

## CAPÍTULO TERCERO

### *EL SEÑOR DE LAS MOSCAS, CUANDO LOS NIÑOS JUEGAN EN ESTADO DE EXCEPCIÓN*

Martín Gabriel REYES PÉREZ\*

SUMARIO: I. *Jugando* se les pasó la mano. II. Conque jugando ¿eh? –dijo el oficial. III. *El juego y la magia*. IV. *Morir como un “Piggy”*. V. “*No es un perro que hayan agarrado así nomás*”. VI. “*¿Es que somos salvajes o qué?*”. VII. *Los niños endriagos ante el espejo: medea y medusa*. VIII. *A manera de conclusión: “sólo quedan las moscas”*. IX. *Bibliografía*.

En el presente texto se analiza el caso de tortura y asesinato del niño de seis años, Christopher Raymundo Márquez Mora, ocurrida en un fraccionamiento situado en los márgenes de la ciudad de Chihuahua, en mayo de 2015, a manos de cinco adolescentes durante lo que se calificó, por la Fiscalía del Estado de Chihuahua y basándose supuestamente en las declaraciones de los victimarios, como un “juego” (al secuestro) que se salió de control. Esta versión fue rechazada de inmediato por los familiares del niño y por sus vecinos, argumentando que hubo premeditación y que los adolescentes se empeñaron en evadir su responsabilidad, lo que indicaba que tenían clara conciencia del alcance de sus actos. Por otro lado, arguyeron que lo propio de un niño es jugar con una inocencia que, por definición, excluye un crimen como el cometido. Algunos sectores de la Iglesia, educadores, psiquiatras, periodistas y académicos tomaron posición respecto a lo sucedido, también colocando como pivote de sus argumentos la cuestión del juego y la responsabilidad. Pero exceptuando a unos pocos medios sensacionalistas, se dejó de lado un elemento que en el presente texto tendrá un papel central: la ecua-

\* Profesor-investigador adscrito al Centro de Estudios de Género, en la Universidad de Guadalajara. Psicoanalista; maestro en Educación por la Universidad de Guadalajara; doctor en Ciencias Sociales por el CIESAS-Occidente. E-mail: [reyespmg@hotmail.com](mailto:reyespmg@hotmail.com).

ción biopolítica que, al deshumanizar a la víctima, evidencia la operación de lo que Agamben llama, en su libro *Lo abierto*, “la máquina antropológica”.

Habiendo colocado el acento en la articulación entre el juego de unos niños y esta ecuación biopolítica, resultaba sugerente retomar la novela de William Golding, *El señor de las moscas*, en la que presenta la ficción de un grupo de niños que quedan varados cuando el avión que los transportaba es atacado durante el vuelo y debe aterrizar de emergencia en una isla de coral, espacio encantado en el que los niños se dedican a jugar todo el día y, también jugando, asesinan a otros niños. Al subrayar las similitudes y los contrastes entre los crímenes ocurridos en el espacio ficticio de la novela y en una zona marginada de nuestro país, será posible despejar los efectos de la incidencia de la cesura antropológica en el juego de los niños, para luego determinar las implicaciones de jugar en un estado de excepción. Ciertamente, esta comparación, entre una novela (es decir, una ficción) y un crimen realmente cometido, podría a primera vista ser considerada una inconsistencia metodológica; pero es justamente la oposición o concurrencia entre ficción y realidad lo que debe abordarse cuando se plantea la cuestión del juego de los niños. Más aún, una de las preguntas centrales que se abordarán en este texto es en qué condiciones puede constituirse el espacio de la ficción que delimita y especifica el juego.

Lo anteriormente dicho anticipa la estructura y secuencia de las partes que componen este texto: se alternará la presentación del drama que se juega en la novela con la articulación de los hechos en el crimen cometido en los márgenes de la ciudad de Chihuahua. Y para mediar entre estas narrativas se retoman los planteamientos que sobre el juego ha hecho Roger Caillois, así como las aportaciones de Donald Winnicott en torno a la zona de la experiencia en la que se despliega el juego. Los planteamientos de Giorgio Agamben, particularmente sobre la máquina antropológica y el dispositivo de la excepción, son el hilo conductor del presente texto e irán entreverándose en los diferentes apartados.

En el concierto de opiniones y análisis que se vertieron en relación con este crimen, destaca la intervención de pocos periodistas y algunos(as) académicos(as) que se detuvieron a considerar las condiciones de violencia y abandono en que vivían estos niños y, por esa vía, la zona gris en la cual tuvo lugar el crimen, de manera que, afincados en este punto de vista, es ineludible considerar como víctimas también a los adolescentes victimarios. Desde esta lógica es que los adolescentes que asesinaron a Christopher también pueden ser considerados *homo sacer*, tanto como lo fue este niño: vidas insacrificables cuyo asesinato no constituye un delito, y que mediante un necro-empoderamiento, tal y como es descrito por Sayak Valencia en su

libro *Capitalismo gore*, pretendían ascender en la escala social asumiendo la identidad y el rol de sicarios. Por otro lado, este crimen nos permitirá adentrarnos en el mundo de pesadilla en el que los sujetos endriagos actualizan en el ejercicio de una violencia sobregirada aquellas figuras míticas del crimen ontológico, descritas por Adriana Cavarero.

Los autores que aquí revisamos destacan el valor cultural del juego, sea como espacio en el que se despliegan aptitudes y disposiciones psicológicas de importancia fundamental, sea como semillero de instituciones y prácticas cotidianas. Por otro lado, de atenerse a lo planteado por Winnicott en el sentido de que la “zona de la experiencia” en la que transcurre el juego es también el lugar de la experiencia cultural, es ineludible preguntarnos en qué medida este juego al secuestro que derivó en la tortura indecible y luego en el asesinato de un niño de seis años, nos ofrece un diagnóstico de los principales vectores de la cultura de la violencia que se ha instaurado en todos los rincones de nuestro país.

### I. JUGANDO SE LES PASÓ LA MANO

En mayo de 2015, en el fraccionamiento Laderas de San Guillermo II, a las afueras de la ciudad de Chihuahua, cinco adolescentes invitaron a jugar al secuestro a Christopher Raymundo —a quien en el fraccionamiento apodaban “El Negro”—, a un arroyo seco, ubicado a escasos metros de un penal de alta seguridad, lugar donde le dieron muerte. Tres de los adolescentes que participaron en este crimen eran hermanos entre sí y además primos del padre de Christopher, quien había fallecido meses antes: Jorge Eduardo de 15 años, Valeria Janeth de 13 años, e Irving de 12 años; también estuvieron implicados Jesús David de 15 años —considerado el líder del grupo por la procuraduría del estado, papel que en otras ocasiones atribuyen a Valeria— y, por último, Alma Leticia, una niña indígena rarámuri de 13 años quien no dominaba por completo el español. Extrañamente, la fiscalía del estado de Chihuahua no llevó a cabo una reconstrucción de los hechos, lo cual dejó muchos cabos sueltos, dos de los cuales fueron precisamente en qué momento los niños invitaron a Christopher a jugar al secuestro y si la invitación a participar como secuestrado fue explícita y concertada. Se trata de dos cuestiones nodales para los fines del presente texto, pues conciernen a la instauración de la convención que delimita el espacio y tiempo del juego y que es, por tanto, una de las premisas que permitirían establecer si la tortura y el asesinato ocurrieron o no mientras los niños jugaban.

Sobre el punto anterior se manejaron básicamente dos versiones, siendo la primera que desde un inicio se invitó a Christopher a jugar al secuestro en el arroyo seco y, la segunda versión, que lo invitaron a “juntar leña” o bien a “tirar”<sup>1</sup> en el arroyo a una perra enferma de sarna, a la que arrastraban con una cadena, y que ya en el arroyo le propusieron que representara el papel de “secuestrado”. Esta última versión es la más plausible, sobre todo porque puede corroborarse con los retazos de las confesiones de los niños que se dieron a conocer en la prensa,<sup>2</sup> aunque en tal caso, la secuencia de hechos se asemeja ominosamente a un secuestro real en el que a la víctima potencial se le engaña al no revelarle el propósito real de la “invitación”.

Una posible respuesta al porqué la fiscalía no llevó a cabo esta reconstrucción de los hechos puede inferirse de la premura y el contenido mismo de las declaraciones a la prensa, tanto del fiscal especializado en investigación y persecución del delito en la zona centro de Chihuahua, Sergio Almaraz Mora, desde el día en que se localizó el cuerpo sin vida de Christopher, el 16 de mayo, como las vertidas días después por el fiscal general de Chihuahua, Jorge Enrique González Nicolás. Tomando como base las confesiones de los adolescentes, el fiscal del estado estableció que lo que empezó siendo un juego terminó en la muerte de Christopher, ya que a los adolescentes se “les pasó la mano... en la continuidad del maltrato que le daban, y que culminó en el terrible hecho como una forma de cubrir la agresión que le habían provocado” (Excélsior, 2015a). Es decir, habiendo maltratado efectivamente al niño, amarrándolo, apedreándolo, clavándole en el rostro y el cuerpo ramas con espinas, se precipitaron en matarlo para así evitar que los denunciara a sus padres.

Resulta obvio que, sin mediar una reconstrucción de los hechos, era aventurado afirmar que en el tiempo y en el espacio ficticio del juego (al secuestro) Christopher fue asesinado. Sobre todo porque no se debía descartar que el niño hubiera sido efectivamente secuestrado<sup>3</sup> utilizando el subterfuge

---

<sup>1</sup> Siendo la palabra “tirar” un eufemismo de “matar” al animal, a pedradas y con el cuchillo que llevaba Alma.

<sup>2</sup> Algunos periodistas subrayaron las palabras de los adolescentes, familiares o vecinos en un tono sensacionalista y, en ocasiones, con nulo rigor periodístico. Al sacar estas frases de contexto, ofrecían imágenes brutales en las que los niños eran presentados como predadores sin conciencia. Esta circunstancia hacía obligatorio el contraste y la corroboración de algunas frases o declaraciones atribuidas a los niños en diferentes medios, ponderando cada nota en función de la solidez de la casa editorial.

<sup>3</sup> La madre de Christopher negó enfáticamente que los niños hayan jugado al secuestro, porque en tal caso habrían pedido alguna forma de “rescate” y, por supuesto, no lo habrían matado. En cambio, insistió en que a su hijo lo habían “levantado”. A estas prácticas infame

gio de “tirar” a la perra, juntar leña o, incluso, “jugar” al secuestro. Esta posibilidad es la que la fiscalía se apresuró a descartar, para cimentar una versión que permitía transferir la responsabilidad última de estos hechos a “la sociedad” y, sobre todo, a los padres de familia<sup>4</sup> que descuidaban a sus hijos al no supervisar debidamente los juegos en los que estos se involucraban. Incluso, periodistas poco profesionales, algunos de ellos ligados a la Iglesia católica, establecieron un nexo entre este crimen y “rituales satánicos”, partiendo de las declaraciones de vecinos y de una fotografía en la que se ve a la madre de Christopher portando en el cuello un dije de la Santa Muerte.

La versión oficial de las autoridades fue contestada enérgicamente por los familiares de Christopher, por los vecinos y por algunos especialistas, calificando como una mentira, e incluso como una coartada, el que hayan jugado al secuestro, argumentando que el juego entre niños excluye por definición la tortura y el asesinato. En la misma línea acusaron a los adolescentes de haber planeado la muerte del pequeño, negando que hubiera sido una acción precipitada por el temor al castigo de sus padres. Para la madre de Christopher, que había enviado un par de meses antes del asesinato del mayor de sus tres hijos, alegar que jugando “se les había pasado la mano” era una manera de excusar a los victimarios, lo que, junto con la inimputabilidad de los menores de edad, tendría como corolario la impunidad de los asesinos, todo lo cual lo expresaba diciendo que en tales circunstancias su hijo habría sido asesinado “como un perro”.

Algunos/as periodistas que siguieron el caso tuvieron acceso a los expedientes de los adolescentes o bien les fue posible entrevistar a los técnicos que los atendieron, y a partir de las declaraciones de cuatro de ellos,<sup>5</sup> tal y como fueron recogidas por la prensa, no es posible establecer con entera seguridad en qué momento se instauró, si es que fue el caso, la convención propia del juego, que en resumidas cuentas se contiene en las siguientes frases de Roger Caillois: “El juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y diversión” (Caillois, 1986: 33).

---

mes, Javier Valdez dedicó uno de sus libros: *Levantones. Historias reales de desaparecidos y víctimas del narco*, México, Aguilar, 2012.

<sup>4</sup> El presidente de la Comisión Estatal de Derechos Humanos (CEDH), José Luis Arredondo, señaló tajante que “en la figura de la familia está el principal responsable, seguido de la pérdida de valores y un sistema de educación que se debe de redireccionar” (La parada digital, 2015c); En el colmo del cinismo, el gobernador Cesar Duarte se atrevió a declarar: “Yo también exijo justicia” (La parada digital, 2015d).

<sup>5</sup> Los “expertos” determinaron que Jorge Eduardo presentaba un retraso mental de tal gravedad que no era apto para declarar, pues había un desfase de 9 años entre su edad mental y la cronológica.

Cuando el asesinato se da a conocer, prácticamente toda la prensa, en sus diferentes modalidades, cabeceó la noticia con frases que retomaban literalmente la versión oficial establecida por las autoridades: “Jugando al secuestro mataron a Christopher”. Ese fue el eje en torno al cual se articularon las opiniones, críticas, apreciaciones y disensos sobre este crimen y también el significante que hacía las veces de punto de capitonado<sup>6</sup> de los sentidos que emergían a remolque de los otros significantes que se desplegaron en la prensa, tales como: “impunidad”, “premeditación”, “espontaneidad”, “inocencia”, “culpabilidad”, “castigo”, “responsabilidad”, etcétera.

En sus declaraciones los fiscales destacan rasgos de carácter de los niños y se refieren a los latrocinos en los que se involucraban: consumir drogas, vandalismo, romper puertas y ventanas de casas abandonadas, matar gatos y perros, etcétera, pero enfatizan que, dado que no se habían interpuesto denuncias sobre esos hechos, no habían procedido en consecuencia. Mencionan también que David había sido expulsado de la escuela, lo cual sería un indicador de su inclinación a cometer infracciones. En la lógica de este discurso, las instituciones, tanto la escolar como la encargada de procurar justicia, no tendrían responsabilidad alguna en este terrible suceso —como si la escuela pudiera concretarse a expulsar a niños a quienes se ha estigmatizado como “no educables”— y negando cínicamente que había al menos una denuncia interpuesta por un vecino en contra de David por amagar con matarlo con un machete (Mayorga, 2015d), denuncia de la que se hizo caso omiso.

