

ILSE MAYTÉ
MURILLO TENORIO
SAMUEL
LAGUNAS CERDA

Profesores e Investigadores.
Facultad de Filosofía, Universidad Autónoma de Querétaro
ilse.murillo@uaq.mx - samuel.lagunas@uaq.mx

Imaginarios de las infancias en el cine mexicano del narcomundo: los casos de *Vuelven* y *Noche de fuego*

IMAGINARIES OF CHILDHOODS IN THE MEXICAN CINEMA OF THE NARCOWORLD: TIGERS ARE NOT AFRAID AND PRAYERS FOR THE STOLEN

ABSTRACT

In this article we ask ourselves about the construction of childhood imaginaries in recent Mexican cinema (2017-2021). We chose to limit ourselves to the narcoworld cinema because we consider that the inclusion of children's points of view has been what has marked the transformation of this genre in the last five years. We selected the films *Tigers are not afraid* (Issa López, 2017) and *Prayers for the stolen* (Tatiana Huezo, 2021), as they feature groups of boys and girls who inhabit the bowels of the narco world and who, beyond being victims of narco-violence, appear as transforming subjects of their environment, generating survival strategies. In the first place, we define film imaginaries as the set of symbols and images that, through specific cinematographic elements, give meaning to individual and collective identities in the film's fictional world. Then, we present the analysis results in three axes: childhood-adulthood, boys-girls, and game-reality. Finally, we highlight the relevance of studying the filmic imaginaries of childhoods, not only to account for a specific cultural phenomenon but also to investigate the paths that cinema opens from childhood in the dark reality of the narcoworld.

Keywords

Filmic imaginaries; childhoods; narco-violence; Mexican cinema

RESUMEN

En este artículo nos preguntamos por la construcción de imaginarios de las infancias en el cine mexicano reciente (2017-2021). Elegimos circunscribirnos al cine del narcomundo pues consideramos que ha sido la inclusión del punto de vista de la niñez lo que ha marcado la transformación de este género en el último lustro. Seleccionamos las películas *Vuelven* (Issa López, 2017) y *Noche de fuego* (Tatiana Huezo, 2021), porque son protagonizadas por grupos de niños y niñas que habitan las entrañas del narcomundo, quienes, más allá de ser víctimas de la narcoviolenencia, son sujetos transformadores de su entorno, generando estrategias creativas de supervivencia. En primer lugar, definimos los imaginarios fílmicos como el conjunto de símbolos e imágenes que, a través de elementos cinematográficos concretos, produce una significación que da sentido a las identidades individuales y colectivas en el mundo de la película. Después, presentamos los resultados del análisis en tres ejes: niñez-adulterz, niños-niñas y juego-realidad. Finalmente, remarcamos la pertinencia de estudiar los imaginarios fílmicos de las infancias, no solo para dar cuenta de un fenómeno cultural específico, sino para, a partir del concepto de imaginarios, indagar en los caminos que el cine abre desde las infancias en la oscura realidad del narcomundo.

Palabras clave

Imaginarios fílmicos; infancias; narcoviolenencia; cine mexicano

1 INTRODUCCIÓN

La reflexión sobre la niñez y sus modos de representación en el discurso fílmico es un área relativamente novedosa dentro de los estudios históricos y aún en los estudios culturales y cinematográficos. Con base en el consenso generalizado que existe sobre la infancia como un concepto producido por la modernidad, especialmente durante los siglos XVI y XVII (Ariès, 1987) y la definición que la señala como una construcción sociohistórica en la que las sociedades significan y otorgan sentido a un ciclo vital determinado de forma dinámica, creativa y contextual (Moro, 2009); en este artículo nos interesa enfatizar como gran marco de referencia el impacto que las guerras y las violencias tienen en la manera de pensar e imaginar la niñez desde el discurso cinematográfico. Específicamente, la pregunta que nos conduce es la siguiente: ¿cómo son los imaginarios de la niñez en el cine mexicano reciente asociado a la violencia, particularmente en la narcocultura y el narcomundo? Para formular una respuesta, nos limitamos a dos casos concretos: *Vuelven* (2017) de Issa López (1971-) y *Noche de fuego* (2021) de Tatiana Huezo (1972-). Ambas películas tienen como protagonistas a un grupo de niños y niñas que habitan las entrañas del narcomundo -en espacios tanto urbanos como rurales-, a la vez que también acuden a códigos estéticos de lo fantástico, poco frecuentes para el abordaje de la narcocultura. Asimismo, ambas visibilizan una emancipación de los niños quienes, más allá de ser víctimas pasivas de la narcoviencia, se asumen como sujetos transformadores de su entorno, generando estrategias lúdicas y creativas de solidaridad-sororidad y supervivencia. Estas películas, además, están enmarcadas en la llamada narcoguerra desbordada en México a partir del sexenio presidencial de Felipe Calderón (2006-2012).

