca de la nación perdida” (Bartra 96). Según este mito, el mexicano se agacha debido a un complejo de inferioridad, pero aspira a algo más de lo que es, y para ello crea una ficción para disfrazar su identidad. Bartra considera que se trata de un arquetipo degradante del pueblo, creado por las élites intelectuales, consagrado por Diego Rivera como un varón “acurrucado en su sarape y bajo un enorme sombrero” y parodiado por el célebre caricaturista Rius (Bartra 91-97).

Los niños callejeros son los últimos desposeídos, despojados de su identidad e infancia, caídos en la miseria, seres intersticiales, ni niños ni adultos, sin infancia, sin hogar, sin familia ni futuro, rodeados de muerte. Mito existencialista explicado por Paz, donde se mezclan la nostalgia, la desorientación y la rabia ante la pérdida de una época grandiosa, heroica, provocada por la sumisión y la desmemoria:

En el valle de México el hombre se siente suspendido entre el cielo y la tierra y oscila entre poderes y fuerzas contrarias, [...] El mexicano se siente arrancado del seno de esa realidad, a un tiempo creadora y destructora, Madre y Tumba. Ha olvidado el nombre, la palabra que lo liga a todas esas fuerzas en que se manifiesta la vida. Por eso grita o calla, apuñala o reza, se echa a dormir cien años. (22)

López remite a ese sueño que ha sepultado en el olvido el espíritu guerrero revolucionario mexicano, a la somnolencia causada por la confusión y la impotencia vividas bajo el imperio de la necropolítica, identificando el sueño de los tigres, con el olvido histórico y la sumisión actual del pueblo mexicano al necropoder, banalizado y justificado a través de la narcocultura.

IV. Identidad, mito y magia: el tigre-jaguar

La figura del tigre juega un papel fundamental en el film, como lo evidencia el simbolismo y ambivalencia que desempeña en los relatos. Para entender los sentidos que tiene este animal en *Vuelven* y su relación con lo grotesco es preciso dilucidar el significado del tigre en México, teniendo además en cuenta que este animal nunca habitó Mesoamérica antes de la colonización. La alusión a este gran felino converge con la figura del jaguar, al que las culturas prehispánicas profesaban un culto especial y predominante. La fascinación y reverencia hacia los jaguares persiste en el imaginario mexicano (Viveiros, *Mirada*); pero debido a la influencia de los colonos, que los llamaban tigres, la figura del jaguar con sus connotaciones prehispánicas se ha ido amalgamando con la de este animal. Por esto, las numerosas celebraciones actuales que proceden de la adoración del jaguar lo confunden y equiparan al tigre.

Aunque cada una de las civilizaciones de Mesoamérica tenía su propio estilo de representación, el jaguar se asociaba a la fertilidad y a la lluvia, pero también a los terremotos y, especialmente, a los poderes y misterios del inframundo. Además, significaba la valentía en la batalla: por ejemplo, entre los aztecas había una orden de guerreros jaguar, denominados por los cronistas españoles “guerreros tigres” (Soustelle 107). Los dioses prehispánicos se

reencarnaban o disfrazaban con su nahual, es decir, con un animal con el que guardaban un vínculo de afinidad espiritual. Para los aztecas, Tezcatlipoca, “el dios poderoso multiforme y ubicuo, el dios nocturno, el patrono de los hechiceros” tenía como nahual al jaguar (Caso 25). Asimismo, para los olmecas y los mayas, entre otras culturas prehispánicas, era un gobernante, guerrero y portador de linaje, y los humanos adquirirían de él su fuerza y poder, mientras que su capacidad para ver en la oscuridad provocó que se le asociara con la hechicería y lo sobrenatural. En general, en Mesoamérica el jaguar maneja conocimientos asociados a los poderes del inframundo, región habitada por los difuntos y las divinidades de la muerte y “animales nocturnos que representan y encarnan las fuerzas de esa mitad del cosmos, entre los cuales, por sus características, destaca el jaguar” (Beauregard et al. 24).