Pero fueron muy pocos<sup>7</sup> los que se preocuparon por contextualizar la forma de vida de estos adolescentes, cimentando así la posibilidad de com-

<sup>6</sup> “Saussure ubicaba el significado *sobre* el significante, separándolos por una barra llamada de *significación*. Lacan invirtió esta posición, colocando el significado *debajo* del significante, al que le atribuía una primacía. Después, tomando en cuenta la noción de «valor», subraya que toda significación remite a otra significación, de lo cual deduce que el significante está aislado del significado como una letra, un rasgo o una palabra símbolo desprovista de significación, pero determinante en tanto función para el discurso o el destino del sujeto. A este sujeto, que no es asimilable a un «yo», Lacan lo llama «sujeto del inconsciente». No es un sujeto «pleno», está representado por el significante, es decir, por la letra en la que se marca el anclaje del inconsciente en el lenguaje”. El “punto de almohadillado” es un término propio de la tapicería y se refiere “al momento en el que, en la cadena, un significante se anuda a un significado para producir una significación. Ésta es la única operación que detiene el deslizamiento de la significación, haciendo que los dos planos se reúnan puntualmente”, entrada “Significante”, en Roudinesco, Élisabeth y Plon, Michel, *Diccionario de psicoanálisis*, Buenos Aires, Paidós, 2008, p. 1020.

<sup>7</sup> Entre estos pocos destaca Patricia Mayorga, reportera de la *Revista Proceso*, en su portal electrónico; ella cubrió el suceso a lo largo de un año, entrevistó a los personajes relevantes y gracias a sus artículos es posible hacerse una idea clara de las difíciles condiciones en que

prender los vectores presentes en este crimen. Por el contrario, los discursos que se centraban en los rasgos de los niños y en sus “antecedentes”, reiteraron el proceso, descrito por Foucault, por el que se sustituye al infractor por el “delincuente”: “el delincuente se distingue también del infractor en que no es únicamente el autor de su acto (autor responsable en función de ciertos criterios de la voluntad libre y consciente), sino que está ligado a su delito por todo un haz de hilos complejos (instintos, impulsos, tendencias, carácter)” (Foucault, 1976: 257).

El ejemplo paradigmático en este proceso en el que se “produce el delincuente como sujeto patologizado” (*ibidem*: 283), está representado por Fegggy Ostrosky, autora de un libro que deja en claro ya en el título cuál es el enfoque con el que aborda este tipo de acontecimientos: “Mentes asesinas. La violencia en tu cerebro”, y quien, al ser entrevistada por la periodista Carmen Aristegui (Aristegui, 2015b), asentó, con todo el peso de la “ciencia”, que claramente se trataba de niños sociópatas, lo cual era un término que indicaba una perturbación mayor que la del psicópata, y que de ningún modo este crimen fue la consecuencia de un juego que se salió de control, pues ella encontraba claros indicios de que hubo “dolo”, afirmando también con contundencia que este grupo de adolescentes había actuado con más saña que los narcotraficantes cuando ejecutan a sus rivales.

## II. CONQUE JUGANDO ¿EH? –DIJO EL OFICIAL

Estas son las palabras que pronuncia el oficial de marina con el que se topa Ralph, uno de los protagonistas de la novela de William Golding, *El señor de las moscas*, en la playa de la isla de coral que incendian los otros niños náufragos para obligar a Ralph a que salga de su escondite y así cazarlo como habían hecho con los cerdos salvajes. Como podrá apreciarse, el oficial de la marina, al igual que los fiscales de Chihuahua, se precipita en su interpretación de lo que atestigua, inscribiendo de manera inmediata los actos de los niños en el rubro del “juego”. Si consideramos lo que plantea Lacan en relación con lo que llama un “nuevo sofisma”,<sup>8</sup> podríamos decir que el oficial y los fiscales,

---

vivían los adolescentes victimarios y el pequeño Christopher. En esta misma línea se encuentra el artículo publicado por Víctor Quintana, “El infanticidio tiene autores intelectuales”, publicado en el diario *La Jornada*, apenas una semana después del asesinato, el 22 de mayo de 2015.

<sup>8</sup> En el texto “El tiempo lógico y el aserto de certidumbre anticipada. Un nuevo sofisma”, *Escritos I*, México, Siglo XXI, 1984, Lacan presenta un problema lógico que aparentemente no tiene solución: de tres prisioneros que tienen méritos para ser liberados sólo lo será

se precipitaron al deducir una conclusión tomando como base lo que veían, eludiendo la comprensión de estos crímenes.

Cuando los niños náufragos se dan cuenta de que no hay ningún adulto en la isla se llenan de gozo, pues para ellos la isla es la materialización de otros lugares fantásticos, descritos en las novelas que leían en el colegio: “La isla de coral”, “La isla del tesoro”, “Golondrinas y Amazonas”. La isla es un lugar pródigo en árboles frutales, donde no existen obligaciones tangibles, pueden pasar el tiempo que deseen nadando o haciendo prácticamente lo que les dé la gana. En esas condiciones, la omnipotencia se vuelve una experiencia tangible, corroborada en el episodio en el que tres de ellos hacen caer, desde una de las alturas de la isla, una enorme piedra que apenas y se mantenía en equilibrio. Lo que exceptúa esta situación son las tareas que se ven obligados a llevar a cabo, como la construcción de refugios, la obtención de carne para alimentarse o el mantener encendida una fogata que, con el humo que arroje, debiera alertar a los barcos que se acerquen a la isla.

Desde el inicio de la historia los niños eligen a Ralph como su líder, quien es aconsejado siempre por el diligente Piggy —un niño regordete y que porta unas gafas que serán el único medio para producir fuego al hacer que converjan los rayos del sol en la madera seca—. Habiendo decidido por unanimidad mantener encendida una hoguera, en tropel ascienden a un talud de la isla, apilan madera y le prenden fuego empleando los anteojos que le arrebatan sin comedimientos a Piggy; pero la enorme pila de leña que

---

aquél que deduzca el color del disco que lleva en la espalda, salga en primer lugar y exprese con coherencia lógica cómo llegó a esa conclusión. Entonces se muestra a los tres prisioneros 5 discos: 3 blancos y 2 negros y se les informa que se utilizarán únicamente tres discos, uno para cada uno, descartando los otros dos. Finalmente ponen a cada prisionero un disco blanco en la espalda —eliminando los dos negros— de manera que se les emplaza a que determinen el color del disco que portan en la espalda, bajo el supuesto de que la conveniencia dicta que no se comuniquen entre sí lo que ven. El tiempo lógico para dar con una solución se escande en tres momentos: 1) momento de ver; 2) momento para comprender; 3) momento para concluir. El momento de ver consiste en lo siguiente: si un prisionero viera que dos discos son negros, deduciría de inmediato que él porta un disco blanco y sería liberado. Esta es la situación descartada de inicio y para captarla bastaría con ver. Para las otras dos posibilidades (dos blancos y un negro; tres blancos) se precisa un momento para comprender en el cual es importante establecer qué piensan los otros sujetos, partiendo de sus reacciones (y de sus vacilaciones). El tiempo para concluir exige la prisa, un acto de precipitación concretada en la acción de encaminarse a la salida al deducir que se tiene un disco blanco en la espalda, pues de no darse prisa el sujeto se estancaría en el momento de comprender. Tanto el fiscal de Chihuahua, como el oficial de la marina que rescata a los náufragos, concluyen apresuradamente —que los asesinatos ocurrieron mientras los niños jugaban—, para *no comprender* las implicaciones de estos crímenes y su responsabilidad política en ellos.

formaron se consume con rapidez sin arrojar la menor señal de humo, y al derrumbarse desperdigó rescoldos que incendian cincuenta hectáreas a su alrededor. Después de ser increpados por Piggy por exhibir comportamientos irresponsables, propios de “niños”, se retiran del lugar, pero a Ralph, y en menor medida a Piggy, los embarga la vaga impresión de que uno de los niños “pequeños” no alcanzó a ponerse a salvo de las llamas como sí lo hicieron los otros de su edad que recogían frutos justo en el lugar que consumió el fuego. Ese niño era el único que exhibía una singular mancha en el rostro que lo hacía inconfundible, y además fue el primero en enturbiar la atmósfera de encantamiento que cubrió la isla al preguntar en medio del llanto qué harían con la “serpiente gigantesca”, a la que después llamarán “la fiera”, que él había visto en una de las alturas de la isla. En varios momentos de la novela Ralph busca encontrar el rostro de ese niño, pero la culpabilidad afianza la desmentida de su muerte. Incluso, ya al final, cuando se topa de brúces con el oficial de la marina que tomó como una señal el humo provocado por el incendio que consume la isla entera, y éste le pregunta si hubo muertes, Ralph responde que hubo... “dos cadáveres” (*ibidem*: 235) que, sin embargo, habían desaparecido al ser arrastrados por las olas. Esta muerte podría muy bien ser descrita echando mano de las palabras del fiscal del estado de Chihuahua: “jugando (con fuego) se les pasó la mano”. Es necesario subrayar que exceptuando a Ralph (y a Piggy) ningún otro niño reconoce, y menos verbaliza, esta muerte.

La segunda muerte se motiva por el terror a “la fiera” y ocurre cuando el grupo de niños se ha fracturado de manera irremediable. Ralph y los pocos niños que lo siguen considerando “jefe” se encaminan a la zona donde acampa el resto del grupo, liderado por Jack y sus cazadores, para pedirle un poco de la carne del cerdo que han cazado recientemente. Después del festín, los niños llevan a cabo un baile catártico alrededor del fuego y es ahí cuando todos matan a Simon al confundirlo con “la fiera”, precisamente cuando este niño se acerca a explicarles a gritos que la “fiera” sólo es el cadáver putrefacto de un hombre que se balancea en un risco debido a que el viento jalona rítmicamente el paracaídas al que quedó sujeto. Justo después de matar a Simon<sup>9</sup> a golpes y empleando las lanzas rústicas con las que cazan a los cerdos salvajes, una fuerte ráfaga del viento infla el paracaídas y arrastra el cadáver

<sup>9</sup> Ateniéndonos al contenido de sus declaraciones, podemos decir que los fiscales de Chihuahua equipararon el asesinato de Christopher con la muerte del pequeño que fue víctima del incendio que se salió de control y con esta segunda muerte, la de Simon, en la que el terror a “la fiera” sería equivalente al temor a ser castigados por el maltrato que le infligieron a Christopher, lo que los habría llevado a matarlo.

al mar, haciendo que todos los niños huyan aterrizados a refugiarse entre los árboles. De hecho, cada bando podría caracterizarse por la posición que asumen con respecto a estas muertes, correspondiendo a Ralph, a Piggy y a Simon el lado de la conciencia titubeante y atormentada, mientras que el resto del grupo forcluye<sup>10</sup> la primera muerte y reniega<sup>11</sup> de la segunda, para decirlo empleando un par de conceptos del psicoanálisis.

La tercera muerte es la de Piggy y en ella se cifra la crítica de Golding a la sociedad de posguerra. El “puerquito” muere cuando le destrozan el cráneo al lanzarle una enorme piedra desde un risco, pero esto ocurre cuando los niños ya no juegan, porque el espacio de juego se ha colapsado por efecto de la máquina antropológica que hiende la vida del ser humano, separando una mera *zoe* —una vida orgánica, animal— de la *bios*, que es la vida cualificada. Por eso, después de matar a Piggy los niños se aprestan a hacer lo mismo a Ralph, cazándolo igual que a un jabalí e incendiando la isla entera para obligarlo a salir de su madriguera. Es únicamente con la muerte de Piggy con la que puede equipararse el asesinato de Christopher a manos del grupo de cinco adolescentes. Pero antes de profundizar en esta cuestión es necesario considerar con mayor detenimiento en qué consiste el juego y qué hace posible que se constituya como una experiencia. Y esto con el propósito de abrir un tiempo para la comprensión, en lugar de establecer en forma apresurada que estos niños jugaban, como afirman tanto el capitán en la novela de Golding como los fiscales de Chihuahua o, en sentido contrario, que no jugaban, como reclamaron los familiares y vecinos de Christopher.

### III. EL JUEGO Y LA MAGIA

En esta dirección habría que despejar esta pregunta: ¿en qué espacio/tiempo juegan los niños?, para luego considerar la siguiente: ¿qué relación guarda el crimen y el juego en ambos casos: en la novela y en la vida real? Para ello

<sup>10</sup> “Concepto elaborado por Jacques Lacan para designar un mecanismo específico de la psicosis por el cual se produce el rechazo de un significante fundamental, expulsado afuera del universo simbólico del sujeto. Cuando se produce este rechazo, el significante está forcluido. No está integrado en el inconsciente, como en la represión, y retorna en forma alucinatoria en lo real del sujeto”, entrada: “Forclusión”, *Diccionario de Psicoanálisis*, cit., p. 344.

<sup>11</sup> “Término propuesto por Sigmund Freud en 1923 para caracterizar un mecanismo de defensa mediante el cual el sujeto se niega a reconocer la realidad de una percepción negativa, en particular la ausencia de pene en la mujer”, entrada: “Renegación” del *Diccionario de Psicoanálisis*, cit., p. 941.

recurrirremos al texto de Roger Caillois, “Los juegos y los hombres”, y al de Winnicott, “Realidad y juego”, si bien el punto de partida obligatorio de toda reflexión sobre el juego deben ser los planteamientos de Johan Huizinga, en su conocido libro *Homo Ludens*:

Resumiendo podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una asociación libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga de ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (Huizinga, 1972: 26).

El libro de Caillois critica y desarrolla al mismo tiempo los planteamientos de Huizinga, mientras que Winnicott se centra en conceptualizar la experiencia de los niños al jugar. Tanto uno como el otro coinciden en distinguir entre un juego afincado en reglas y otro libre, abierto a la improvisación. Esta distinción se empalma con la que ofrece Caillois entre reglas y ficciones: “Así, los juegos no son reglamentados y ficticios. Antes bien, o están reglamentados o son ficticios” (*ibidem*: 36). Por su parte, Winnicott, apegándose a las posibilidades que le ofrece el idioma inglés, distingue entre *game* y *play*, que se corresponderían respectivamente con el juego reglado (como el fútbol) y el juego libre, espontáneo, como podría ser el girar en torno a sí mismo hasta perder el equilibrio; pero sin duda una de las aportaciones más fecundas de Winnicott ha sido distinguir entre juego (*play*) y el verbo sustantivado “jugar” o “jugando” (*playing*)<sup>12</sup> que se corresponde con la experiencia del jugador, siempre procesual y en movimiento.