No está de sobra señalar que no buscamos producir generalizaciones totalizantes ni absolutas respecto al amplísimo panorama del cine de la narcoviencia; en cambio, hemos tratado de enunciar preguntas que, en estos casos específicos interesantes *per se*, puedan ayudarnos a nosotros y a otros a comprender qué está ocurriendo con la representación de las infancias en la narcocultura y así seguir las pistas sobre cómo estas narrativas van cobrando distintas dimensiones, en el marco de los mundos cinematográficos, para dar mayor protagonismo a las niñas y niños como sujetos activos de estas historias.

Para mostrar esto, en primer lugar, definimos el concepto de imaginarios fílmicos, situándolo en el contexto del narcomundo; luego, explicamos la metodología empleada para el análisis a partir de los conceptos de fotogenia y de vista panorámica; estos dotan al espectador de un modo de ver específico que facilita la identificación y sistematización de los elementos visuales, textuales, sonoros y narrativos de las películas. Después, delimitamos los antecedentes del tema a través de un breve recorrido en la historia del cine mexicano en busca de la representación de las infancias en pantalla. En un tercer momento, presentamos los resultados del análisis y, con ello, nuestra caracterización de los imaginarios fílmicos de la infancia en ambas cintas. En las conclusiones, enfatizamos la importancia del estudio de los imaginarios fílmicos de la niñez en el marco de la narcoviencia, tanto para el campo de los estudios históricos como para el campo de los estudios cinematográficos.

2 IMAGINARIOS FÍLMICOS EN EL NARCOMUNDO: DEFINICIÓN Y METODOLOGÍA

Para este artículo, entendemos los imaginarios como un “espacio” donde reside “el conjunto de metáforas, iconos, ideales y nociones que aportan consistencia a la convivencia social [...]. Allí radican las condiciones de lo que se puede decir, pensar y hacer (Sánchez Capdequí, 2011, p. 20). El “espacio” al que nos referimos es inaprensible, pero es real de un modo fenomenológico en tanto que se compone de elementos que van más allá de la racionalidad y la lógica como son las percepciones sensoriales y cognitivas, las creencias, las emociones, los deseos, los miedos, las pasiones y repulsiones (Murillo Tenorio, 2018), produciendo un entramado simbólico que dota de sentido y responde a necesidades específicas de un grupo social históricamente determinado.

Los imaginarios, por lo tanto, constituyen una red de significaciones que se configuran constantemente en función de un contexto corpo-espacio-temporal determinado, siendo así una creación indeterminada e inacabada. De este modo, los sujetos sociales se vuelven partícipes de la formación de imaginarios con la intención de construir un sentido de su existencia y de la condición humana, de sus acciones y experiencias en el devenir histórico.

Desde esta perspectiva, las imágenes simbólicas visuales y verbales contribuyen a enriquecer las representaciones del mundo y elaborar simultáneamente las identidades de los sujetos, en una dimensión individual y colectiva (Solares, 2006, p. 137). Las manifestaciones artísticas son un claro ejemplo de esto, pues quehaceres como la literatura, las artes plásticas, o el cine se presentan como escenarios sintomáticos de actitudes socioculturales que le dan sentido a la existencia (Solares, 2006, p. 136). Dichas representaciones artísticas se convierten en una suerte de documentos históricos privilegiados ya que pueden ser considerados fuentes de lo imaginario. De ahí también la importancia del lugar que las obras ocupan en el espacio-tiempo -de su historicidad- pues ya sea de forma voluntaria o involuntaria, dejan al descubierto un sistema de valores subyacente a los imaginarios.¹ Jacques Le Goff insistía en que la historia se alimenta de los documentos del imaginario, sobre todo documentos literarios y artísticos, por las formas de representación que trasladan a la mentalidad y la sensibilidad de una época (1947, p. 92-93). De manera complementaria, Aínsa destaca el valor de incluir las obras de la imaginación en el estudio de la historia ya que “evidencian la relatividad del límite que separa lo racional de lo irracional, lo imaginario de lo real y el hecho de que estos límites no han sido siempre los mismos” (1994, p. 35). No obstante, el historiador francés advertía sobre la trampa de este tipo de documentos, pues los imaginarios literarios y artísticos no necesariamente hablan de facto de una conciencia colectiva, ya que pueden obedecer a códigos más o menos independientes de su entorno espacio-temporal, por lo que señala que es imprescindible situar su análisis en sus lugares y medios de producción.

El quehacer cinematográfico ha logrado atraer las miradas de las ciencias sociales, cuyo afán en estudiar e interpretar desde sus respectivas trincheras los imaginarios fílmicos se sostiene en la premisa de que estos proyectan una serie de deseos y ensoñaciones del ser humano, y que estos dialogan con las problemáticas sociales y culturales de cada sociedad en su propia historicidad. Tal como lo señala el antropólogo Francisco de la Peña Martínez: “Los imaginarios fílmicos están poblados de representaciones sociales y fantasmas colectivos que expresan los prejuicios, los deseos, los mitos, los miedos, las creencias y las utopías de las colectividades humanas, y todos ellos están anclados en el pasado histórico, la tradición cultural y la psique de los pueblos” (2014, p. 11). Por lo tanto, para este artículo definimos los imaginarios fílmicos como el conjunto de

ideas, símbolos e imágenes que, expresado a través de elementos cinematográficos concretos, produce una significación que orienta y da sentido a las identidades individuales y colectivas del mundo de ficción de la película. Al mismo tiempo, sostenemos que los imaginarios filmicos, dado su alcance y dispersión, pueden ser considerados como elementos centrales en la reproducción y conformación de los imaginarios sociales y tienen el potencial de contribuir a la creación de nuevas formas de subjetividad.