La arqueología apoya la creencia de que las culturas prehispánicas concedieron al ser humano la capacidad de transformarse en diferentes animales para poder acceder “al lado oscuro de la Naturaleza” (Beauregard et al. 23). La cultura mesoamericana convivía con la idea de que el ser humano y el animal comparten un mismo origen y pueden conmutarse, transitar estados intermedios y transformarse el uno en el otro. Esta relación entre los poderosos jaguares y los gobernantes y divinidades olmecas parece ser el origen de esta persistente tradición mexicana, concepción derivada “de las creencias chamánicas de las sociedades cazadoras-recolectoras, en las que humanos y animales podían compartir una misma esencia espiritual y cambiar la apariencia externa a voluntad” (Saunders 22).



Figura 4. Arturo de Dios Palma (Chilapa, 2014).

De estas creencias proceden las danzas tradicionales como el festejo de *La Tigrada*,⁴ celebrada anualmente en Guerrero, la cual se refiere al jaguar, con toda su carga simbólica prehispánica, y por ello los disfraces y máscaras representan jaguares (Fig. 4). En estas celebraciones, las máscaras y los trajes sirven para cubrir el rostro de los bailarines, pero también para transformarse y convertirse en aquellos seres que representan, adquiriendo sus habilidades. Por esto era frecuente considerarlos nahuales, es decir, animales protectores, tanto individuales como colectivos (Beauregard et al. 24). Las máscaras juegan un papel mediador que vincula al humano con la divinidad o su animal de poder:

[...] la máscara es reverenciada y experimentada como una auténtica aparición del ser mítico que representa, aunque todo el mundo sepa que un hombre hizo la máscara y que un hombre la lleva puesta. Y el que la lleva puesta es identificado con el dios mientras

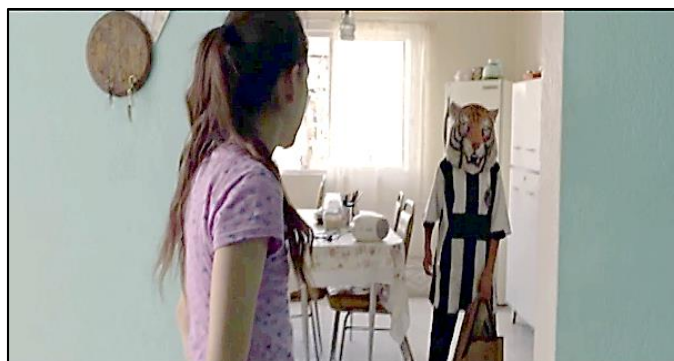
⁴ Cada 15 de agosto, un gran número de habitantes de este pueblo se visten de tigre, imagen sincretizada del jaguar prehispánico que simboliza la lluvia y la fertilidad, para el buen presagio de las cosechas o como muestra de agradecimiento (Beauregard et al. 23-24).

dura el ritual, del que la máscara es una parte. No representa simplemente al dios, él es el dios. (Campbell 49-50)

Acorde con estas creencias que relativizan las diferencias ontológicas, Viveiros afirma en *La mirada del Jaguar* que, en el pensamiento indígena prehispánico, la espiritualidad va más allá de lo antropomórfico y lo vivo. Lo único que diferencia al fantasma del vivo es el cuerpo, el muerto no pierde su humanidad, al igual que el resto de animales tampoco están desposeídos de espíritu. Todos los seres comparten algo de humano pese a tener diferente cuerpo, lo humano y lo animal no son entidades opuestas, sino equivalentes (Viveiros, *Mirada* 71). Entonces el ser fluye, la naturaleza se concibe desde una ontología del devenir, que no entiende de las fronteras racionalistas dualistas entre especies, o estados de forma antitética, sino como proceso. La esencia va más allá de la apariencia, la muerte es un estado no una esencia, igual que lo son ser humano o jaguar. Se considera que se produce un devenir entre humano-animal y viceversa, pero desde una continuidad que no se basa en contrarios esencialistas, sino en un plano de inmanencia que iguala a humanos con los otros animales espiritualmente. Desde este imaginario se explica el papel de los chamanes, quienes atraviesan las barreras corporales entre las especies, estableciendo un diálogo transespecífico, que les capacita para “volver para contar el cuento”. Frente al *telos* occidental del conocimiento que “objetiva”, que para conocer y afirmar su subjetividad objetualiza la alteridad, por el contrario, el chamanismo amerindio “personifica” a la alteridad tendiendo al “multinaturalismo como política cósmica” (Viveiros, *Metafísicas* 40-41).