Caillois clasifica los juegos en cuatro grandes categorías: *agon*, que corresponde a los juegos de competencia, *alea*, juegos de azar, *mimicry*, juegos de representación o simulacro y, finalmente, *ilinx*, que son los que apuntan a provocar vértigo, aturdimiento, desconcierto, incluso pánico. Por otro lado, introduce los términos *paidia* y *ludus* para dar cuenta de las maneras en que la energía se moviliza en los distintos juegos: *paidia* remite a la espontaneidad, la agitación, el estremecimiento, mientras que *ludus* alude a la canalización de esa energía mediante reglas y convencionalismos que gradúan

<sup>12</sup> Estas distinciones son subrayadas por J. B. Pontalis en el texto “Encontrar, acoger, reconocer lo ausente” y que es la Introducción del libro de Winnicott, *Realidad y juego*, libro que Pontalis tradujo al francés y que la traducción al español en la editorial Gedisa ofrece al lector.

las dificultades a afrontar con disciplina y entrenamiento (Caillois, 1986: 39-79).

Prácticamente todos los autores que tratan sobre el juego sostienen que éste “se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio”, “vivido como situado fuera de la vida corriente” como plantea Huizinga en la cita recién transcrita. A esto Winnicott<sup>13</sup> agregará que el espacio de juego no se ubica tampoco en “la vida interior”, ya que se desarrolla en una “zona intermedia de la experiencia” con una estructura paradójica y que es el “territorio intermedio entre la «realidad psíquica interna» y «el mundo exterior tal como lo perciben dos personas en común»” (Winnicott, 1992: 22). Entonces, esta zona está entre el interior y el exterior, entre el yo y el no-yo, el individuo y el ambiente, razón por la cual la designa como “transicional” o bien como “zona potencial” para acentuar su carácter contingente.

Puesto que el psicoanalista inglés sostiene que es posible establecer un “desarrollo que va de los fenómenos transicionales al juego, de este al juego compartido, y de él a las experiencias culturales” (*ibidem*: 76), es conveniente detenerse en la caracterización de los primeros, para lo cual la mejor vía es describir en primer lugar los objetos “transicionales”: <sup>14</sup> se trata de objetos que vienen a ser las primeras “posesiones” del bebé, investidos de una gran carga afectiva, en la medida en que conservan algún rasgo de la madre —como su olor, por ejemplo—, pero que no son vividos por el niño como “externos” a él, sin que ello signifique que, en su experiencia, tengan una realidad meramente alucinatoria (o interna). Así, estos objetos son un “matrimonio” entre el adentro y el afuera y, al mismo tiempo que unen, separan al bebé de la madre: es el caso, por ejemplo, del chupón, alguna almohadilla o una cobijita.

La condición de posibilidad de estos objetos y fenómenos transicionales es la adaptación completa de la madre a las necesidades del bebé, lo que provoca en este último la experiencia de la omnipotencia y la ilusión del control mágico del objeto —el pecho, si bien aquí habría que anotar todos los aspectos del cuidado materno—. Gradualmente la madre va “desilusionando” a su hijo, es decir, desajusta su conducta o se “des-adapta”, cuidando no responder de manera inmediata a las necesidades de su hijo, abriénd-

<sup>13</sup> Winnicott fundamenta sus desarrollos en la observación de niños y de los cuidados maternos, así como en su experiencia clínica (psicoanalítica) de niños perturbados que presentaban problemas como hurtos, mentiras, adicciones, fetichismo, etcétera. Los hechos y las observaciones que constituyen su punto de partida son accesibles a cualesquier padre o madre, familiar del niño, maestros o educadores.

<sup>14</sup> Al respecto siempre hay que tener en cuenta que los objetos son parte de los fenómenos que se despliegan en la zona transicional.

doles así el camino a la autonomía: “La «madre» lo bastante buena (que no tiene por qué ser la del niño) es la que lleva a cabo la adaptación activa a las necesidades de este y que la disminuye poco a poco, según la creciente capacidad del niño para hacer frente al fracaso en materia de adaptación y para tolerar los resultados de la frustración” (*ibidem*: 27).

Para expresarlo en los términos de Sigmund Freud, diríamos que la zona transicional se localiza entre el “principio del placer” y el “principio de realidad”, aunque la existencia de esta zona no garantiza el pasaje del primero al segundo<sup>15</sup> porque entre ambos principios se establece una hincia que imposibilita una continuidad en ese pasaje.

Winnicott afirma que la “ilusión” de que el pecho es parte del niño y que se encuentra “bajo su dominio mágico” hace de la omnipotencia “casi un hecho de la experiencia”. Esta experiencia surge por primera vez en los fenómenos transicionales y es “la ilusión de que existe una realidad exterior que corresponde a su propia capacidad de crear”, implicando con ello el “ajuste mágico, omnipotente, entre lo que el niño crea y la realidad exterior” (*ibidem*: 29) o bien que “la ilusión de que lo que él cree, existe en la realidad” (*ibidem*: 32).

El espacio o zona transicional es la sede de la ilusión y de la desilusión, articuladas de una manera paradójica<sup>16</sup> que “debe ser aceptada, tolerada y respetada, y que no se la resuelva. Es posible resolverla mediante la fuga hacia el funcionamiento intelectual dividido, pero el precio será la pérdida del

---

<sup>15</sup> En “Formulaciones sobre los dos principios del acaecer psíquico”, Freud caracteriza ambos principios. La jurisdicción del principio del placer se deja ver tanto en los “sueños nocturnos” como en la “tendencia de vigilia a esquivar las impresiones penosas”, determinando un funcionamiento del aparato psíquico fundamentalmente alucinatorio, orientado a establecer la coincidencia entre el deseo y la percepción. En cambio, el principio de realidad surge a remolque de las perturbaciones generadas al psiquismo por las necesidades internas y, sobre todo, por el desengaño derivado del desajuste entre la “satisfacción esperada” (o procurada por vía alucinatoria) y la realmente obtenida. Este principio impone al aparato la representación de las “constelaciones reales del mundo exterior” así como la “alteración real”. Así, mientras que en función del principio de placer sólo se representa lo “agradable”, por la acción del principio de realidad tendrá que representarse lo “real, aunque fuese desagradable”, Sigmund Freud, “Formulaciones sobre los dos principios del acaecer psíquico”, *Obras Completas*, Argentina, Amorrortu, 1979, vol. XII, p. 224.

<sup>16</sup> De la misma manera que existe una paradoja entre ilusión y desilusión, también la hay entre otros aspectos del juego, por ejemplo, la que se instaura entre la restricción de la regla y la libertad: “Hay ciertos casos en que los límites se borran y la regla se disuelve, otros en cambio en que la libertad y la invención están a punto de desaparecer. Sin embargo, el juego significa que ambos polos subsisten y que entre uno y otro se mantiene cierta relación”, Roger Caillois, *op. cit.* p. 13. Esta “cierta relación” implica que en el espacio y tiempo del juego ambos polos subsisten y son concurrentes sin dejar de ser contrarios.

valor de la paradoja misma” (*ibidem*: 14). De hecho, el juego termina cuando el niño “resuelve” esta paradoja, ya sea alternando entre un polo u otro, o bien ciñéndose en exclusiva a alguno de los dos. Por eso, “resolver” la paradoja inherente a esta zona de experiencia sólo puede ser vivida por el niño como un ataque al carácter “neutral” de la misma, pues “...acerca del objeto transicional puede decirse que se trata de un convenio entre nosotros y el bebé, en el sentido de que nunca le formularemos la pregunta: «¿Concebiste esto, o te fue presentado desde fuera?» Lo importante es que no se espera decisión alguna al respecto. La pregunta no se debe formular” (*ibidem*: 30).

La creatividad del niño y del adulto, ya sea en el campo del juego, en el arte o en cualquier producción cultural, sólo es posible a condición de que se mantenga la neutralidad de esta zona, es decir, la paradoja que le es inherente. Cuando el niño se ve forzado a decidir —cuando es cuestionado al respecto por un adulto, por ejemplo— si lo que representa en el juego, ya sea un “animal”, un “cazador”, un “jefe” o un “sicario”, es una realidad o simplemente está “imaginando” que lo es, la paradoja se “resuelve” al tomar partido por uno u otro de los polos. La instauración de esta zona se funda en la confianza que “se forma cuando la madre puede hacer bien esta cosa que es tan difícil”, que es la graduación justa entre la adaptación plena y la desadaptación gradual a las necesidades del bebé, de tal manera que

El niño empieza a gozar de experiencias basadas en un “matrimonio” de la omnipotencia de los procesos intrapsíquicos con su dominio de lo real. La confianza en la madre constituye entonces un campo de juegos intermedio, en el que se origina la idea de lo mágico, pues el niño experimenta en cierta medida la omnipotencia (*ibidem*: 71).

La fortaleza de esta zona, expresada en la experiencia de omnipotencia del niño, coincide con su precariedad, que propia de la “la magia misma, que surge en la intimidad, en una relación que se percibe como digna de confianza” (*ibidem*: 72). Como ya se ha dicho, el juego se inscribe y despliega en una zona que se encuentra en el “límite teórico entre lo subjetivo y lo que se percibe de manera objetiva” (*ibidem*: 75), lo que hace que la magia dependa de “la acción recíproca, en la mente del niño, entre lo que es subjetivo (casi alucinación) y lo que se percibe de manera objetiva (realidad verdadera o compartida)” (*ibidem*: 77). Por último, “es preciso considerar los juegos y su organización como parte de un intento de precaverse contra los aspectos aterradores del jugar” (*ibidem*: 74), lo cual podría expresarse parafraseando la leyenda de uno de los caprichos de Goya: “la magia del juego engendra monstruos”, aspecto que precisamente ilustra la novela del Golding con el

terror que experimentan los niños a ser devorados por una “fiera”, que no es otra cosa que el reverso angustiante de la omnipotencia inscrita en el “juego” en que cazan cerdos salvajes para luego consumir su carne en festines colectivos.

#### IV. MORIR COMO UN “PIGGY”

El carácter mágico del espacio y tiempo que son propios del juego son descritos en la novela de Golding como “una especie de hechizo [que] lo dominó todo; los sobrecogió aquella atmósfera encantada y se sintieron felices” (Golding, 1972: 30). Se trata, en buena medida, de un sueño hecho realidad, tal como es experimentado por Ralph: “Allí, al fin, se encontraba aquel lugar que uno crea en su imaginación, aunque sin forma del todo concreta, saltando al mundo de la realidad” (*ibidem*: 18). Lo que se corresponde puntualmente con lo planteado por Winnicott: en la zona del juego “el niño reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal. Sin necesidad de alucinaciones, emite una muestra de capacidad potencial para soñar y vive con ella en un marco elegido de fragmentos de la realidad exterior” (*ibidem*: 76).

Esta isla vendría a ser “el país del juego”, similar al “país de los juguetes” al que llega Pinocho, en la novela de Collodi (Agamben, 2007: 95). Si bien en ambos “países” todo es un juego, en este caso la isla entera hace el papel de juguete de los niños, a falta de aros, pelotas, bolitas, bicicletas, tejos, etcétera. Y si “el terreno del juego es así un universo reservado, cerrado y protegido: un espacio puro” (Callois, 1986: 33), en donde “el juego es esencialmente una ocupación separada, cuidadosamente aislada del resto de la existencia y realizada por lo general dentro de límites precisos de tiempo y lugar” (*ibidem*: 32), la novela despliega las consecuencias del hecho de que no exista un “exterior” al juego, una “frontera ideal” (*ibidem*: 32).

La caracola que encuentran Ralph y Piggy simboliza ese “espacio puro” del juego y cuando el primero la sopla el sonido se asemeja a una ventosidad, lo que mueve a risa a ambos niños, pero después de varios ensayos se convierte en un llamado cuyo sentido se concreta cuando los náufragos se congregan alrededor del portador de la caracola. Espontáneamente instituyen una asamblea en la que se divierten jugando a definir las “reglas”<sup>17</sup> mediante las cuales organizarán la vida en común hasta el momento en que sean rescatados.

<sup>17</sup> Siendo toda la isla un espacio de juego, la regla que instituye el juego mismo y así diferencia su espacio de la vida corriente, coincide con “las reglas” que los niños establecen

Así, las primeras manifestaciones del espíritu del juego, susceptibles de ser caracterizadas como *paidea*: dar maromas, pararse de manos, saltar, explorar, bañarse, etcétera, confluyen en un juego de representación (*mimicry*) en el que los niños imitan a los adultos que debaten y deciden en la *polis*, suscriben el contrato social e instituyen una vida democrática.<sup>18</sup> Pero ya en esa primera asamblea se dibuja la desavenencia que llevará a la fractura del grupo, cuando el pelirrojo Jack, quien ejerce un férreo control de los niños del coro, al cual pertenecía él mismo, exprese su deseo de ser el “jefe” y sea luego derrotado por Ralph cuando es elegido como tal por los niños, más que por sus méritos personales por ser el portador de la hermosa caracola. Para aliviar, al menos en parte, el desánimo de Jack, es confirmado por Ralph como “jefe” del coro, asignándole al conjunto el rol de “cazadores”.

Pero los antagonismos que se trazan entre “las reglas” y la cacería, entre el juego y el “trabajo”, entre la vida civilizada (sometida a reglas) y la vida salvaje que es propia de los cerdos y sus predadores subtienden las tensiones entre Ralph y Jack. Y es que la cacería, que en un inicio designaba un “rol” a ser representado, se convierte gradualmente en un “trabajo” que desafía, y a la postre fractura, la “neutralidad” que es propia del espacio de transición en el que transcurre el juego.