Cuando hablamos de imaginarios filmicos en el narcomundo, queremos circunscribirnos a aquellos que refieren, dialogan y/o comunican “escenarios de producción de formas particulares de vida a partir de la convergencia en la acción de producir o traficar sustancias psicoactivas ilegales” (Ovalle y Giacomello, 2006, p. 299). Sobre esta definición de narcomundo, es importante aclarar que lo narco no se limita a las actividades de producción y venta, sino a toda la red humana, cultural, económica, política y espacio-temporal que rodea e interviene en el cultivo, fabricación, distribución, circulación y consumo de las sustancias, de allí que al hablar de narcomundo se resalta tanto la ilegalidad del proceso como las estructuras que han permeado ya todo el cuerpo social. Con esto, al referirnos al narcomundo englobamos también otros términos comúnmente asociados, tales como narcocultura y narcoviencia.

Afirmar la existencia de una narcocultura ha facilitado la identificación de las y los sujetos que participan directa e indirectamente en estas actividades, y ha permitido distinguir el entramado simbólico, metafórico y lingüístico que se ha elaborado alrededor del narcotráfico y que ha sido puesto en circulación en el resto de la sociedad gracias a las artes y a los medios de comunicación (prensa, radio, noticiarios televisivos, redes sociodigitales). Dentro de este entramado narcocultural, la narcoviencia se ha constituido en uno de los elementos más llamativos. La narcoviencia no sólo es el resultado de los eventos desatados por el tráfico de narcóticos, sino la configuración de un lenguaje y de una cultura, así como de nuevas formas de hacer y de imaginar. Además, ha permeado las formas del lenguaje, de las estructuras mentales e ideológicas, de las creencias, sensaciones y percepciones, así como las prácticas políticas, económicas y culturales de las sociedades contemporáneas (Misra, 2018). La sobreexposición a eventos y actos de narcoviencia ha generado una serie de mitos y narrativas que rebasan el discurso de la veracidad y la objetividad para instalarse en la psique de la ciudadanía convirtiéndose en una fuente de sentido para explicar distintos fenómenos sociales, por lo que la narcoviencia en sí misma constituye ya una suerte de imaginario social.

Para llevar a cabo la detección, descripción, sistematización y análisis de los imaginarios filmicos de las infancias en el cine del narcomundo, nos parece pertinente acudir al concepto impresionista de fotogenia y a la estrategia desarrollada por Schivelbusch y Keathley de “percepción panorámica”. En cuanto a la fotogenia, rescatamos su definición como un rasgo producido tanto por la composición cinematográfica imaginada por el director, como el resultado de la habilidad extraordinaria de la cámara para “reanimar y dotar de misterio a los objetos más comunes y a los acontecimientos de la vida cotidiana” (Keathley, 2006, p. 98, trad. propia). La fotogenia es capaz de revelar la especificidad del objeto (re)producido frente a la cámara sobre el supuesto de que “cada aspecto del mundo, traído a la vida por el cine, es elegido bajo la condición de que porta ya una personalidad propia” (Epstein, 1988, p. 317, trad. propia).

Sobre la percepción panorámica, Shivelbusch explica que tiene que ver con la capacidad del espectador para elegir un objeto o un detalle y seguirlo a través del movimiento de la escena (Keathley, 2006, p. 43). Esta operación de la mirada ocurre en dos niveles; por un lado, el

espectador es capaz de centrarse en los elementos que la película resalta de forma evidente por medio de la puesta en escena, pero también puede elegir centrarse en otros objetos que aparentemente no poseen tanta fuerza dentro del plano, por lo que se pone el acento en la libertad que tiene el espectador de elegir qué ver en la pantalla.

En este sentido, el modo de ver adoptado por nosotros en este artículo se desprende de la orientación de nuestra pregunta por el lugar de las infancias en el cine del narcomundo, es decir, por la posición que sus cuerpos y sus voces tienen en el plano, por las acciones que estos llevan a cabo en el desarrollo de la trama, y por cómo estas relaciones al interior de la película configuran una visión de mundo sobre el lugar de las infancias fuera de la película, en sociedades cuyo ritmo de vida está marcado por las dinámicas ligadas al narcotráfico. Al respecto, tal como lo señalan Susana Sosenski y Mariana Osorio (2012), es importante reconocer que no existe la representación de la infancia, sino de infancias, por lo que es central atender y dar cuenta de las variables que constituyen las diferentes infancias en situaciones violentas y de conflicto armado, tales como clase, género, raza o etnia, situación geográfica, etc. Es, pues, a través de la selección de fotogramas que se nos presentan como epifanías -en tanto que poseen una energía significativa que no solo descubre las bases de una realidad representada, sino que comunican un exceso mediante el cual las imágenes abandonan su mundo privado ficcional y aspiran a incorporarse al mundo socialmente instituido-, que resulta posible y viable la descripción y el análisis de los imaginarios fílmicos de las infancias en estas películas.