Las características simbólicas del jaguar prehispánico coinciden con las adjudicadas al tigre en la película: tanto su peligrosidad como depredador, como su conexión con saberes esotéricos del inframundo. Estrella explica su admiración por los tigres así: “los tigres nunca olvidan, son cazadores, sus ojos ven en la oscuridad, tienen colmillos para romper huesos, los tigres no tienen miedo”. Según Saunder, la veneración mesoamericana por el jaguar posiblemente se debiera a su capacidad para cazar en tierra, agua y sobre los árboles, siendo el gran depredador al que solo matan los humanos, lo que explicaría la creencia indígena en la equivalencia espiritual entre ambos. Partiendo de esa visión del mundo, cada hombre lleva en su interior un jaguar y cada jaguar podría ser a su vez un hombre disfrazado (21).

Los niños, al enmascarse (Fig. 5), se transforman en el animal que les protege e infunde valor, su nahual el tigre. Estrella, identificada con el tigre-guerrero, contacta con la memoria colectiva de la opresión a través del testimonio de ultratumba de las víctimas del crimen organizado. Esta capacidad de la niña para comunicarse con los muertos se relaciona con el chamanismo y las cualidades míticas del jaguar, por su vínculo con el inframundo, las artes adivinatorias y mágicas. Pero el tigre-jaguar sobre todo cumple la función de insuflar valor a los niños en su misión, los tigres-guerreros deben despertar, deben dejar de ser héroes agachados. La función chamánica confluye con la de guerrera, ambas conmutan o conducen perspectivas, trasponen perspectivas en un plano de inmanencia y, por otro lado, el chamanismo supone “la prolongación de la guerra por otros medios” (Viveiros, *Metafísica* 153-154).

Figura 5. *Vuelven* (López, 2017).

V. Un pinche reino de cosas rotas: la cultura grotesca de los niños-tigre

En este contexto terrorífico y desolador, de violencia y miseria, los niños crean una sociedad regida por el pensamiento grotesco mítico-mágico poblado por criaturas imaginarias, seres mágicos y fantasmas, entre basura, objetos abandonados, tullidos, marcados, con los que se protegen de los peligros reales, de los enemigos que les acechan. Resulta fundamental para los huérfanos callejeros pertenecer a una comunidad que les proteja, ya que su “no vida” implica constantes peligros.

Ante *la muerte* que representa el orden social [...], la única posibilidad de *no muerte* es la unidad, el lazo social que construido y sostenido por la banda misma permite a sus integrantes resistir en la *no vida*, es decir en la sobrevivencia cotidiana, en la pobreza, en el frío producido por la falta de un lugar social hacia el cual tender. (Reguillo 165)

La pandilla expresa sus vivencias, aspiraciones y miedos a través de relatos, grafitis y objetos simbólicos con los que explican la realidad para hacerla inteligible y soportable, para afirmar su identidad y estrechar los vínculos sociales, así como para exorcizar los peligros y atraer las fuerzas benefactoras, es decir, para crear un imaginario propio: “un conjunto de representaciones discursivo-narrativo-figurativas que sirven de marco a nuestro razonamiento sobre la percepción de la realidad, y por tanto son condición de posibilidad de lo social” (Gutiérrez 162). Para sobrevivir, miles de jóvenes y niños marginales de las ciudades de México se organizan solidariamente y se comunican mediante “sus propios lenguajes e idiolectos” (Reguillo 21). En este sentido, los grafitis de Shine no se reducen a una actividad estética o lúdica, sino que funcionan como herramienta de demarcación del territorio y afirmación de la identidad que les permite expresar sus sentimientos e ideales (Phillips 113); los grafitis sostienen el universo mítico-simbólico de los niños. Constituyen la explicación de sí mismos y de su manera de habitar el mundo, por lo que, al adquirir vida y movimiento sobre los muros, los grafitis generan una ambigüedad mágica y terrorífica que entronca con creencias y ritos del imaginario mágico chamánico, donde lo dibujado ocurre. El imaginario de la pandilla genera sus propios referentes sincréticos, reflejando una sociedad que resiste hostigada por el colonialismo y las prácticas del capitalismo gore, lo cual legitima la violencia y el crimen como autodefensa. Se constituyen a partir de la pérdida violenta del hogar, la familia y la vida, origen común que los une como los hijos de nadie, de los no-muertos desfigurados que reclaman venganza al vacío. A partir de esa quiebra, crean su identidad como grupo, unidos por el anhelo de justicia y venganza, el odio y terror hacia los Guascas, “pues una identidad requiere para constituirse de una alteridad, un *nosotros* frente a los *otros*” (Reguillo 32, cursiva del original). Por esto se identifican con el tigre que escapa y sobrevive en la ciudad, en oposición a sus enemigos los Guascas, a quienes representan con enormes bocas llenas de dientes afilados,