Como dijimos antes, de las tres muertes ocurridas en la isla, tan sólo la de Piggy podría ser caracterizada como una muerte biopolítica, que ocurre cuando el espacio del juego se colapsa por efecto de la cesura que instaura la máquina antropológica entre el hombre y el animal. Precisamente, la cacería, la exigencia de dar muerte a los cerdos salvajes, erosiona gradualmente la ficción constitutiva del juego hasta culminar en la desacralización de la vida de los animales y la de los niños. Esto puede apreciarse con claridad si partimos del momento en el cual aún no se ha desacralizado la vida: apenas instituida la regla del juego (a las “reglas”), Ralph, Jack y Simon suben a lo alto para corroborar que efectivamente se encuentran en una isla y, ya en el camino de regreso a la playa, se topan con un jabato enredado entre lianas,

---

en las asambleas, de manera que la isla es para ellos “un medio puro y autónomo, en que, respetada voluntariamente por todos, la regla no lesiona a nadie. Constituye una isla de claridad y perfección, cierto que siempre infinitesimal y precaria, y siempre revocable, que se borra por sí misma”, Caillois, *op. cit.*, p. 17.

<sup>18</sup> En las numerosas asambleas que llevan a cabo, delimitan también el espacio de la isla: en la mayor altura se mantiene prendida la fogata cuyo humo alertará a los posibles salvadores, la playa es el sitio en el que construyen refugios endeble y rudimentarios, y el retrato colectivo se define entre unas piedras, rítmicamente bañadas por las olas, sitio éste último al que los “pequeños” hacen caso omiso, evacuando en cualquier lugar y encima de sí mismos.

lo que lo convierte en una presa fácil pues Jack tiene en su mano un cuchillo que rescató del avión, pero es incapaz de asestar el golpe definitivo porque “hubiese sido tremendo ver descender la navaja y cortar carne viva; hubiese sido insopportable la visión de la sangre” (*ibidem*: 37).

Por el contrario, la línea de fractura de la paradoja del juego se destaca cuando ya han logrado cazar a un jabalí, pero fracasan en un segundo intento en el que participa la mayoría de los niños, incluido Ralph; los niños se reúnen en círculo y Robert finge embestirlos mientras gruñe imitando al jabalí; entonces, los demás niños lo pinchan con sus lanzas improvisadas, lastimándolo pero no de gravedad. Cuando el juego cesa Jack dice: “fue un juego divertido”, secundado por Ralph con la frase: “era sólo un juego” y el diálogo sigue hasta anticipar la ecuación biopolítica en la que se inscribirá el asesinato de Piggy:

- Lo que se necesita es un cerdo —dijo Roger—, como en las cacerías de verdad

- O alguien que haga de cerdo —dijo Ralph—. Alguien se podría disfrazar de cerdo y luego representar... ya sabes, fingir que me tiraba al suelo y todo lo demás...

- Lo que se necesita es un cerdo de verdad —dijo Robert, que se frotaba aún atrás —porque tenéis que matarle.

- Podemos usar a uno de los peques —dijo Jack y todos rieron (*ibidem*: 136).

Ralph se afana por reinscribir la cacería en el interior de un juego de *mimicry*, pero la lógica misma de esta actividad desafía el espacio transicional del juego al polarizarlo entre “representar” y “matar” (un “cerdo de verdad”). Así, cuando la “neutralidad” de este espacio ha sido vulnerada, se abre paso a la instauración de una ecuación biopolítica entre “un cerdo de verdad” y “uno de los peques” —los niños pequeños, los más indefensos del grupo, pero que muy bien podría ser cualquiera de ellos—.

Cuando se caza a cerdos “de verdad” el juego se convierte en una actividad estereotipada, en la que varían únicamente los actores que representan al cazador y a su presa: “Esta vez fueron Robert y Maurice quienes se encargaron de representar los dos papeles, y la manera de imitar Maurice los esfuerzos de la cerda por esquivar la lanza resultó tan graciosa que los muchachos prorrumpieron en carcajadas” (*ibidem*: 161). En otra escena, además de representar el riesgo de que el cazador sea atacado por la presa, se transfiere a esta última el temor que sienten los niños de ser ellos mismos presas de la “fiera”: “Roger hizo de jabalí, gruñendo y embistiendo a Jack, que trataba de esquivarle... mientras Roger imitaba el terror del jabalí” (*ibi-*

dem: 179). Es entonces que la experiencia del juego “llega a su propio punto de saturación, que corresponde a la capacidad para contener experiencias” (Winnicott, 1992: 77):

Los mellizos, que aún compartían su idéntica sonrisa, saltaron y comenzaron a correr en redondo uno tras el otro, Los demás se unieron a ellos, imitando los quejidos del cerdo moribundo y gritando:

- ¡Dale uno en el cogote!

- ¡Un buen estacazo!

Después Maurice, imitando al cerdo, corrió gruñendo hasta el centro: los cazadores aún en círculo fingieron golpearle, cantaban a la vez que bailaban.

- ¡Mata al jabalí! ¡Córtale el cuello! ¡Pártele el cráneo! (*ibidem*: 89).

La reiteración del juego, así como el carácter estereotipado que asume, además de constituir el intento fallido por reinscribir la muerte (del “cerdo de verdad”) en el espacio/tiempo constituido por la ficción, revela que la ley social, el juego de las reglas, el “contrato social”, es sustituido por su reverso: una ley obscena que asume la forma de un mandato, de un imperativo categórico en todo idéntico al que, en la filosofía kantiana, se encuentra en la cima de la moralidad y que, ya en la lectura freudiana,<sup>19</sup> en nada se distingue de lo más “bajo”, es decir, de una compulsión de carácter instintivo.

El índice de esta transformación es el estribillo que entonan los niños cuando marchan, juegan o celebran la caza exitosa: “*¡Mata al jabalí! ¡Córtale el cuello! ¡Pártele el cráneo!*”<sup>20</sup> pues indica que el (jugar a) matar a los jabalíes

<sup>19</sup> El imperativo categórico tiene un carácter incondicional, por lo que se debe actuar de conformidad con él con independencia de las circunstancias y del bienestar de los individuos: “Así como el niño estaba compelido a obedecer a sus progenitores, de la misma manera el yo se somete al imperativo categórico de su superyó”, anota Freud en “El yo y el ello”, *Obras completas*, Argentina, Amorrortu, 1979, vol. XIX, p. 49, que el Superyó ejerce su influencia en el yo a la manera de una compulsión instintiva, se aprecia en la conjectura de Freud con respecto al rigor con el que opera esta instancia psíquica, ya sea como “conciencia moral o como sentimiento inconsciente de culpa, sobre el yo. ¿De dónde extrae la fuerza para este imperio, el carácter compulsivo que se exterioriza como imperativo categórico?”: de que el superyó “desciende” de las “primeras investiduras de objeto y por tanto del complejo de Edipo”, por lo que mantiene una “afinidad con el ello, y puede subrogarlo frente al yo. Se sumerge profundamente en el ello, en razón de lo cual está más distanciado de la conciencia”, *op. cit.* p. 49.

<sup>20</sup> La estrofas que cantan los niños producen en el lector una “disonancia cognitiva” similar a la provocada por “ciertas formas de representación que a través de la soberrepresentación de la残酷 más explícita terminan haciendo de ella una acción anecdótica y cuasíómica, creando una disonancia cognitiva entre las imágenes de la violencia extrema y la paradoja en la que se cae al representarla de una forma cínica y absurda que raya en la obscenidad”, Sayak Valencia, *Capitalismo gore*, México, Paidós, 2016, p. 180. Este cánti-

se ha desasido del marco ideológico que le procuraba un fin utilitario —el procurarse un suplemento de proteínas—, para ser el vehículo de un “goce superyóico, propio del discurso capitalista que, a modo de una «maquinaria enloquecida», no sólo impone el deber del *para todos* característico del consumo, sino que genera sus propios marginales por fuera del sistema social, los llamado seres humanos «desechables»” (Tendlarz-García, 2008: 15). Si las “reglas” que los niños aprobaron con entusiasmo tenían una validez general, ahora aflora un nuevo “para todos” anegado por un goce mortificante y autodestructivo,<sup>21</sup> pues la pulsión que anima al superyó no es otra que la freudiana pulsión de muerte.

La “saturación” del juego viene a coincidir con la “resolución” de la paradoja que permitía que ilusión y desilusión, fantasía y realidad se hermanaran sin traslaparse, de manera que a partir de ese momento la magia anudada a la experiencia de omnipotencia decae en una alternancia entre uno u otro de los polos que el juego conciliaba: o bien han matado a la “fiera” (que se había “disfrazado” como Simon), o no la han matado y puede devorarlos. Después de haber asesinado a Simon, Jack previene a sus “salvajes” de la intención de Ralph de “estroppear todo lo que hagamos. Así que los centinelas tienen que andar con cuidado” y luego agrega: “Y otra cosa: puede que la fiera intente entrar. Ya os acordáis como vino aquí arrastrándose”. Al evocar este acontecimiento los muchachos se estremecen y murmuran, siendo Stanley quien se atreve a preguntarle a Jack: “¿Pero es que no la... no la...?” y recibe de éste una respuesta enfática: “¡No! ¡Cómo íbamos a poder... matarla... nosotros?” (*ibidem*: 189).

Corresponde a Piggy el papel de relevo que hace posible que todos y cada uno de los niños puedan ser presa de la “fiera”: en una discusión pre-

---

co es equivalente al que entonan los marines norteamericanos durante su entrenamiento o después de los combates. En la escena final de la película sobre la guerra de Vietnam, “Full metal jacket”, de Stanley Kubrick, después de un enfrentamiento en el que tres soldados pierden la vida al ser alcanzados por una francotiradora adolescente del Viet Cong, y después de matarla cuando ya estaba inerme y agonizante, el pelotón marcha por las calles de una aldea en llamas, recientemente bombardeada, entonando a coro la marcha con la que abría el conocido programa de televisión “El club de Mickey Mouse”: “¿Quién es el líder de este club? / Un club que es tuyo y mío, ¡Oh sí! / M-I-C-K-E-Y M-O-U-S-E / ¡Mickey Mouse!... ¡Mickey Mouse!” Se trata, así, de un mismo vector, recorrido en direcciones opuestas: por un lado, un grupo de niños que jugando matan (a los jabalíes y luego a otros niños) y, por el otro, soldados entrenados para matar sin asomo de compasión, que al marchar inscriben la masacre en la atmósfera propia de una caricatura.

<sup>21</sup> A diferencia del placer, el goce no es homeostático: podría decirse, de manera esquemática, que el goce es una amalgama del placer y el displacer, como en el caso del masoquismo, posición subjetiva en la que se encuentra placer en el dolor; véase Braustein, Néstor, *El goce: un concepto lacaniano*, 2a. ed., Buenos Aires, Siglo XXI, 2006.

senta su mejor argumento para descreer en la existencia de semejante “fiera”: “Claro que no hay una fiera en el bosque ¿cómo iba a haberla? ¿Qué comería una fiera?”, a lo que los niños contestan al unísono: “Cerdo”, pero Piggy los refuta diciendo: “El cerdo lo comemos nosotros”, para que enseguida los niños operen la igualación anunciada en el apodo: “¡Cerdito! ¡Piggy!”.<sup>22</sup>

Es entonces, cuando ya se ha establecido la ecuación biopolítica que equipara a cada niño con un animal, que Roger deja caer la piedra que mata a Piggy. La narración de Golding no deja duda alguna sobre el estatuto de esta muerte: “El cráneo se partió y de él salió una materia que enrojeció enseguida. Los brazos y las piernas de Piggy temblaron un poco, como las patas de un cerdo después de ser degollado” (*ibidem*: 213).

Luego Ralph debe enfrentar la inminencia de una muerte similar a la de los jabalíes: “SamyEric” —los mellizos, así llamados por el resto del grupo al rendirse ante la imposibilidad de distinguirlos—, le confiesan a Ralph las indicaciones que tienen de Jack, sobre como habrían de darle muerte: “...tenemos que tener mucho cuidado y arrojar las lanzas como lo haríamos contra un cerdo” (*ibidem*: 221). Y, en sintonía con ello, Ralph busca que su huida se apegue al comportamiento de esa presa: “Se preguntó si un jabalí estaría de acuerdo con su estrategia, y gesticuló sin objeto” (*ibidem*: 231).

Aun siendo excesiva la comparación, podría decirse que en esa isla encantada se impuso gradualmente una modalidad atenuada de la forma de vida a la que eran forzados los prisioneros judíos, desde el traslado en vagones de ganado hasta la sobrevivencia en el campo de concentración,<sup>23</sup> si bien en esta isla de ensueño definía apenas las coordenadas de una manera de morir. Pero, siguiendo la vía de esta comparación extrema, podemos lle-

---

<sup>22</sup> Ciertamente, en esta respuesta de los niños se vierte también su esperanza de que la fiera sólo se coma a Piggy, no a ellos.

<sup>23</sup> “El convoy se detuvo dos o tres veces en pleno campo, se abrieron las puertas de los vagones y a los prisioneros se les permitió bajar: pero no alejarse de las vías ni hacerse a un lado. También abrieron las puertas otra vez durante una parada en una estación austriaca de paso. Las SS de la escolta no ocultaban su diversión al ver a los hombres y a las mujeres ponerse en cuclillas en donde podían, en los andenes, en mitad de las vías; y los viajeros alemanes expresaban abiertamente su disgusto: gente como esta merece el destino que tiene, basta ver cómo se comportan. No son *Menschen*, seres humanos, sino animales, cerdos; está claro como la luz del sol”, Levi, Primo, *Los hundidos y los salvados*, Barcelona, Muchnik, 1989, p. 47. También, en la novela de Golding, Ralph reprocha a los “pequeños” que defecuen en cualquier sitio de la isla cuando son apremiados por la necesidad, además de su indiferencia ante el hecho de ensuciarse los harapos y las piernas con los excrementos, pues la dieta a base de frutas silvestres provocaba a todos una diarrea permanente. Tal “comportamiento” de los “peques” es para Ralph y Piggy una evidencia más de que todos ellos van dejando de ser “menschens, seres humanos”, para devenir “animales, cerdos” (salvajes).

gar a establecer la manera en que el juego de los niños fue capturado por la máquina antropológica. Siendo lo propio del juego como profanación<sup>24</sup> hacer girar en el vacío ciertos comportamientos, para así liberarlos de un uso determinado, reproduciendo e incluso imitando:

Las formas de la actividad de que se ha emancipado, pero vaciándolas de su sentido y de la relación obligada a un fin, las abre y dispone a un nuevo uso... La actividad resultante deviene, así, un medio puro, es decir una praxis que, aun manteniendo tenazmente su naturaleza de medio, se ha emancipado de su relación con un fin, ha olvidado alegremente su objetivo y ahora puede exhibirse como tal, como medio sin fin. La creación de un nuevo uso es, así, posible para el hombre solamente desactivando un viejo uso, volviéndolo inoperante (Agamben, 2005: 111-2).