3 ENTRE LA REALIDAD Y LO FANTÁSTICO: EN BUSCA DE TRADICIONES EN LA REPRESENTACIÓN CINEMATOGRAFICA DE LAS INFANCIA

Para entender con cabalidad la relevancia de películas como *Vuelven* y *Noche de fuego* en el cine del narcomundo, nos interesa plantear un doble recorrido a través de la tradición cinematográfica a la que pertenecen, en cuanto a imaginarios de las infancias se refiere: la veta realista y la veta de lo fantástico.

Para Israel Rodríguez (2019), durante la época del cine de oro mexicano, se construyó una imagen monolítica de la infancia como depósito de valores positivos y receptora indefensa de desgracias. No hay que olvidar que en la década de los años cincuenta se vivía una crisis irreparable de la industria cinematográfica, que se sostenía con películas con fórmulas algo desgastadas, como las de rumberas, o bien, empezaba el auge del cine de luchadores, con “El Santo” como protagonista. En este contexto, la película de *Los olvidados* (1950) ofrece una excepción pues apuesta por construir una dimensión social más compleja y realista de las y los niños que habitan los márgenes de la capital mexicana, incluyendo incluso un intento por profundizar en la sexualidad infantil y adolescente. Algunas influencias del cine neorrealista italiano son innegables en la obra de Buñuel, tales como *Roma: ciudad abierta* (Roberto Rossellini, 1945) y *Ladrón de bicicletas* (Vittorio de Sica, 1948), cuyas tramas enfatizan la presencia y problemáticas de la infancia situadas en una Italia derruida por la guerra.²

Otra cinta que vale la pena recuperar es *El camino de la vida* (Alfonso Corona Blake, 1956), cuya trama se centra en la vida de niños marginados en la Ciudad de México, siguiendo el caso de tres delincuentes de un centro tutelar de menores. Uno de ellos mató a su padrastro para proteger a su madre, otro dejó ciego a su tutor para defenderse de sus abusos, y un tercero se ve obligado a robar para poder comer. La cinta fue reconocida en su momento por la cruda representación de la vida de los niños huérfanos y desposeídos que carecen de recursos económicos, de afectos y de educación. No obstante, a diferencia de *Los olvidados*, *El camino de la vida* cierra con un

final esperanzador, al mismo tiempo que aleccionador, por lo que a pesar de la dureza con que se retratan estas vivencias, se plantea un panorama alentador para las futuras generaciones de niños y jóvenes.³

Dentro de esta veta de representación realista, entendida como aquella que se concibe como más cercana a la realidad, películas como *Los olvidados* y *El camino de la vida*, no obstante muestran un avance en la exploración de la psique y del punto de vista infantil, continúan imaginando las infancias a partir de su vulnerabilidad, su sufrimiento y su indefensión ante los males y las violencias que la sociedad adulta acomete en su contra. Estamos de acuerdo con Julia Tuñón en que “la víctima lo es más cuando es inocente y se encuentra inerte ante problemas que no comprende” (138), por lo que la construcción de un mundo infantil completamente hostil y lleno de dolor causa un impacto dramático mucho más fuerte en los espectadores que si se contara la misma historia desde un mundo exclusivamente adulto.

El uso de las infancias en el cine del narcomundo con efectos dramáticos, aunque también con un afán visibilizador, está presente en *Heli* (2013), película en la que, como en *Los olvidados*, las infancias son retratadas desde una perspectiva tremendista y descarnada, pues tanto niños como niñas aparecen en el plano ejecutando y padeciendo actos de crueldad y de tortura. Creemos que con *Noche de fuego* la directora Tatiana Huezo recupera elementos de esta tradición realista, pero subvierte el imaginario hegemónico de la infancia como pasiva y cargada de sufrimiento, apuntalando vías concretas de sororidad, empatía y supervivencia a través del juego y la imaginación, sin que las circunstancias adversas determinen completamente sus vidas.

De manera paralela, podemos encontrar un desarrollo mucho más significativo en cuanto al foco de atención y protagonismo de las infancias dentro del género del cine fantástico. Los mundos fantásticos permiten recrear de modos alternativos las realidades sociales, en tanto escenifican la irrupción de un elemento anormal que rompe el orden habitual del mundo (Barrenechea, 2007). A su vez, estos favorecen “la construcción de imaginarios sobre la realidad y de la búsqueda de itinerarios alternativos a la naturalidad de la vida diaria que despierten el entusiasmo del espectador, siempre sediento de aventuras” (Flores, 2018, p. 20). Es importante recordar que a lo fantástico se asocia un campo semántico que incluye términos como el “horror”, el “terror”, la “fantasía”, o “lo extraño”. Para este artículo, nos interesa destacar por ahora algunas características de lo fantástico: a) la conciencia y el miedo a la muerte como uno de los motivos principales; b) lo fantástico como transgresión del tiempo y del espacio; c) la presencia del monstruo que aparece para cuestionar la naturaleza humana y amenazar el orden del mundo de ficción (Honores, 2018, pp. 180, 181, 188).