identificándolos con depredadores diabólicos, especialmente al Chino, en el centro, con cuernos, como en el grafiti del secuestro del Morro (Nery Arredondo), que representa el necropoder como alianza entre la política y el crimen organizado (Fig. 6).



Figura 6. *Vuelven* (López, 2017).

Además de los grafitis, los niños pintan y re-ensamblan las piezas de muñecos y juguetes en otros objetos, los transforman en figuras burlescas y monstruosas. Shine describe este mundo, del que son los señores, como un “pinche mundo de cosas rotas”, rotas y abandonadas como ellos mismos. Los juguetes y máscaras afirman el imaginario macabro del grupo en torno a la muerte, la tortura, la magia y los tigres. Así como su situación procede de la violencia, sus mitos son sangrientos y los objetos de los que se rodean dan sentido a un universo hostil y hacen más acogedores sus hogares improvisados: azoteas y casas abandonadas.

Sus criaturas, objetos desechados, híbridos engendrados por uniones aberrantes, son reflejos esperpénticos de sí, de sus vidas truncadas e infancia mutilada, pues ellos mismos son mezclas heterogéneas construidas a partir de despojos, de fragmentos que se resignifican ensamblando escombros (Figs. 7-10). Como seres marginales y nómadas, que deben ocupar azoteas y edificios abandonados, robar y rebuscar en la basura, crean engendros no codificados jugando y reinterpretando símbolos sagrados.



Figura 7. *Vuelven* (López, 2017).



Figura 8. *Vuelven* (López, 2017).

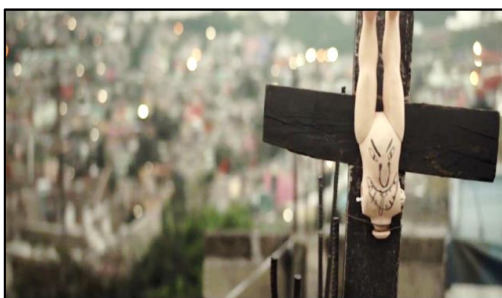


Figura 9. *Vuelven* (López, 2017).



Figura 10. *Vuelven* (López, 2017).

El hecho de que los niños jueguen a ser tigres, los dibujen, usen máscaras de tigre o hagan esculturas de tigres para obtener sus poderes, se relaciona con el pensamiento chamánico que naturaliza los objetos, estableciendo la cercanía y similitud ontológica entre el ser humano y otros seres, lo que permite la metamorfosis y el devenir entre sí (Beauregard et al. 24). Por ejemplo, para Shine ir a reciclar y robar comida supone ir de caza, actividad también relacionada con el chamanismo (Viveiros, *Metafísica* 154); por eso usa la máscara de tigre, que oculta su identidad y le proporciona una conexión espiritual con el animal y sus poderes, le convierte en tigre.