Estos niños náufragos profanaron alegremente las “reglas” que definían la civilización en la que nacieron, al convertirlas en un “medio puro” (*ibidem*: 113), en un “medio sin fin” abierto a otros usos. La caracola condensa ese acto, cuando un sonido similar a una ventosidad se convierte en un llamado a instituir las reglas que regirán en una nueva sociedad, alegre, feliz, en la que el hombre será por fin hermano del hombre. Pero esa profanación, que en esencia es un desasirre de los dispositivos de poder que aprisionan la vida, terminó capturada por el arcano de la democracia, es decir, por la máquina antropológica y el dispositivo de la excepción que, separando en el interior de cada hombre el animal en el hombre, producen en forma mancomunada una nuda vida en la cual se reinstituye la figura ominosa del *homo sacer*.

## V. “NO ES UN PERRO QUE HAYAN AGARRADO ASÍ NOMÁS”

El reclamo de la madre de Christopher, condensado en la frase que titula este apartado, evidencia la operación del dispositivo de excepción, articulado con la máquina antropológica, que produce un *homo sacer*: una vida a la que cualquiera puede dar muerte sin que eso constituya un delito.<sup>25</sup> Ahora bien, si

<sup>24</sup> “Si consagrar (*sacrare*) era el término que designaba la salida de las cosas de la esfera del derecho humano, profanar significaba por el contrario restituirlas al libre uso de los hombres. «Profano, —escribe el gran jurista Trebacio— se dice en sentido propio de aquello que, habiendo sido sagrado o religioso, es restituido al uso y a la propiedad de los hombres»”, Agamben, Giorgio, *Profanaciones*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2005, p. 97.

<sup>25</sup> La reflexión biopolítica de Agamben gira en torno a esta antigua figura del derecho romano en su relación con la soberanía. Su estatuto podrá comprenderse mejor al enfocar el término *sacer*: “En la expresión *homo sacer*, el adjetivo parece designar a un individuo que,

nos atenemos a la comparación que venimos haciendo entre este crimen y los ocurridos en el espacio de ficción de la novela de Golding, habría que decir que los victimarios de Christopher inician el supuesto juego al secuestro en el punto exacto en el cual encallaron los niños náufragos: ahí donde la máquina antropológica había instaurado la cesura entre el animal y el hombre.

A pesar de que el hecho fue ocluido en la versión de los fiscales de Chihuahua, puede establecerse que, cuando el grupo de niños se encontraban en el río seco, primero apedrearon a una perrita, asegurándose de matarla con un cuchillo que llevaba Alma, y enseguida sometieron a Christopher a las vejaciones propias de un secuestrado. Entonces, fue “en continuidad” con el maltrato y muerte del animal que infligieron daños similares al pequeño Christopher, para luego acuchillarlo también decenas de veces, igual que hicieron con la perrita. Por eso, si en la novela de Golding se estableció la ecuación entre un niño y un cerdo, en este crimen se instauró una ecuación similar entre Christopher y un perro. Ecuación instaurada, en primer lugar, por los adolescentes victimarios en el andamiaje mismo del maltrato y el asesinato, y que luego se reiteró cuando, ya perpetrado el crimen, cubrieron el cadáver con maleza y encima colocaron un perro muerto para que el hedor de la descomposición de este último encubriera la del cadáver del niño. Es en este sentido que podríamos decir que, efectivamente, este asesinato tuvo como “antecedente” el sacrificio de perros y gatos callejeros que este grupo de adolescentes solían perpetrar en casas abandonadas, según el testimonio de los vecinos.

Esta equivalencia entre el niño victimado y el animal se registra también al considerar los dichos de los menores, tal y como fueron reportados por la prensa, basándose en las declaraciones recogidas por las autoridades. A partir de lo dicho por David, se estableció que “ya en el barranco que está detrás del Cereso número 1 mataron al perro, con piedras y luego con el cuchillo de Alma... luego le pusieron la cadena a El negrito y empezaron a arrastrarlo”. La declaración de Alma difiere en detalles, pero corrobora la

---

habiendo sido excluido de la comunidad, puede ser matado impunemente, pero no puede ser sacrificado a los dioses. ¿Qué es lo que ha sucedido aquí? Que un hombre sagrado, es decir, que pertenece a los dioses, ha sobrevivido al rito que lo ha separado de los hombres y sigue llevando una existencia aparentemente profana entre ellos. En el mundo profano, a su cuerpo es inherente un residuo irreductible de sacralidad, que lo sustrae al comercio normal con sus pares y lo expone a la posibilidad de una muerte violenta, la cual lo restituye a los dioses a los que en verdad pertenece. Considerado, en cambio, en la esfera divina, él no puede ser sacrificado y está excluido del culto, porque su vida es ya propiedad de los dioses y sin embargo, en la medida en que sobrevive, por así decir, a sí misma, ella introduce un resto incongruente de profanidad en el ámbito de lo sagrado”, Agamben, Giorgio, *Profanaciones*, cit., p. 103.

ecuación mencionada: “Íbamos al arroyo a tirar un perro. Iba un niño al que le dicen El Negro... Al perro lo mataron a pedradas como al niño, yo al perro solo le di una patada, al niño no”. Por su parte, Valeria declaró que “teníamos pensado privarlo de la vida... Irving dijo que si lo secuestrábamos, pero jugando y todos dijeron que sí. Íbamos al arroyo a tirar un perro y a David se le ocurrió que matáramos a El Negro, todos dijimos que sí y fuimos al escondite”<sup>26</sup> (Pérez-Stadelmann, 2015).

Posteriormente, cuando pasaron a primer plano los reclamos de justicia y la madre de Christopher cuestionó la versión oficial, particularmente que el asesinato se hubiera dado en “la continuidad” de un juego, agregó con vehemencia que si los adolescentes no eran castigados como adultos eso implicaría que su hijo habría sido asesinado como un perro. Así, al enterarse de que tres de los cinco implicados en el asesinato de su hijo no serían castigados con privación de libertad, la madre declaró: “¿Cómo los van a soltar?, no es un perro que hayan agarrado así nomás, es un niño que mataron con saña” (La parada digital, 2015). Reclamo a través del cual esta mujer se oponía a que su hijo fuera considerado un *homo sacer*, porque la impunidad era equivalente a que la muerte de su hijo no constituyera un delito.<sup>27</sup>

Sin embargo, esa equivalencia entre el niño y el animal, entramada en la tortura y el asesinato de Christopher, se sostuvo en un dispositivo de racialización del niño, en virtud de la cual lo negro se correspondería con lo animal, pues “si el hombre se opone a la animalidad, ese no sería el caso del negro, que mantendría dentro de sí, en un estado de cierta ambigüedad, la posibilidad animal. Cuerpo extranjero en nuestro mundo, está habitado, como debajo de un pliegue, por el animal” (Mbembe, 2016: 69). Y es que si consideramos nuevamente las palabras de estos adolescentes, será posible constatar que se refieren regularmente a su víctima empleando la catego-

<sup>26</sup> En su conjunto, estas frases contradicen la versión oficial de la fiscalía de Chihuahua, que negaba premeditación en el asesinato del niño: no sólo Valeria confiesa que “tenían pensado”, sino que además tenían “ganas de matar a Christopher” como se recoge en el titular del reportaje de Cristina Pérez-Stadelmann que he venido citando. Sin embargo, la acotación “pero jugando” y la mención a la “ocurrencia” (de David) que hace la niña, impiden suscribir íntegramente la versión de los familiares de Christopher. Más que pronunciarme en un sentido o en otro he intentado dilucidar la naturaleza del espacio y la experiencia del juego (al secuestro) en este caso concreto.

<sup>27</sup> En sus libros, Javier Valdez Cárdenas recoge de las víctimas que entrevista reclamos semejantes; valga como ejemplo el siguiente, en el que Juana Solís reclama la indiferencia del gobierno ante la desaparición de su hija: “Al gobierno no le importa que uno sufra por los hijos que mueren o son desaparecidos. Yo les dije y lo digo ahora: no fue un perro el que se perdió, es mi hija la que fue levantada y asesinada. Es la total indiferencia”, *Huérfanos del narco. Los olvidados de la guerra del narcotráfico*, México, Aguilar, 2015, p. 38.

ría genérica, abstracta, de El Negro, o bien El Negrito, mote que funcionó como un estigma invalidante. Así, al poner en juego el dispositivo biopolítico de la raza, les fue posible producir a El Negrito como un despojo, una cosa desecharable.

La raza autoriza a situar en el seno de categorías abstractas a quienes se pretende estigmatizar, descalificar moralmente y, eventualmente, encerrar o expulsar. Es el medio por el cual se los cosifica y, sobre la base de esa cosificación, se los somete decidiendo su destino sin tener que dar la más mínima explicación por ello. Es posible, por lo tanto, comparar al trabajo de la raza con una copa sacrificial: una suerte de acto por el cual no hay que justificarse (*ibidem*: 75).

Pero, así como Christopher fue producido violentamente como un sujeto de raza, en su asesinato se evidencia el proceso que Mbembe llama devenir-negro del mundo, circunstancia en la que se inscribieron también sus victimarios, si consideramos que su destino inminente, ateniéndonos a sus propósitos declarados, era convertirse en seres desecharables, carne de cañón del narcotráfico, al emplearse como sicarios. Porque con el devenir-negro Mbembe se refiere a otro tipo de racismos (sin raza), en los que permanece e incluso se acentúa la condición de subalternidad, la servidumbre extrema, las lógicas deshumanizadoras, el despojo de territorios, derechos y vidas, en los que lo negro encarna en otros cuerpos, como los de estos niños abandonados, entregados al bando, en los caseríos asentados en las periferias de las grandes ciudades.

Pues basta considerar, así sea de manera sumaria, la precariedad de las condiciones de vida de estos niños y sus familias, la carencia de servicios públicos del fraccionamiento que habitaban, la erosión de los lazos familiares, la falta de cuidados que se les dispensaban, su expulsión intermitente de la escuela o la simple desatención que se hacía pasar por “integración educativa”,<sup>28</sup> el maltrato sistemático que sufrían, para caer en la cuenta que unos y otro, que victimarios y víctima, ya habían devenido *nuda vida* antes del presunto juego a los secuestradores. Lo cual es confirmado por las implicaciones de las siguientes frases, que refieren al clima prevaleciente en el fraccionamiento: “Hay violencia sistemática, es un lugar en donde ocurren asesinatos, abusos sexuales, pues los niños eran víctimas de violencia

<sup>28</sup> Valeria y David habían sido expulsados de la escuela, mientras que Jorge Eduardo e Irving estaban “integrados”, lo que significaba que ocupaban un lugar en el aula y que “aprobaban” cada ciclo escolar al asignarles sus maestros de manera mecánica la calificación mínima de seis.

y discriminación. Existen bandas delictivas de las cuales sus líderes buscan y contactan a niños y niñas para realizar delitos e infringir la ley" (Mayorga, 2015b). De manera que, en su vida cotidiana, en sus diferentes espacios de socialización, estos niños encontraban lo que materializaron en su crimen. El régimen de excepción del "mundo adulto" al que buscaban pertenecer era el mismo al que estaban expuestos todos los días: el narcotráfico y las prácticas de violencia *gore*. Y frente a esta exposición, sus familias no pudieron protegerlos, y, más bien al contrario, el maltrato que sufrieron en sus hogares<sup>29</sup> por parte de quienes debían velar por su integridad física y emocional los preparó para ejercer el rol que desempeñaron en su juego al secuestro.

La novela de Golding nos ofrece una alegoría del poder soberano y de la relación de exclusión/inclusión mediante la cual la vida se inscribe en la ley, donde el "medio puro" del juego se transforma en un estado de excepción y la vida en la *polis* se opone, sin esperanza de conciliación, a la vida animal y salvaje. En cambio, en el asesinato de Christopher, la secuencia es la inversa: habiendo apedreado y asesinado a una perrita enferma, "agarraron así nomás" a El Negrito e intentaron inscribir estos hechos en "un medio puro y autónomo", en una "isla de claridad y perfección" (Caillois, 1986: 17) que es el espacio transicional del juego. Y si puede decirse que fue jugando que estos adolescentes mataron a Christopher es sólo en el sentido de que ellos, un grupo de *homo sacer* pusieron "en juego" la operación de la máquina antropológica, convirtiendo al pequeño de seis años en nuda vida y, por tanto, en un *homo sacer* igual que ellos.

Winnicott afirmaba que el juego hace posible manipular "fenómenos exteriores al servicio de los sueños" (Winnicott: 76), y que cuando desaparecen los objetos transicionales, la zona de experiencia que los hacía posibles se extiende "hasta abarcar el espacio de la cultura" (*ibidem*: 145), de manera que "el juego se convierte en el disfrute de la herencia cultural" (*ibidem*: 144). En cambio, la "isla" en la que jugaron al secuestro los adolescentes de Chihuahua no fue un espacio de transición entre sueño y realidad, mantenido aparte, diferenciado de las exigencias propias de la vida cotidiana. Fue, por el contrario, un espacio de excepción en el que "el capitalismo y su pro-

<sup>29</sup> Patricia Mayorga, en el Reportaje especial publicado en el portal *Proceso.com*: "Victimarios del niño Christopher, atrapados en la violencia", entrevista a los padres de los niños, particularmente de los tres hermanos, y da cuenta de la atmósfera de maltrato en que vivían, a grado tal de que Valeria confesaba a su madre que quería que su padre muriera y, además, asienta la sospecha de la madre en el sentido de que el retraso mental que presentaba Jorge Eduardo era consecuencia de "los golpes que el niño recibió de Gregorio [su padre] durante varios años".

ducción de imágenes *gore* han vulnerado la extraña y fina frontera entre la fantasía y la realidad, dando un giro de tuerca que vuelve a instaurar lo real como algo horrorizante y certero que cada vez se parece más a la ficción, pero que se diferencia de aquélla porque es desgarradoramente palpable e imparable” (Valencia, 2016: 170).