Si bien es cierto que el origen del género fantástico en el cine podemos situarlo en la obra de Georges Méliès, quien utilizó el trucaje con las tecnologías y aparatos cinematográficos del momento para provocar los efectos mágicos que desestabilizaban el orden cotidiano en sus mundos de ficción; para nuestro caso de estudio, el punto de partida en cuanto a lo fantástico es la obra del realizador mexicano Carlos Enrique Taboada, pues algunas de sus películas más emblemáticas se adentran en mundos juveniles e infantiles que se alimentan de seres sobrenaturales como hadas, fantasmas o brujas. Es el caso de *Hasta el viento tiene miedo* (1968), *Más negro que la noche* (1975), *El libro de piedra* (1968) y *Veneno para las hadas* (1985); mientras que las primeras dos aluden a jóvenes y adolescentes, las últimas dos aluden a niños y niñas. En *El libro de piedra*, por ejemplo, podemos distinguir la particular relación afectiva

que sostiene una niña con una estatua de piedra que carga un libro, mientras que en *Veneno* para las hadas dos niñas construyen una amistad basada en historias de hadas y de brujas. Detrás de ambas tramas se manifiestan figuras fantasmagóricas del pasado, así como eventos desafortunados a raíz de una maldición. En este entendido, lo anormal irrumpe por medio de la imaginación y las vivencias infantiles para desestabilizar el mundo lógico y racional de los adultos, provocando reacciones de miedo y angustia en los personajes.

Un heredero directo de la obra de Taboada es Guillermo del Toro, quien también se ha caracterizado por un acercamiento a las infancias desde lo fantástico. Es el caso de *Cronos* (1993), *El espinazo del diablo* (2001) y *El laberinto del Fauno* (2006), triada de películas donde la infancia aparece asociada no solo con la esperanza y el ensueño —por lo que esta funciona como escudo y antídoto contra lo diabólico de la muerte y de la guerra (en el caso de *El espinazo* y *El laberinto*, se trata de la guerra civil española)—, sino también la infancia se configura como un espacio donde se gestan los miedos y los traumas que definirán la personalidad angustiada y sufriente de los adultos. Es importante destacar, en este sentido, la relevancia que Del Toro asigna a la niñez en el ulterior desarrollo de la identidad individual, e incluso de las identidades colectivas, dejándola de ver como un etapa aislada y autónoma en la que el crecimiento por sí solo es suficiente para dejarla atrás. Aunado a esto, Del Toro ofrece dos dimensiones de la monstruosidad en términos formales y narrativos; por un lado, aquellas figuras de morfologías grotescas que sirven para construir la imagen del “monstruo bueno”, aquel que es amado cuando es imposible amar a seres reales (Honores, 2018); por otro, la deformación monstruosa de un contexto hostil y terrorífico condicionado por las violencias desatadas por la guerra.

Ante estos escenarios, tanto en las películas de Taboada como en las de Del Toro, es posible hablar de grupos de niñas y niños que asumen un compromiso de cuidado mutuo, actitud que incluso se expresa de manera intergeneracional, donde ya no solo los adultos protegen exclusivamente a las infancias, sino también las y los niños se convierten en cuidadores de sus mayores. Bajo esta óptica, sostenemos que con *Vuelven* la directora Issa López entra en diálogo directo con el cine de Del Toro y, por consecuencia, con la tradición de lo fantástico que impulsó Taboada dentro del cine mexicano, recuperando estructuras narrativas como la del cuento de hadas, pero innovando en el cine del narcomundo, pues antes de esta cinta el realismo era la estrategia única para la representación de las infancias.

4 IMAGINARIOS FÍLMICOS DE LAS INFANCIAS EN *VUELVEN* Y *NOCHE DE FUEGO*

Con base en el recorrido histórico y teórico planteado hasta ahora, presentamos a continuación los resultados de nuestro análisis, agrupados bajo tres ejes de oposición que consideramos significativos en términos formales y narrativos para sostener nuestra hipótesis: niñez-adulthood, niños-niñas y juego-realidad. Decidimos incluir fotogramas de las películas para transmitir con mayor eficacia las similitudes y los contrastes que existen en los imaginarios de ambas películas.

4.1 Mirar hacia arriba. El lugar de la niñez en el plano

Para caracterizar los imaginarios de las infancias en *Vuelven* y *Noche de fuego*, nos interesa comenzar preguntándonos por la relación formal y narrativa que existe entre la niñez y la adultez dentro de las películas, pues esta interacción ha constituido históricamente un punto de partida para la conceptualización de las y los niños y para medir su capacidad de

agencia, es decir, la potencia creativa para modificar sus identidades individuales y colectivas, formando comunidades en función de intereses comunes, luchas y relaciones de poder frente al comportamiento adulto (Cristiano, 2018, p. 137).