Además, los dibujos de estos animales cumplen la función protectora de los nahuales, o animales de poder, que velan por la seguridad y el bienestar de los individuos y comunidades. Esto se explicita en una secuencia en la que los niños están dibujando en unos balones de fútbol (lo que también parece aludir al equipo de fútbol de primera división Tigres de la UANL). Estrella pinta en su balón un rostro humano y Shine, al verlo, exclama enfadado que se parece al Caco, quitándoselo y pinchándolo con rabia para exorcizarlo. Estrella se entristece y entonces él le entrega el suyo, en el que ha dibujado un tigre, explicándole que la protegerá (Fig. 11).



Figura 11. *Vuelven* (López, 2017).

Estos objetos, fruto de la mezcla heterogénea entre lo orgánico y lo inorgánico, lo inerte y lo vivo, creaciones como esculturas, muñecos, marionetas o autómatas que han nutrido al género de terror, asociados a lo grotesco traumático, resultan inquietantes por atribuirseles frecuentemente vida propia (Kayser 224). Entre estos engendros, destaca el cuerpo mutilado de una muñeca sin cabeza ni brazos sujeta a una cruz de madera (Fig. 9). El rostro dibujado en su torso desnudo simula el de un diablo funcionando las piernas como cuernos. Esto evoca los rituales sangrientos que, según los niños, realizan los Guascas con las mujeres secuestradas y por los que los llaman “narcosatánicos”. Rituales que no se ponen de acuerdo en denominar “misas rojas o negras” y sobre lo que discuten en una secuencia en la que su ignorancia sobre el color de “las misas” subraya su inocencia, mediante un toque de humor macabro, al mezclar y confundir las torturas y asesinatos de los narcos con los ritos oscurantistas de la santería y el culto a la Santa Muerte. Esta alusión a la narcocultura muestra cómo el imaginario traumático no solo habla sobre los niños, sino que también parodia satíricamente la subcultura macabra y sádica del narco, sobre un mundo erigido bajo el desgobierno del crimen, la corrupción y la violencia.

Lo grotesco traumático aparece entreverado con la fantasía de los cuentos de hadas, donde las categorías racionales se dinamitan y lo grotesco asombroso inunda la realidad cotidiana haciendo que los cadáveres, los juguetes y otros elementos inertes cobren vida y se comuniquen. Carroll lo denomina “grotesco asombroso o milagroso”, porque, aunque desestabiliza lo real, aunque muestra, como lo traumático, lo absurdo, injusto y arbitrario que es el funcionamiento del mundo, no lo hace desde el espanto y la negación, lo milagroso “es

diferente, supone aceptación. Inspiramos aire no solo porque probablemente refuerce nuestra sensación de euforia y exultación física, sino que también es sintomático de nuestra voluntad de internalizar el absurdo, de incorporarlo y aceptarlo” (Carroll 396-397).

Entre lo asombroso destaca el peluche de tigre del Morro (Fig. 12). Al morir, el niño se aparece a Estrella con su peluche, que a su vez cobra vida. El peluche es el nahual del Morro y agente facilitador que, cuando el fantasma del niño deja de aparecerse a Estrella, continúa guiándola y ayudándola en su gesta contra los Guascas.



Figura 12. *Vuelven* (López, 2017).

El peluche es doblemente intersticial: es un animal humanizado, que camina erguido a dos patas y viste ropa y calzado, y es un peluche, un ser inerte y artificial que cobra vida y adquiere movimiento y voluntad propia. Su ambigüedad se tolera, no tanto por su aspecto afable, sino porque procede del Morro, así que, aunque se origina a partir de un hecho traumático como es el asesinato de un niño inocente, sorprende pero no aterroriza. Lo asombroso disuelve los esquemas cognitivos, pero la subversión de lo conocido es acogida como un bien milagroso, como una fuerza benévola pero vengativa. A fin de cuentas, el tigre representa al guerrero, y su afán de justicia sangrienta se justifica en un mundo gobernado por el mal, un mal que es necesario eliminar para sobrevivir. Además, el tigre de peluche es un mensajero nocturno que comunica a Estrella con el mundo de ultratumba: abre la trampilla por donde Estrella desciende al inframundo (Fig. 13), al depósito donde yacen los cadáveres.



Figura 13. *Vuelven* (López, 2017).