Puesto que en la novela de Golding el juego no tiene una frontera que delimita un exterior, la “isla” entera se convierte en el país del juego (a la civilización), homólogo al país de los juguetes al que escapa Pinocho junto con su amigo Espárrago. Mientras que, en el caso de los adolescentes, el “interior” del juego no es otro que esa realidad siniestra que “desbarata violentamente nuestras ontologías y borra la distinción entre imaginación y realidad” (*ibidem*: 171). El juego al secuestro no transcurre ahí donde los sueños colonizan fugazmente la realidad, sino “dentro de una casa de espejos en la que lo siniestro se repite y duplica ante nuestros ojos sin acertar a saber cuál de todas las imágenes es real o si todas lo son” (*ibidem*: 171). Las mismas prácticas de violencia *gore* que, como “fenómenos desrealizados (que no ficticios)”, son legitimadas por “los medios de comunicación, la televisión, el cine, y, en mayor o menor medida, los videojuegos” (*ibidem*: 172), son las que se reiteraron en los márgenes del arroyo seco donde El Negrito fue asesinado.

Por otro lado, si consideramos que “el juego no es aprendizaje de trabajo” ya que “no prepara para ningún oficio definido” (Caillois 1986: 18), pues el juego ofrece tan sólo un espacio y tiempo acotados para el despliegue de las “disposiciones psicológicas” (*ibidem*: 13) que luego se actualizan en el trabajo, podríamos preguntarnos cuáles fueron las “disposiciones psicológicas” que este grupo de cinco adolescentes movilizó en el siniestro juego al secuestro. Precisamente, al deshumanizar a su víctima, primero fabricándolo como sujeto de raza, luego amortajándolo en la equivalencia con un animal, se templaban en la insensibilización ante el dolor del otro, lo cual es un requisito indispensable del sicariato, que puede ser calificado como “trabajo” merced a la transvaloración operada por el capitalismo *gore*, en la que la violencia sobregirada es concebida como una vía legítima de ascenso social y empoderamiento.

## VI. “¿ES QUE SOMOS SALVAJES O QUÉ?”

Golding pretendía que su novela fuera el contrapunto irónico de otras novelas de aventuras, en particular de una de escaso valor literario, aunque muy

popular cuando escribió la suya: se trata de *La isla de coral*,<sup>30</sup> escrita por el escocés Robert M. Ballantyne en 1857,<sup>31</sup> a la cual aluden en un inicio los niños, en su primera asamblea, así como el oficial de marina que avistó el humo, en el diálogo que establece con Ralph cuando se topa con él en la playa:

- Lo hicimos bien al principio —dijo Ralph—, antes de que las cosas...  
Se detuvo.
- Estábamos todos juntos entonces...
- Ya sé. Como buenos ingleses. Como en la Isla de Coral (*ibidem*: 236).

En la novela de Ballantyne, Ralph Rover de 15 años, Jack Martin joven de 18 años, y Peterkin Gay, el menor de los tres, con 14 años, naufragan en una isla de coral de la Polinesia.<sup>32</sup> Para estos naufragos, la pregunta que titula este apartado nunca se plantea, porque ellos son “buenos ingleses” mientras que los salvajes son siempre los indígenas, los nativos de las islas, aquellos que practican el canibalismo, cuyas madres ofrecen a los niños en sacrificio a anguilas monstruosas, mostrando todos ellos una profunda insensibilidad ante el sufrimiento y muerte de sus semejantes, sin que exista traba alguna a la agresión y la violencia, exceptuando las que logran instaurar los misioneros al convertir a esos “desdichados e ignorantes salvajes” (Ballantyne, 1988: 188).

A estos chicos los embarga desde un inicio la sensación de encontrarse en “el antiguo paraíso” (*ibidem*: 26), en el que encuentran todo lo que nece-

---

<sup>30</sup> También el avión que transporta a los niños aterriza, después de ser atacado durante el vuelo, en una de las islas de coral de los mares del sur, que es donde naufraga también el barco en la novela de Ballantyne.

<sup>31</sup> Esta lamentable novela de aventuras resulta una calca de baja calidad de *Robinson Crusoe*, escrita por Daniel Defoe y publicada por primera vez en el año 1791. Ambas novelas se estructuran sobre la base de la oposición civilizado/salvaje y en la asunción acrítica del colonialismo inglés. En contraste, la ironía presente en la novela de Golding muestra que el dualismo civilizado/salvaje consiste en una escisión interna al colonizador que da pie a un proceso que bien podríamos llamar, parafraseando a Achille Mbembe, un devenir-salvaje-del-mundo expresado íntegramente en el genocidio, en los campos de exterminio nazi, en el horror indecible del empleo de la bomba atómica, en la depredación del medio ambiente, que son reflejados en la isla de coral en la que naufragan los niños protagonistas de esta novela.

<sup>32</sup> Como podrá apreciarse, para acentuar esta relación de contrapunto, Golding toma los nombres de Ralph y Jack de la novela de Ballantyne, pero en esta última el joven Jack es elegido como “capitán”, basándose no sólo en su edad, sino también en que es el más experimentado, instruido y de un carácter afable y generoso, mientras que Ralph es el narrador de la aventura. La semejanza entre Peterkin con Piggy es puntual y pasa por la relación con los animales.

sitan para vivir en un estado de “felicidad perfecta” (*ibidem*: 12). Y en todo momento reina entre ellos la mayor armonía, sin que una sola nota discordante afeara la “sinfonía” que ejecutaban en la isla, pues estaban “templados en el cariño”: “Sí, nos amamos mutuamente con fervor mientras vivimos en la isla y seguimos queriéndonos todavía” (*ibidem*: 99). Si bien la vida de estos chicos es muy agradable, en sentido estricto no juegan, sino que desde el inicio definen sus actividades como un trabajo.<sup>33</sup>

En la medida en que les es posible rescatar algunas herramientas del barco que naufragó, evitan vivir como las “bestias salvajes”, y en lo cotidiano se conducen siempre teniendo como máxima el utilitarismo.<sup>34</sup> Otro aspecto a destacar es el relativo a la facultad de la razón, que ejercen con disciplina, rigor metódico y acercamientos experimentales, lo cual se evidencia en la manera en que despejan el temor inicial al supuesto “monstruo sin corazón” que vivía en el agua, de un color verde pálido y que a la postre resultó ser un espejismo provocado por la luz reflejada por una masa de coral “de un blanco purísimo” (*ibidem*: 95) que se encontraba en la caverna submarina en la que se refugian cuando la isla es asaltada por los traficantes de sándalo que secuestran a Ralph. En su periplo por las islas, siempre arrastrado por sus secuestradores, Ralph se asombra del enorme parecido de los juegos de los isleños con los propios de Inglaterra, su país de origen, exceptuando aquellos en los que “se advertía la depravación natural del corazón de aquellos pobres salvajes”, lo cual le hizo desear fervientemente que a esas islas llegaran los “misioneros” (*ibidem*: 182).

Por último, importa destacar la relación de estos chicos con los animales, que en resumen consiste en humanizarlos —en sentido opuesto a lo que hacen los “salvajes”, que animalizan a los hombres y mujeres al canibalizarlos, al grado de llamarlos “cerdos largos”—. Esta relación se aprecia en su encuentro con un gato montés ciego, cojo y además sordo, todo lo cual les resulta tan cómico que Peterkin lo califica de “jubilado” (como salvaje) al tiempo que exclama: “Éste es tan gato montés como yo!” (*ibidem*: 78). El

<sup>33</sup> Habiendo decidido a hacer los preparativos para una larga estancia en la isla, lo que equivalía a “despedirse del mundo civilizado”, *op. cit.*, p. 43, Jack, los hace “trabajar desde la punta del día hasta la noche, perseverantemente, en una misma cosa”, manteniendo acotados sus deseos de jugar, particularmente de Peterkin quien “quería correr de aquí para allá dando lanzadas a todo lo que encontraba... Nosotros nos reíamos de las exigencias de Jack, pero comprendíamos que nos eran beneficiosas”, *op. cit.* p. 61.

<sup>34</sup> Esto se muestra claramente en la cacería de los cerdos salvajes: se abstienen de cazar por mero placer y lo que parecería un exceso de parte de Peterkin al matar a una “cerda vieja” cuya carne era demasiado dura para masticarla, tiene como propósito utilizar el cuero para fabricarse un par de zapatos, *op. cit.*, p. 101.

cariño que toma al animal es tal que sus maullidos y ronroneos le parecen atinadas respuestas a sus palabras, llegando a reprenderle diciendo: “Usted no tiene derecho a interrumpirme, caballerito. Haga usted el favor de estar-se callado hasta que yo acabe de hablar”. Luego le explica que su cariño se afina precisamente en su domesticidad, al haberse acercado a él sin importarle que hubiera querido matarlo en un inicio, y cuando el gato se muestra plácido, le dice “¡Vamos a ver, gato! ¿Qué piensas? ¿No quieres hablar?” para concluir exclamando: “¡Eres un gato sabio!... ¡Indudablemente me entiende este animal!” (*ibidem*: 110).

En todos estos puntos, ocurre prácticamente lo contrario en la novela de William Golding, destacando el hecho de que la pregunta, que al mismo tiempo es un reclamo: “¿Es que somos salvajes o qué?” (*ibidem*: 200) se les impone a los niños, particularmente los que se agrupan en torno a Ralph y Piggy, pues con desesperación constatan que la vida sometida a reglas, las que han sido establecidas democráticamente en numerosas asambleas, va incubando a la vida “salvaje”, animal, a la que se avienen de buen o mal grado prácticamente todos los niños, ya sea como cazadores o bien como presas.

Por eso, cuando Ralph considera la urgencia de reagrupar a los niños bajo el imperio de la regla, se debate en estos términos: “Si toco la caracola y no vuelven, entonces sí que se acabó todo. Ya no habrá hoguera. Seremos igual que los animales. No nos rescatarán jamás”, a lo cual replica enseguida el leal Piggy: “Si no llamas vamos a ser como animales de todos modos, y muy pronto” (*ibidem*: 110). Y así, en esa isla encantada se cierne la amenaza de una animalidad sin ley, de modo que la vida civilizada sólo tendrá lugar en la mente de Ralph: “Su imaginación giró hacia otro pensamiento, el de una ciudad civilizada, donde lo salvaje no podría existir” (*ibidem*: 194). *El señor de las moscas*<sup>35</sup> —la cabeza de un cerdo, infestada de moscas, clavada en una estaca— condensa ambos lados de la animalidad: a la vez temida y de-

<sup>35</sup> Golding eligió como título de su obra uno de los epítetos de Belcebú: “Se cree que Belcebú o Beelzebub deriva etimológicamente de «Baal Zvuv» que significa «el señor de los rectos sangrientos». Es, entre otras cosas, el señor de las tinieblas, el innombrable, el mismísimo demonio. Por otro lado, el nombre Beelzebub era usado por los hebreos como una forma de burla hacia los adoradores de Baal, debido a que en sus templos, la carne de los sacrificios se dejaba pudrir, por lo que estos lugares estaban infestados de moscas. Sin embargo, la palabra que compone este nombre suena en hebreo tsebal, morada, especialmente en el sentido de la Gran Morada, los infiernos, y en boca del pueblo se confundió con tsebub, mosca. Y pasó este imponente nombre de «Señor de la Gran Morada» o «Señor del Abismo» a «Señor de las Moscas», que es la traducción que suele darse en los textos Bíblicos”, en la página de Wikipedia, entrada “Belcebú”: <https://es.wikipedia.org/wiki/Belceb%C3%BA> (fecha de consulta: 15 de agosto de 2018).

seada, pues, por un lado, es el despojo del animal cazado, la ofrenda que los cazadores dejan a la “fiera” con la esperanza de no ser devorados por ella. Pero también es el dios oscuro que confronta a los niños con la verdad: el mal, el salvaje/animal, la “fiera”, “el señor de las moscas”, habita en el interior de cada niño y es la causa de que todo empiece a ir de mal en peor. Esta verdad es “revelada” por la cabeza de cerdo a Simon:<sup>36</sup> “¡Qué ilusión, pensar que la Fiera era algo que se podía cazar, matar! —dijo la cabeza... Tú lo sabías ¿verdad? ¿Qué soy parte de ti? ¡Caliente; caliente! ¿Qué soy la causa de que todo salga mal? ¿De que las cosas sean como son?” (*ibidem*: 170-1).

El proceso gradual de desmontaje de la forma de vida que los caracterizaba como “buenos ingleses”, los lleva a convertirse en *zoe*, en vida animal —sea como cazadores, sea como presas—. Este mismo proceso se aprecia en el balbuceo que agobia a Percival —el niño que en un inicio recitaba en toda oportunidad las coordenadas de su identidad y origen—, pero también en el velo que cae en los pensamientos de Ralph, nublando su mente y probando así que la animalización coincide con el surgimiento de lo no-humano en tanto no-hablante.

A fin de cuentas, la tragedia que enfrenta a los dos bandos, el de Ralph-Piggy y, frente a ellos, al resto de los niños encabezados por Jack, reitera la relación de excepción mediante la cual la ciudad (*la polis*) incluye mediante una exclusión a la vida. Esta operación, constituyente de la civilización que los ha abandonado en la isla de coral, se reitera a su pesar en su juego y en la cesura que divide y enfrenta a la vida consigo misma. Más aún, el juego mismo, el espacio del juego, un medio puro, encantado, mágico, viene a coincidir con esta cesura que aísla al animal del hombre en el interior de cada niño.

Tenemos así la máquina antropológica de los modernos. Ella funciona —lo hemos visto— excluyendo de sí como no (todavía) humano un ya humano, esto es, animalizando lo humano, aislando lo no-humano en el hombre: *Homo alalus*, o el hombre-simio. Es suficiente desplazar algunos decenios nuestra investigación y, en vez de este inocuo hallazgo paleontológico, tendremos el judío, esto es, el no-hombre producido en el hombre, o el *néomort* y el ultracomatoso, esto es, el animal aislado en el mismo cuerpo humano (Agamben, 2015: 52).

<sup>36</sup> Simon es un personaje liminal que no se sumerge por entero en la atmósfera del juego, tanto así que se afana en subir a la cima donde presuntamente se encuentra la “fiera” para así corroborar lo que presentía: que la “fiera” era un hombre.

Por eso, cuando Piggy pregunta a gritos: “¿Qué es mejor, tener reglas y estar todos de acuerdo o cazar y matar?” (*ibidem*: 212), muestra que el juego en el que se habían involucrado los niños era... el de la civilización, y que al jugarlo con toda seriedad incubaron la vida animal, salvaje, indómita, separada de manera irreconciliable de la vida ceñida a las reglas, una vida, esta última que se afincaba en la convicción de que “¡Las reglas son lo único que tenemos!” (*ibidem*: 109).