En principio, hay que señalar que en *Vuelven* y en *Noche de fuego* la relación que las y los niños mantienen con los adultos que les rodean está marcada por la asimetría y/o la exclusión. En el caso de la película de Huezo, la asimetría se expresa por la forma en que circulan las miradas al interior de los planos. Esta asimetría, a su vez, crea un sistema dicotómico y jerárquico de relaciones interpersonales e intergeneracionales que rige el mundo de la película: madres-hijas, hombres-mujeres, maestro-alumnos, militares-civiles. Al comienzo de la cinta, por ejemplo, la cámara se coloca en una posición picada, asumiendo el lugar de Rita, la madre, quien mira hacia abajo a su hija Ana (Fig. 1). La posición de los cuerpos agrava la desigualdad entre ambos personajes: Ana está recostada en una fosa, desde donde ve angustiada a su madre, quien permanece de pie. Es cierto que, en el contexto de la película, el ocultar a su hija en la tierra se trata de un gesto de protección por parte de Rita ante la amenaza de que lleguen los narcotraficantes a llevársela. Sin embargo, dicha acción contribuye a la construcción de un imaginario fílmico donde las infancias están por debajo de los adultos y donde estos tienen la obligación irrestricta de velar por la seguridad, especialmente, de las niñas, convirtiéndolas en personas vulnerables, dependientes y pasivas.

No obstante, las niñas no sólo aparecen representadas en el imaginario de la película en una posición de inferioridad respecto a la madre, sino también, en el espacio público, respecto a los militares (Fig. 2), a quienes no deben mirar a la cara; lo mismo con relación al maestro, cuya autoridad hace que tanto alumnos como madres agachen la cabeza cuando este les hace preguntas sobre la violencia en la comunidad.



Figura 1. Fotograma de *Noche de Fuego*



Figura 2. Fotograma de *Noche de Fuego*

Estas actitudes y comportamientos van edificando un mundo rural fuertemente dividido entre espacios masculinos (el trabajo en la mina a cielo abierto, el ejército, el rodeo) y espacios femeninos (la casa, el salón de belleza). Esto refuerza la imagen del narcomundo como una sociedad machista, basada en el supuesto de la superioridad del hombre sobre la mujer (Valenzuela, 2002) y donde estas se van configurando, casi fatalmente desde la niñez, como cuerpos-trofeo que están a completa disposición de los deseos violentos de los hombres -especialmente de los narcotraficantes-, los cuales alcanzan su expresión más cruel en el secuestro y la desaparición de muchachas jóvenes.

Sin embargo, al interior de los grupos de pares masculinos también hay desigualdades que sólo pueden ser superadas a través de ciertos rituales de transición, por medio de los cuales los niños, en principio excluidos de las conversaciones y de la administración de los negocios ilegales (Fig. 3), se van incorporando gradualmente a la toma de decisiones y a la ejecución de acciones cada vez más violentas en contra de la población civil.



Figura 3. Fotograma de *Noche de Fuego*

En el caso de *Vuelven* la confrontación entre mundo infantil y mundo adulto es mucho más evidente tanto en la trama como en la construcción de los planos. Desde la primera secuencia, en donde el Shine apunta con una pistola al Caco hasta la última secuencia de acción en la que el Chino persigue a Estrella, la exclusión y las violencias existentes entre ambos grupos de personajes se muestran insuperables. Lo llamativo de la película de López, sin embargo, es que, como queda mostrado en el plano en el que Shine roba el celular y la pistola al Caco (Ver Imagen 4), los niños no son totalmente pasivos y vulnerables ante los adultos; en cambio, tienen la capacidad y el poder para resistir las violencias que se yerguen en su contra e, incluso, pueden estar por momentos en condiciones de superioridad, aunque en cuestión de tamaño de los cuerpos y posición en el plano siempre aparezcan representados como sujetos inferiores y más pequeños.

Sobre estas jerarquías y dicotomías que regulan las relaciones en los espacios públicos y privados de ambas películas, hay una polarización, que enmarca estructuralmente a las demás dicotomías, que tiene que ver con los narcotraficantes en contra de la población civil. En el caso de *Vuelven* este antagonismo se radicaliza, pues el Chino no solo es el líder de la banda de los Huascas, sino también es candidato a la gubernatura, lo que produce en el imaginario fílmico una atmósfera de narco-política expresada a través de elementos dispuestos de forma secundaria en el plano, como spots y reportajes de noticieros que se escuchan como ruido de fondo y pancartas publicitarias que aparecen como decorados de los escenarios exteriores.