Lo grotesco asombroso, más propio de los cuentos de hadas que de los relatos terroríficos, son actantes facilitadores y mensajeros, pero no aportan una carga crítica, sino más bien suavizan lo dramático y terrorífico que denuncia lo grotesco traumático. Su función por tanto es

eufemística, desde una estética e imaginario más *mainstream* que crítico, mitiga la dureza y crueldad de la trama.

VI. La ambivalencia grotesca

Un elemento fundamental grotesco que acompaña a Estrella durante casi toda la película es un reguero de sangre procedente de la primera víctima de los narcos que ella ve (Fig. 14). Esta sustancia viscosa y fluida que se desliza como un reptil persiguiéndola abre un canal entre su mundo y el de los muertos que pretenden comunicarse con ella. La sangre es un elemento ambivalente, significa vida o muerte dependiendo de su estado y contexto. Resulta esencial para la vida mientras se mantiene oculta, fluyendo por su cauce invisible dentro del organismo, pero al transgredir las barreras de su continente natural, al desparramarse fuera del cuerpo de forma incontrolada, se torna indicio de dolor, sufrimiento y muerte. Inquieta al salir al exterior porque evoca “el temor al cuerpo mutilado, a la transgresión de las fronteras corporales (interior-exterior)” (García 27). Estrella rechaza la sangre porque, como los cadáveres de los que procede, es abyecta y supone “la muerte infestando la vida” (Kristeva 11).



Figura 14. *Vuelven* (López, 2017).

Además, si bien el reguero de sangre resulta inquietante por las connotaciones que implican tanto su ausencia como su desbordamiento, se le añade el hecho de estar animada de forma sobrenatural e inexplicable. La traslación de un elemento fuera de su espacio natural, o la adquisición de cualidades que no le son propias, como el movimiento autónomo de seres inertes, convierte al objeto en una señal de alerta, en un elemento que evidencia un desequilibrio del mundo, cuando no de caos. Si de por sí la sangre se sitúa en lo abyecto, por la mezcla inquietante de dominios que implica lo líquido, a medio camino entre lo sólido y lo gaseoso, la sangre es una sustancia intersticial que surca fronteras, desafía límites, se escurre, atraviesa y penetra superficies sólidas, conectando el mundo de los muertos y los vivos.



Figura 15. *Vuelven* (López, 2017).

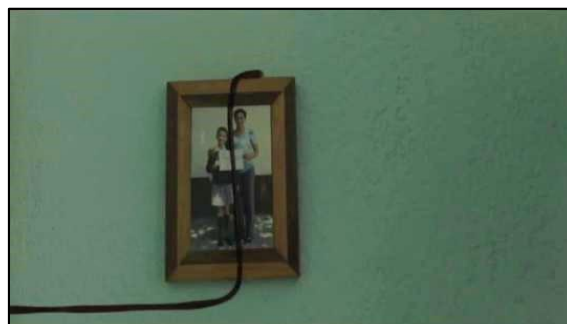
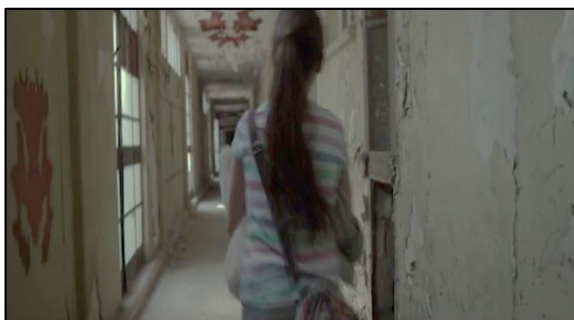


Figura 16. *Vuelven* (López, 2017).