## VII. LOS NIÑOS ENDRIAGOS ANTE EL ESPEJO: MEDEA Y MEDUSA

Los adolescentes que victimaron a Christopher habían comentado entre ellos su intención de irse a Guachochi, “donde buscarían a la tía de” Alma Leticia, también de origen rarámuri, “y luego irían con un hombre que también es familiar de ella para que los llevara a Sinaloa, porque supuestamente era «la mano derecha» de El Chapo y trabajarían como narcos para ganar dinero” (Mayorga, 2015a), de manera que para ellos el secuestro/asesinato de este niño constitúa la vía para validarse y ser reconocidos como sicarios. La apuesta de estos adolescentes nos emplaza a enfatizar los “mecanismos psíquicos del (bio-necro) poder”, parafraseando el título del libro de Judith Butler,<sup>37</sup> que producen las subjetividades endriagas. Porque lo que revela este crimen es la naturaleza y el funcionamiento de los dispositivos que sujetaron y produjeron a estos niños abandonados. A diferencia de lo dicho por Fegggy Ostrosky a Carmen Aristegui (Aristegui Noticias, 2015b), señalando que estos niños eran psicópatas y/o sociópatas, basándose en un razonamiento enteramente circular, dado que la prueba irrefutable para su “diagnóstico” fue justamente el haber cometido este horrendo crimen, no podríamos obviar que la etiología de este asesinato fue “sociológica e identificatoria”, en tanto prevalecieron “las identificaciones con una comunidad criminal” (Tendlarz-García, 2008: 8).

Además del maltrato sistemático que sufrieron estos adolescentes, la exclusión de la escuela, la desatención y falta de cuidados, la exposición permanente a modelos criminales, etcétera, es necesario enfatizar la radical transformación del espacio del juego por efecto de la violencia sobregirada inherente al capitalismo *gore*, que erosiona el carácter transicional de ese “espacio puro” para colonizarlo con la “sobrecogedora sensación de realidad invadida por la fantasía”. Efecto siniestro producido “a menudo y con facilidad”

<sup>37</sup> Me refiero a Judith Butler, *Mecanismos psíquicos del poder: teorías sobre la sujeción*, Cátedra, Madrid, 2001.

dad... cuando se borran los límites entre fantasía y realidad, cuando aparece frente a nosotros como real algo que habíamos tenido por fantástico”,<sup>38</sup> lo cual es el correlato de la reificación de la violencia, de su naturalización como un fenómeno cotidiano y de la legitimación de las prácticas *gore* como “fenómenos desrealizados (que no ficticios)” operada por los medios de comunicación de masas (Valencia, 2016: 172).

Si en la isla imaginada por Golding el reparto de papeles se daba entre civilizados y salvajes, en el arroyo seco de Chihuahua se representaron sujetos endriagos y víctimas inermes reducidas a la condición de seres desecharables, que son los rostros del capitalismo devenido *gore*, en los que la violencia sobregirada trae consigo la reactualización de los íconos ominosos de Medusa y Medea en los que se concreta el crimen ontológico: “La primera nos recuerda que «el asesinato de la unicidad», como diría Hannah Arendt, es un crimen ontológico que va mucho más allá de la muerte. La otra nos confirma que tal crimen se consuma en un cuerpo vulnerable reconducido a la situación primaria de lo absolutamente inerme” (Cavarero, 2009: 58).

Tal vez el aspecto más repulsivo de este crimen fue que, a pesar de ser los victimarios también niños, por su número y sacando partido de los escasos años que le llevaban a Christopher, instauraron una escena “desequilibrada por una violencia unilateral”, en la que no hubo la menor posibilidad de “simetría, ni paridad, ni reciprocidad”, y esta violencia se ejerció en otro niño en el que, de manera natural, “vulnerabilidad e inermidad se presentan unidas para después separarse” (*ibidem*: 59). Porque esta “coincidencia entre el vulnerable y el inerme” el torturador debe producirla mediante una “serie de actos, intencionales y programados... o, como también se dice, con arte” (*ibidem*: 60), mientras que en el caso de Christopher estaba dada de entrada, por lo que la tortura se desplegó hasta el límite de la muerte.

Reducido a un objeto totalmente disponible, esto es, objetivado por la realidad misma del dolor, en el centro de la escena está un cuerpo sufriente sobre el cual la violencia trabaja tomándose mucho tiempo. La muerte, si la hay, viene rigurosamente al final, no siendo de todas formas el fin. El cuerpo muerto, en tanto que masacrado, es sólo un residuo de la escena de la tortu-

<sup>38</sup> Sigmund Freud, “Lo ominoso”, *Obras Completas XVII*, Buenos Aires, Amorrortu, 1979, p. 244, citado por Mike Davis, *Ciudades muertas: Ecología, catástrofe y revuelta*, Madrid, Traficantes de sueños, 2007, p. 13; Sayak Valencia, cita el texto de Davis en el que se refiere a lo siniestro en *op. cit.*, p. 171. Es importante recordar que en el espacio transicional rige una paradoja que no se “resuelve” mientras el juego se mantiene, lo que implica que los procesos propios del capitalismo *gore* erosionan y vulneran el espacio transicional al resolver de manera siniestra esa paradoja: haciendo realidad la fantasía o irrealizando la realidad.

ra. La especial forma de horrorismo de la que es protagonista el torturador prefiere ciertamente consumarse sobre el cuerpo vivo, postergando el sufrimiento inscrito en el *vulnus*, llevando al vulnerable al umbral de la capacidad de soportar el dolor y la ofensa. Como saben todos los verdugos, el vulnerable no es lo mismo que el matable. Éste está en la alternativa entre muerte y vida, aquél en la alternativa entre herida y cura. Que el vulnerable sea también inerme facilita la empresa porque, convirtiéndola en unilateral, deja que la violencia se dé como irresistible, es más, incluso ilimitable si no fuese porque la muerte del vulnerable —su venir a menos— constituye, pese a todo, siempre un límite (*ibidem*: 60-1).

Pero si la actuación de estos adolescentes se tramo con el recurso a estos iconos, también se afincó en disposiciones psicológicas que han sido despejadas por el psicoanálisis, particularmente en los Escritos de Jacques Lacan,<sup>39</sup> en torno al “estadio del espejo” y la agresividad como correlacionada con identificaciones primarias o narcisistas.<sup>40</sup> Retomando tanto las aportaciones de psicólogos infantiles como los desarrollos de la etología y la neurología, Lacan otorga un estatuto conceptual a un hecho de la experiencia: entre los 6 y los 18 meses, es decir, a una edad en la que aún no logra el completo control motriz y neurológico, el bebé reacciona con júbilo ante su imagen proyectada en el espejo, instaurándose así un drama, que va “de la insuficiencia a la anticipación” (Lacan, 1980: 90): si bien el cachorro humano tiene una experiencia corporal fragmentada, pues las sensaciones de sus órganos así como los estímulos que provienen del exterior no se remiten a una instancia unificada, tal como el “yo” o el “sí mismo”, en el espejo el niño contempla una imagen unificada de sí mismo, dotada de movimiento y que parece obedecer a su voluntad.

---

<sup>39</sup> Recuperando las críticas que hace Hanna Arendt a las modernas ciencias sociales, incluyendo al psicoanálisis, Cavarero señala la tendencia a naturalizar la violencia y la agresividad, al asignarle como fundamento un instinto equiparable al que comanda la nutrición y la reproducción de las especies. Esto ocurriría en Freud con su planteamiento de la pulsión de muerte, en su relación intrínseca con el impulso a la destrucción que, en un inicio, se dirige al “interior” (es decir, opera como “autodestrucción”) para luego volcarse como “agresividad en el “exterior” (*op. cit.*: 107-8). Sobre este señalamiento es necesario puntualizar que Lacan enfatizó que la pulsión de muerte nada tiene de “natural” y menos puede ser equiparada a un instinto. Ya en el texto de Freud, “Más allá del principio del placer”, la pulsión de muerte tiene alcances míticos, reconocible en el plano individual como la paradoja de un placer que al exceder los límites homeostáticos da lugar a un goce perturbador.

<sup>40</sup> Estos conceptos los aborda Lacan en “El estadio del espejo como formado de la función del yo [je] tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica” y en “La agresividad en psicoanálisis”, ambos en *Escritos I*, México, Siglo XXI, 1984.

Tenemos así dos experiencias, o la vivencia de dos cuerpos entre las cuales hay una “discordia”: el cuerpo real, vivido en la fragmentación, y el cuerpo imaginario (el que contempla en el espejo) que se caracteriza por representar una unidad. El niño entonces se precipita en una identificación con la Gestalt de la imagen del espejo, vía privilegiada por la cual se constituye precisamente esa instancia unificada: el “yo”. Y aquí se inaugura también una enajenación primordial que cabe en la frase de Rimbaud: “yo es otro” (*ibidem*: 110), dado que la imagen del espejo es, a fin de cuentas, el semejante.

A partir de este momento, la irrupción de las pulsiones reactiva los fantasmas del cuerpo fragmentado, que es justo lo que dice Winnicott: “La excitación corporal en las zonas erógenas amenaza a cada rato el juego, y por lo tanto el sentimiento del niño, de que existe como persona. Los instintos son el principal peligro, tanto para el juego como para el yo” (Winnicott, 1992: 77).

Este tipo de identificaciones que “forman” el “yo” son denominadas narcisistas en el psicoanálisis, evocando con ello el mito de Narciso, el joven que, por efecto de la maldición de Artemisa, queda fascinado por su imagen reflejada en el espejo del agua y, al intentar fundirse con ella, muere ahogado. Así es como se pauta la dimensión mortífera de este tipo de identificaciones, al mismo tiempo que se afina la omnipotencia del niño que se corresponde con lo que Freud llama *yo ideal*.

Es así que el otro, el semejante, ubicado en el lugar de la imagen del espejo, es a la vez amado y odiado. Por eso puede decir Lacan que “La agresividad es la tendencia correlativa de un modo de identificación que llamamos narcisista y que determina la estructura formal del yo del hombre y del registro característico de entidades de su mundo” (Lacan, 1984: 102). La agresividad se inscribe en el vector que va de “yo a yo”. El otro es odiado porque es el lugar de la enajenación (“yo es otro”), al mismo tiempo que es amado porque su unidad imaginaria resguarda al vulnerable “yo “del fantasma de fragmentación corporal que lo atosiga.

Golding nos ofrece en su novela un muestrario prácticamente exhaustivo de esta agresividad afincada en el narcisismo especular, que va desde la burla, el sarcasmo y las humillaciones de que hacen objeto a Piggy, hasta la rivalidad y el conflicto de prestancia que se instaura entre Jack y Ralph; mientras que el lado amable o no cruento de esta relación en espejo entre los niños lo representan seguramente los gemelos SamyEric, que son idénticos a tal grado que el resto de los niños los llaman indistintamente con este nombre compuesto. También se juega en los cuidados y la protección que los “mayores” dispensan a los “peques”, provocando sus risas y tratando

de exorcizar el terror, que sin embargo comparten, a ser devorados por “la fiera”. En otro sentido, la intrusión de la máquina antropológica y la activación del goce superyoico en el juego de los niños se muestra en *El señor de las moscas*, en la decapitación del animal, en la cacería predatoria, en la desmesura e irracionalidad manifiesta en quemar la isla entera para forzar a Ralph a salir a descampado. También el asesinato de Christopher se inscribe en un registro “que el estadio del espejo puede explicar” (Miller, 2013: 153), si bien es importante subrayar que la agresividad inherente al registro imaginario de la experiencia no es sinónimo de destrucción, y que si ese fue el caso se debió a que la lógica del capitalismo *gore* traspasó el espejo para colonizar el espacio del juego.

Pero estas identificaciones de carácter narcisista son reencauzadas por medio de las identificaciones secundarias, en un marco en el que la ley y el deseo se imbrican en una trama humanizante, de manera que el yo es polarizado en relación con un *ideal del yo*, de carácter simbólico, no imaginario. La eficacia de estas identificaciones se muestra, en el caso de los niños náufragos, en el juego a las “reglas”, en el cuidado que se brindan unos a los otros, en sus afanes por comportarse como los “adultos”, de manera “civilizada”, como “buenos ingleses”. Pero, sobre todo, es lo que bloquea, hasta cierto punto en la novela, la agresión contra los inermes —también aquí representados por los “peques”, cuya edad era similar a la de Christopher—, como se ilustra en un episodio en el cual Roger arroja piedras alrededor de Henry, uno de esos “peques” que jugaba en la arena de la playa, sin atreverse a tomarlo como blanco directo, porque en toda la isla aún “regía el tabú de su antigua existencia” y, de la misma manera que “alrededor del niño en cuclillas aleteaba la protección de los padres y el colegio, de la policía y la ley”, el brazo de Roger “estaba condicionado por una civilización que no sabía nada de él y estaba en ruinas” (*ibidem*: 74).

En el caso de estos adolescentes endriagos, tampoco la “civilización” supo de ellos y está todavía en ruinas. Y si estos adolescentes (y Christopher) no eran con propiedad náufragos, sí se encontraban en una condición del *abandono*: entregados al bando soberano con respecto al cual son *nuda vida*.<sup>41</sup> Por eso, esta “civilización”, la nuestra, en la que el estado de excepción se ha vuelto permanente, no pudo “condicionar el brazo” de estos adolescentes, ni la “protección de los padres y el colegio, de la policía y la ley” aleteó

<sup>41</sup> “El bando es propiamente la fuerza, a la vez atractiva y repulsiva, que liga los dos polos de la excepción soberana: la *nuda vida* y el poder, el *homo sacer* y el soberano”, Agamben, Giorgio, *Homo Sacer. El poder soberano y la nuda vida*, España, Pre-Textos, 1998, p. 143.

por encima de Christopher para protegerlo, y por el contrario, les brindó el argumento que escenificaron en el juego al secuestro.

### VIII. A MANERA DE CONCLUSIÓN: “SÓLO QUEDAN LAS MOSCAS”

Golding muestra que cuando el juego no tiene una frontera que lo separe de la vida corriente, cuando no tiene un exterior tangible, cuando no tiene “límites precisos” espacio temporales, porque las “reglas” o la ficción del juego colonizan la vida corriente, entonces el interior y el exterior, lo excluido y lo incluido se indeterminan. Aunque desde el ángulo opuesto, esto mismo es lo que ocurre en el juego al secuestro, protagonizado por los niños de Chihuahua: la vida corriente, el exterior del juego, el estado de excepción permanente, la lógica que es propia al capitalismo *gore*, se indetermina con el “espacio puro” del juego de manera que, mediante la operación de la máquina antropológica, el juego deviene una relación de soberanía con respecto a la cual todo viviente es un *homo sacer*.