Dicha superioridad, así como el dominio de los narcotraficantes sobre la población civil se expresa a través de las secuencias que comparten ambas películas de tiroteos. Mientras que en *Noche de fuego*, este ocurre cuando las niñas y las mujeres están en el salón de belleza, en *Vuelven* sucede cuando las y los niños están en la escuela. En ambos casos, no obstante, el tiroteo irrumpe en el plano como sonido proveniente del exterior, que provoca que los cuerpos de todos los personajes en el plano -sean niños, niñas, hombres o mujeres- se echen al suelo evidenciando su postración, sumisión y miedo ante el horror de la narcoviencia (Fig. 5 y 6).

Sin embargo, tanto en *Vuelven* como en *Noche de fuego* las y los niños encuentran, gracias a su forma de organización y a su creatividad, la manera de levantarse y hacer frente a la narcoviencia y suspender así la subordinación de las relaciones jerárquicas en las que se encuentran. Eso es lo que analizaremos a continuación.



Figura 4. Fotograma de *Vuelven*



Figura 5. Fotograma de *Noche de Fuego*



Figura 6. Fotograma de *Vuelven*

4.2 Mirar hacia arriba. El lugar de la niñez en el plano

Si la oposición niñez-adulthood es un rasgo que caracteriza formal y narrativamente los imaginarios fílmicos de ambas películas, es necesario señalar que dicha relación se expresa también en el planteamiento de la trama y el desarrollo de los personajes como orfandad. Por un lado, en *Vuelven* Estrella, tras la desaparición de su madre, queda completamente sola, pues además no se dan pistas de la presencia de una figura paterna. Una vez que abandona su casa y se une a la banda del "Shine", conoce a un grupo de niños que comparten la misma situación de abandono. Juntos, se desplazan entre las calles de una ciudad que ha adquirido tintes apocalípticos, ya que sus espacios se presentan como despoblados, ruinosos y hostiles ante sus habitantes; además de que los lugares adquieren significación únicamente en función de la guerra que sucede en ellos. Se trata de infancias que, como en la ya mencionada película de Buñuel, *Los olvidados*, se construyen a través del nomadismo y del deambular en busca de hogares provisionales.

Por otro lado, en *Noche de Fuego*, Ana, Paula y María, las tres niñas y adolescentes que protagonizan esta historia, viven con sus madres, mientras que las figuras paternas están ausentes. Al menos en el caso de Ana, se sabe que su padre se encuentra en Estados Unidos y su madre, Rita, insiste en que su hija se reúna con su padre para estar a salvo de la violencia que se ha desatado en la comunidad. En *Vuelven*, ya avanzada la trama, el Shine le confiesa a Estrella que a su madre también se la han llevado, por lo que en el imaginario fílmico de esta cinta observamos un mayor énfasis de la orfandad respecto a la figura materna, al mismo tiempo que da indicios para sospechar que estas mujeres desaparecidas pueden ser parte del botín de esta narcoguerra, tal como sucede con las niñas en *Noche de fuego*.

El vacío familiar favorece la proposición de alternativas para la creación de sentido, lo que repercute en la formación y el fortalecimiento de redes de apoyo y protección entre las niñas y niños, generando así nuevos parentescos ya no sostenidos sobre el vínculo sanguíneo, sino por la responsabilidad compartida del cuidado, en donde entre todas y todos asumen roles maternos y paternos. Por ejemplo, en *Vuelven*, el Shine, como líder de la banda, se asume como el protector, quien vela por los niños más pequeños y, por ende, más vulnerables; él se preocupa por su bienestar, no sólo frente al enemigo (los Huascas), sino también por su alimentación. En una escena en que están comiendo una sopa instantánea en la azotea de una casa abandonada, entre muebles y sillas destartadas, el Shine le exige a uno de los niños pequeños que termine los chícharos, pues es su ración de verdura del día. Por otro lado, cuando Estrella se incorpora a la banda, asume un rol maternal y de cuidado y ternura para con los niños menores; a uno de ellos, por ejemplo, le ayuda a remendar un tigre de peluche, le seca las lágrimas y le da un beso en la frente (Fig. 7).

No obstante, estas relaciones reconfiguradas para procurar y compartir los cuidados no siempre son armoniosas, sino que se modifican y tensan constantemente a partir de riñas, juegos y forcejeos entre niñas y niños (Fig. 8 y 9); por lo que consideramos que en los imaginarios fílmicos de ambas películas la distinción de género tiene un peso significativo, aunque ésta se va transformando con el pasar del tiempo. En *Noche de fuego* hay un distanciamiento progresivo conforme las niñas crecen y se convierten en adolescentes, que se expresa a través del aumento de la hostilidad entre los personajes de Ana y Margarito. Si bien es cierto que la relación de ambos se inclina por momentos hacia un romance lúdico, ambos personajes se dirigen inexorablemente a su destino de convertirse en victimarios y víctimas. De manera similar, al inicio de *Vuelven* hay cierta reticencia para aceptar a Estrella en la banda del Shine,

pues esta se conforma por puros niños -incluso uno de ellos exclama: “Es vieja, las niñas son de mala suerte”-. Sin embargo, una vez que Estrella aprueba el rito de transición, típicamente masculino, de matar al Caco, es aceptada en el grupo e incorporada a las actividades de fiesta y de juego. No obstante, la rivalidad entre ella y el Shine se torna compleja y ambivalente (con momentos de ternura, pero también de discusiones y enojos). Solamente cuando este muere se abre un espacio-tiempo sobrenatural y fantástico, que será detallado en el siguiente apartado, en el que pueden hacer las paces (Fig. 10).