Figura 17. *Vuelven* (López, 2017).Figura 18. *Vuelven* (López, 2017)

El reguero accede a casa de la protagonista, repta por los azulejos, atraviesa la pantalla de televisión señalando al asesino de su madre, trepa por las paredes, separa a madre e hija en una foto en la pared y encharca un vestido de la madre de Estrella (Figs. 15-17). La sangre intenta expresarse mediante un lenguaje déctico, trazando límites o superándolos, señalando objetos, dividiéndolos, dissociándolos o agrupándolos, pero también inundándolos y creando formas indeterminadas que se asemejan a las figuras *de Rorschach* (Figs. 17 y 19). Pero el reguero fracasa en tanto que provoca aversión, inquietud y finalmente espanto: “lo informe deja entrever su carácter monstruoso, arrojando al ser humano al abismo de lo indeterminado, [...] lo informe sería ese estado alcanzado por destitución de toda forma en la que nos pudiéramos reconocer” (García 165). La sangre connota aquí la tortura y la muerte violenta, una muerte en la que Estrella no se puede reconocer, que no acepta. La niña rechaza y huye del reguero porque le resulta incomprensible, se trata de una sustancia informe, que la empuja hacia lo desconocido e incierto, hacia las madres y padres asesinados irracionalmente. Estrella aterrorizada, tarda en comprender que este flujo procede del sótano donde yacen los cadáveres hacinados, esparciéndose por toda la ciudad para protegerla e indicarle el camino. Solo se entenderá que es un canal abierto de comunicación con el inframundo cuando a la sangre se unan las voces quejumbrosas y los susurros de la madre y el resto de no-muertos alertándola del peligro y clamando justicia.

Figura 19. *Vuelven* (López, 2017).Figura 20. *Vuelven* (López, 2017)

Para defenderse del reguero de sangre que lo inunda todo, persiguiéndola, Estrella utiliza las tizas blancas, portadoras de poderes mágicos como en los juegos infantiles y en la magia, para marcar y delimitar un espacio de seguridad, la frontera mágica protectora que no puede atravesar la sangre que abre paso al inframundo (Fig. 20). Esta idea, recurrente en las películas de terror, se asocia con su uso en la santería y brujería para crear una zona infranqueable y segura frente a las fuerzas demoníacas o espectrales.

Figura 21. *Vuelven* (López, 2017)Figura 22. *Vuelven* (López, 2017)

Las tizas constituyen otro elemento híbrido, en el que convergen esperanzas y temores, un objeto ambivalente debido a sus propiedades paradójicas, pues funciona como objeto protector portador de deseos y desgracias. Las tizas sustentan la idea de que todo bien implica un mal, que los deseos milagrosos exigen un precio. Se cumplen todos los deseos que la niña pide: su madre vuelve, el Caco muere sin matarlo, y se borra la quemadura del rostro de Shine, pero todos suponen un sacrificio. El regreso materno es monstruoso, la del Caco trae consigo muertes inocentes, y la cicatriz de Shine desaparece porque al trazar Estrella una cruz de tiza sobre ella, condena al niño, con una ironía macabra, señalando el punto donde impacta la bala que lo mata unos instantes después (Figs. 21 y 22). Este juego de la ambigüedad, donde lo perjudicial se entremezcla con lo benefactor, muestra un mundo paradójico y grotesco que acorrala a Estrella conduciéndola irremediabilmente hacia los dominios de la muerte.

VII. Conclusiones

El imaginario chamánico en *Vuelven* constituye un alegato por la toma de conciencia y la acción directa contra el narcotráfico y las instituciones corruptas, reinterpretando desde lo grotesco subversivo el imaginario mexicano. Esta postura supone un enfrentamiento con la idealización del crimen organizado que ha fomentado la narcocultura, crítica que engloba a todos los agentes implicados en el capitalismo gore, tanto al crimen organizado como a las instituciones políticas y policiales cómplices, así como a la población pasiva y atemorizada a la que anima a sublevarse. La directora mexicana denuncia así un mundo violento e irracional donde no es de extrañar que los niños, arrojados a un mundo de cosas y vidas rotas, de seres intersticiales e incompletos, invoquen la fuerza y el valor de los tigres-jaguar, a cambiar la historia, a levantarse y enfrentarse a los poderes que están oprimiendo a la población, manteniendo a millones de personas sometidas bajo un régimen de violencia y terror. Para ello se revisa el estereotipo del héroe guerrero incluyendo una versión infantil y femenina no violenta mediante una recuperación sincrética de la cosmovisión mesoamericana chamánica, del devenir que supera las dicotomías humano-jaguar, vivo-muerto, objeto-sujeto. La protagonista sirve de guía, de chamana, y, como su nombre connota, ilumina al pueblo dormido las tinieblas de lo siniestro, esto es, de lo oprimido. Ella percibe los elementos sobrenaturales del inframundo, anuncian la desestructuración del mundo. Entre ellos, unos, como el reguero de sangre, penetran de forma violenta e inquietante, y otros desde lo milagroso y sorprendente, como el tigre de peluche. Aunque ambos irrumpen desvelando el terror y la impotencia que sufre la población mexicana bajo el régimen del crimen organizado, lo asombroso cumple fundamentalmente una función eufemística que suaviza la carga dramática y, en parte, también disminuye la capacidad transgresora y crítica de lo traumático, aunque permite, por otro lado, llegar a un público más amplio. Lo terrorífico no es el mundo de ultratumba que atraviesa las fronteras establecidas, lo aterrador es el mundo absurdo, injusto y en ruinas, donde no hay tiempo para pensar en el