Pero esto último es posible en tanto la excepción soberana se articula con la máquina antropológica, que separa en el viviente una vida animal, para oponerla a una vida cualificada. En el juego de los niños chihuahuenses podemos ubicar el punto de intervención de esta máquina al reconsiderar las palabras de Valeria: “Íbamos al arroyo a tirar un perro y a David se le ocurrió que matáramos a El Negro” (Pérez-Stadelmann, 2015): la conjunción “y” que articula las dos oraciones, así como la metonimia y/o metáfora operada entre “tirar” y “matar”, indican ese punto de incidencia. Y es debido a la articulación de estas dos máquinas con el dispositivo de racialización de su víctima, que el juego de estos adolescentes no es en sentido estricto una profanación, que restituiría al uso de los hombres lo que había sido separado en la esfera de lo sagrado, sino más bien una desacralización de la vida, coincidente en todo con la que es inherente al capitalismo *gore*.

Porque en la novela de Golding los niños inician jugando, profanando las “reglas”, para luego, por la vía de una representación (*mimicry*), decidir sobre la animalidad que los habitaba en la forma siniestra del “señor de las moscas” —siendo el asesinato de Piggy la forma de concretar esa decisión—, es que quienes eran lastimados o bien pasaban a ser presas podían reclamar a Jack y a su tribu: “¡Así no se juega!”.

En cambio, dado que los niños chihuahuenses iniciaron su juego donde terminó el de los náufragos, es decir, instaurando de entrada una ecuación biopolítica entre Christopher y un perro —apuntalada, en este caso, tal ecuación con la que hace equivaler “lo negro” y lo infrahumano—, para

luego desplegar el drama que se juega entre el soberano y el *homo sacer*, es que intentaron inútilmente reinscribir esa muerte en el “espacio puro” del juego, como se deja ver en las palabras de David, proferidas cuando al parecer la culpa lo empujó a confesar a su hermana el crimen en el que había participado: “Christopher sí quiso” jugar a los secuestradores (Mayorga, 2015a).

Pero lo que en los niños fue un intento fallido, se convirtió en la versión oficial del crimen, propalada por los fiscales de Chihuahua que así encontraron una vía fácil para endosar su responsabilidad en los males de una sociedad deshumanizada y en padres de familia que descuidan a sus hijos y olvidan inculcarles los valores que podrían detenerlos en el momento en que el juego se corrompe, y de personificar sicarios pasan a transformarse de cuerpo entero en ellos. Esta misma proclama y denuncia a la supuesta negligencia de los padres fue suscitada por un video publicado en decenas de páginas electrónicas en la última semana de octubre de 2018, en la que se aprecia a dos niños de unos seis o siete años, y a uno más pequeño, de aproximadamente tres años, jugando a secuestrar y luego decapitar a dos niñas también de entre seis y siete años.

La escena ocurrió en Guerrero, a las afueras de una tienda, y fue grabada por un adulto, presumiblemente una mujer, cuyas risas se aprecian en el trasfondo. En el video, de unos treinta segundos de duración, uno de los niños dice, refiriéndose a las niñas que están sentadas en la banqueta y fingiendo tener las manos atadas: “¡«amos» a llevárnoslas!”, “¡párate, «ámonos»!” y conduce a una de ellas a un contenedor mientras le gritan “¡«amos» a cortarle la cabeza!”. El niño más pequeño intenta sin éxito levantar a la otra niña, por lo que se acerca otro de los mayores y apuntándole a la cabeza con una pistola de juguete la obliga ponerse de pie y a mirar la “decapitación” (con la mano) de su compañera; luego le toca el turno a ella, la inclinan también en el contenedor y, mientras la “decapitan” con el canto de la mano, el más pequeño grita “¡descuítala!”, lo que probablemente significa “descuartízala”; el video se termina abruptamente con la risa de los niños y, hasta donde puede apreciarse, las dos niñas ejecutaron voluntariamente y con aplicación el rol que les correspondía en este ominoso juego.

Es difícil no escuchar en la risa de estos niños y, sobre todo, en la de la mujer que grabó el video, el eco inclemente de las imprecaciones del nuevo “señor de las moscas” en su versión necropolítica.

En el mosaico de declaraciones, discursos, notas periodísticas, entrevisas, etcétera, que suscitó el asesinato de Christopher, se polarizaron dos versiones: que al darle muerte los niños jugaban un juego sin control, y la otra sosteniendo lo contrario, que la intención criminal estuvo siempre presente.

Pero ambas versiones daban por sentada la doble premisa de que el juego excluye al “mal” y de que los niños son por definición inocentes, de modo que, al cometer un asesinato, o bien ya no jugaban o bien en ese momento no podrían ser considerados con propiedad niños.

Pero la novela de Golding sostiene de forma terminante que el mal que anida en una civilización en ruinas, concretado en la figura del “señor de las moscas”, es el personaje central del juego de los niños, ya sea que ocurra en una isla de coral, en los márgenes de un arroyo seco, o en una calle cualquiera.

Tal vez haya sido Medusa o Medea quien grabó divertida la escena dantesca en la que esos niños guerrerenses juegan a decapitar a otras niñas tan inermes como ellos.

Porque los alcances de la violencia que padecemos, violencia que estos niños solamente escenificaron, es tal que el crimen traspasa la muerte para pulverizar, desmembrar, disolver la unidad ontológica del ser humano. Por eso, tal vez, el cráneo putrefacto rebosante de moscas ya no responde.

Al menos Ralph tuvo frente a sí el cráneo del cerdo aún clavado en la estaca, pero casi por completo descarnado por la voracidad de las moscas: “¿Qué era aquello? El cráneo le contemplaba como alguien que conoce todas las respuestas pero se niega a revelarlas” (*ibidem*: 218).

La desmesura del crimen ontológico en el que cualquiera, por mera casualidad, puede ser reducido a la misma condición de un niño de seis años, por definición vulnerable e inerme, y así torturado, retorcido, desmigajado hasta el punto de repulsa en el cual la cabeza decapitada de Medusa reclama su imperio, nos arroja de bruscos en el lugar vacío donde nuestra interpelación al “señor de las moscas” se revierte en el testimonio yermo de que “No ha quedado nada, sólo las moscas y la llama” (Bowden, 2010: 15).

## IX. BIBLIOGRAFÍA

- AGAMBEN, Giorgio (1998), *El poder soberano y la nuda vida*, España, Pre-textos.
- AGAMBEN, Giorgio (2005), *Profanaciones*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo.
- AGAMBEN, Giorgio (2006), *Lo abierto. El hombre y el animal*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo.
- AGAMBEN, Giorgio (2007), *Infancia e historia*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo.
- BALLANTYNE, Robert M. (1988), *La isla de coral*, España, SM (versión en PDF).
- BOWDEN, Charles (2010), *Ciudad del crimen. Ciudad Juárez y los nuevos campos de exterminio de la economía global*, México, Grijalbo.

- CAILLOIS, Roger (1986), *Los juegos y los hombres*, México, Fondo de Cultura Económica.
- CAVARERO, Adriana (2009), *Horrorismo. Nombrando la violencia contemporánea*, México, Anthropos-Universidad Autónoma Metropolitana.
- FREUD, Sigmund (1911), “Formulaciones sobre los dos principios del acaecer psíquico”, *Obras Completas*, vol. XII, Argentina, Amorrortu Editores.
- FREUD, Sigmund (1923-25), *Obras completas, vol. XIX. El yo y el ello y otras obras*, Argentina, Amorrortu Editores.
- GOLDING, William (1972), *El señor de las moscas*, Madrid, Alianza Editorial.
- HUIZINGA, Johan (1972), *Homo Ludens*, Madrid, Alianza Editorial.
- LACAN, Jacques (1984), *Escritos I*, México, Siglo XXI.
- LEVI, Primo (1989), *Los hundidos y los salvados*, Barcelona, Muchnik.
- MBEMBE, Achille (2016), *Crítica de la razón negra. Ensayo sobre el racismo contemporáneo*, Barcelona, Futuro Anterior Ediciones-Nuevos Emprendimientos Editoriales.
- MILLER, Jacques-Alain (2013), *Piezas sueltas. Los cursos psicoanalíticos de Jacques-Alain Miller*, Buenos Aires, Paidós.
- NASIO, J. David (2008), *El cuerpo y sus imágenes*, Buenos Aires, Paidós.
- OSTROSKY, Feggy (2011), *Mentes asesinas: la violencia en tu cerebro*, México, Quinto Sol.
- SCHERER GARCÍA, Julio (2013), *Niños en el crimen*, México, Grijalbo.
- VALDEZ CÁRDENAS, Javier (2011), *Los morros del narco. Historias reales de niños y jóvenes en el narcotráfico mexicano*, México, Aguilar.
- VALDEZ CÁRDENAS, Javier (2012), *Levantones. Historias reales de desaparecidos y víctimas del narco*, México, Aguilar.
- VALDEZ CÁRDENAS, Javier (2015), *Huérfanos del narco. Los olvidados de la guerra del narcotráfico*, México, Aguilar.
- VALENCIA, Sayak (2016), *Capitalismo gore. Control económico, violencia y narcopoder*, México, Paidós.
- WAAL, Frans de (2007), *El mono que llevamos dentro ¿Hemos heredado de nuestros ancestros algo más que el ansia de poder y una violenta territorialidad?*, Barcelona, Tusquets.
- WINNICOTT, Donald (1992), *Realidad y juego*, Barcelona, Gedisa.

*Notas y artículos periodísticos*

Aristegui Noticias (2015a), “Tragedia en Chihuahua: Jugaban al secuestro con un niño de seis años y lo matan”, *Aristegui Noticias*, 17 de mayo del 2015, disponible en: <http://aristeguinoticias.com/1605/mexico/tragedia-en-chihuahua-jugaban-al-secuestro-con-un-nino-de-seis-anos-y-lo-matan/>.

Aristegui Noticias (2015b), “No era sólo un juego, hay dolo” en asesinato de niño en Chihuahua: Ostrosky en CNN, *Aristegui Noticias*, 22 de mayo del 2015, disponible en: <http://aristeguinoticias.com/2205/mexico/no-era-solo-un-juego-hay-dolo-en-asesinato-de-nino-n-chihuahua-ostrosky-en-cnn/>.

CNN (2015), “La muerte de un niño que jugaba al secuestro conmociona a Chihuahua”, *Expansión en alianza con CNN*, 18 de mayo, disponible en: <http://expansion.mx/nacional/2015/05/18/la-muerte-de-un-nino-que-jugaba-al-secuestro-conmociona-a-chihuahua>.

Excélsior (2015a), “A asesino de Christopher lo acababan de correr de la secundaria”, *Excélsior*, 17 de mayo de 2015, disponible en: <http://www.excelsior.com.mx/nacional/2015/05/17/1024667>.

Excélsior (2015b), “No era un juego de secuestro, le sacaron los ojos: familiares de Christopher”, *Excélsior*, 19 de mayo, disponible en: <http://www.excelsior.com.mx/nacional/2015/05/19/1024897>.

La parada digital (2015a), “Santa Muerte y drogas en el asesinato de Christopher”, 18 de mayo, disponible en: <http://laparadadigital.com/noticias-de-chihuahua-mexico.cfm?n=50726>.

La parada digital (2015b) “Se nos pasó la mano”, 19 de mayo, disponible en: <http://laparadadigital.com/noticias-de-chihuahua-mexico.cfm?n=50783>.

La parada digital (2015c), “CEDH tiene al culpable de matar a Christopher: La familia”, 18 de mayo, disponible en: <http://laparadadigital.com/noticias-de-chihuahua-mexico.cfm?n=50727>.

La parada digital (2015d), “«Yo también exijo justicia», gobernador ante caso Christopher”, disponible en: <http://laparadadigital.com/noticias-de-chihuahua-mexico.cfm?n=50798>.

MAYORGA, Patricia (2015a), “Llevan a la CIDH el caso de niño asesinado por adolescentes en Chihuahua”, *Proceso.com.mx*, 9 de noviembre, disponible en: <http://www.proceso.com.mx/420301/llevan-a-la-cidh-el-caso-de-nino-asesinado-por-adolescentes-en-chihuahua>.

MAYORGA, Patricia (2015b), “Victimarios del niño Christopher, atrapados en la violencia”, *Proceso.com.mx*, 26 de junio, disponible en: <http://www.proceso.com.mx/408803/victimarios-del-nino-christopher-atrapados-en-la-violencia>.

MAYORGA, Patricia (2015c), “Formulan cargos a menores que asesinaron a Christopher”, *Proceso.com.mx*, 21 de Mayo, disponible en: <http://www.proceso.com.mx/404981/formulan-cargos-a-menores-que-asesinaron-a-Cristopher>.

MAYORGA, Patricia (2015d), “No quiero lástima, quiero justicia”, clama la madre de niño asesinado por sus primos”, *Proceso.com.mx*, 19 de mayo, disponible en: <http://www.proceso.com.mx/404770/no-quiero-lastima-quiero-justicia-clama-la-madre-de-nino-asesinado-por-sus-primos>.

NÁJAR, Alberto (2015), “Niño asesinado cuando jugaba «al secuestro»”, En *BBC Mundo*, 18 de mayo, disponible en: [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/05/150518\\_mexico\\_secuestro\\_juego\\_violencia](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/05/150518_mexico_secuestro_juego_violencia).

Noticieros Televisa (2015), “Acusan a 5 menores por homicidio de un niño de 6 años en Chihuahua”, 19 de mayo, disponible en: <http://noticieros.televisa.com/mexico-estados/1505/familiares-3-menores-acusados-asesinato-nino-5-anos-chihuahua/>.

PÉREZ-STADELMANN, Cristina (2015), “Teníamos ganas de matar a Christopher”, *El Universal*, 23 de agosto, disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/nacion/sociedad/2015/08/23/teniamos-ganas-de-matar-Christopher>.

QUINTANA, Víctor (2015), “El infanticidio tiene autores intelectuales”, *La Jornada en internet*, 22 de mayo, disponible en: <http://www.jornada.unam.mx/2015/05/22/opinion/020a2pol>.

TOPETE, José Ernesto (2015), “Quiere ser sicaria una de las asesinas de Christopher, confesó ante el MP”, *El Heraldo de Chihuahua*, 28 de noviembre, disponible en: <http://www.oem.com.mx/elheraldodechihuahua/notas/n4013836.htm>.