mañana, para construir en común y sólo queda luchar para sobrevivir y plantar cara al necropoder.

Obras citadas

- Bartra, Roger. *La jaula de la Melancolía. Identidad y metamorfosis del mexicano*. Grijalbo, 2000.
- Beauregard, Graciela, et al. “La cultura del jaguar”. *Kusulkab*, vol. 16, n° 29, julio-diciembre de 2009, pp.61-67.
- Campbell, Joseph. *Las Máscaras de Dios, Vol. 1: Mitología Primitiva*. Atalanta, 2017.
- Carroll, Noël. “Lo grotesco hoy en día. Notas preliminares para una taxonomía”. *Grotesco y arte moderno*, coordinado por Frances Connelly y Amaya Bozal, La balsa de Medusa, 2017, pp. 373-398.
- Caso, Alfonso. *El Pueblo del Sol*. Fondo de Cultura Económica, 1971.
- Connelly, Frances S. *Lo grotesco en el arte y la cultura occidentales*. Antonio Machado Libros, 2015.
- _____, editora. *Grotesco y arte moderno*. Antonio Machado Libros, 2017.
- Cruz, Tania. “Instantáneas sobre el graffiti mexicano: historias, voces y experiencias juveniles”. *Última Década*, vol.16, n°29, 2008, pp.137-157.
- Fuentes, Carlos. “Rulfo, el tiempo del mito”. *Juan Rulfo: Toda la obra*, Claude Fell, UNESCO, 1992, pp. 927-935.
- García, José Miguel. *Orden y Caos. Un estudio sobre lo monstruoso en el arte*. Anagrama, 2006.
- Gutiérrez, Obscura S. “La construcción del imaginario sobre la pobreza en el cine mexicano”. *Cultura y representaciones sociales*. Revista UNAM, vol. 6, n° 11, 2011, pp.159-184.
- Kayser, Wolfgang. *Lo grotesco en pintura y literatura*. Nova, 2010.
- Kristeva, Julia. *Poderes de la perversión*. Siglo XXI, 2006.
- López, Isabel. *Vuelven*. Filmadora Nacional, Peligrosa, 2017.
- Mbembe, Achille. *Necropolítica*. Melusina, 2011.
- Paz, Octavio. *El laberinto de la soledad*. Fondo de Cultura Económica, 1994.
- Phillips, Susan A. *Wallbanggin' Graffiti and Gangs in L. A.* The University of Chicago Press, 1999.
- Reguillo, Rossana. *En la calle otra vez: las bandas. Identidad urbana y usos de la comunicación*. ITESO, 1991.
- Saunders, Nicholas J. “El icono felino en México: fauces garras y uñas”. *Arqueología mexicana*, vol. 12, n° 72, 2005, pp. 20-27.
- Soustelle, Jacques. *El universo de los aztecas*. Fondo de cultura económica, 2003.
- Valencia, Sayak. *Capitalismo gore*. Melusina, 2010.
- Viveiros, Eduardo. *La mirada del jaguar*. Tinta y Limón, 2008.
- _____. *Metafísicas caníbales. Líneas de antropología postestructural*. Katz, 2010.