Figura 7. Fotograma de *Vuelven*



Figura 8. Fotograma de *Vuelven*



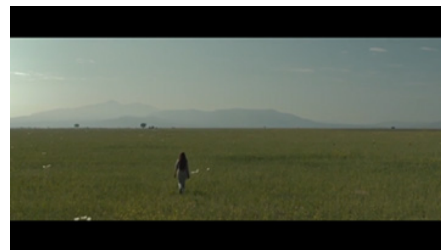
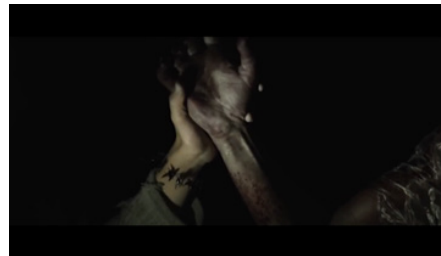
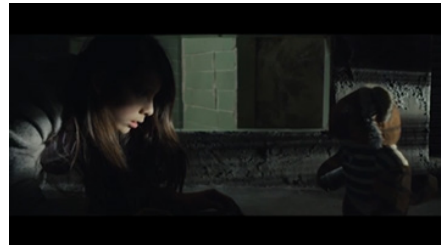
Figura 9 y 10. Fotogramas de *Vuelven*

4.3 Jugar para (re)inventar. Estrategias de supervivencia en el narcomundo

En la geografía de ambas películas, la escuela aparece como un espacio donde niñas y niños pueden convivir de modo más equitativo, pues todos entran en una situación de aprendizaje que crea una atmósfera más segura y armoniosa. Por lo tanto, podemos afirmar que en los imaginarios filmicos de ambas películas la escuela es un refugio del mundo polarizado de afuera y además se convierte en detonante de la imaginación.

En el caso de *Vuelven*, no hay que olvidar que desde el principio la película se enmarca en una estructura de cuento de hadas y los personajes adquieren funciones propias del cuento fantástico. Estrella se convierte en la heroína que emprende un viaje fuera de su casa en busca de su madre; mientras que el resto de los personajes se convierten en donantes de la heroína en el cumplimiento de su misión (González Requena, 2007). En este sentido, la maestra aparece no sólo como custodia del objeto mágico, en tanto que estimula la imaginación de Estrella y canaliza lo fantástico en el narcomundo al obsequiarle tres “deseos”, sino también es la que promueve la creación de un relato que da sentido a las experiencias vitales de Estrella, a la vez que resignifica toda la trama. El cuento es el siguiente: “Había una vez un príncipe que quería ser tigre. Los tigres nunca olvidan. Son cazadores. Sus ojos ven en la oscuridad, tiene colmillos para romper huesos. Los tigres no tienen miedo... Pero el príncipe no podía ser tigre, porque se le había olvidado cómo ser príncipe. Se nos olvida que somos príncipes, guerreros, tigres. Cuando las cosas de afuera vienen por nosotros...”.

Este breve relato da cuenta de cómo la imaginación se convierte en fuente de acciones concretas que resignifican el mundo de los personajes, pues a partir de aquí toda la película gira en torno a los elementos mencionados en el cuento: tigres, príncipes y princesas. De modo complementario, la banda del Shine encontrará no sólo en los cuentos, pero especialmente en los dibujos su acción creativa para revertir y reinventar el narcomundo. Técnicamente, es gracias a la inserción de grafitis y animaciones que hay una vuelta de mundo: los niños, al dibujarse a sí mismos en las paredes, son redimensionados y adquieren un tamaño mayor en el plano, expandiéndose como si fuesen sombras gigantes de los cuerpos, al estilo del expresionismo alemán y del *film noir*, otorgando así un halo de poder y de grandiosidad a su banda infantil (Fig. 11). Así, nos encontramos ante dos narrativas que se superponen, la de lo fantástico que ensalza la agencia infantil a través del uso de cuentos y de dibujos, y el viaje heroico de Estrella y el Shine, quienes intentan sobrevivir a la adversidad de la narcoviolencia y de las desapariciones forzadas, haciéndole frente a ese enemigo difuso y amorfo que son los “Huascas”. Ambos mundos avanzan entrelazados en la trama hasta llegar al momento climático en el que el enemigo se encarna concretamente en el Chino y lo fantástico también toma forma a través del cuerpo de un tigre de peluche que cobra vida y se convierte en guía de Estrella (Fig. 12). Esta colisión de mundos abre una grieta sobrenatural en el narcomundo donde los muertos y los vivos entran en comunicación directa; solo así Estrella reencuentra a su madre, se reconcilia con el Shine y puede prepararse para regresar a casa y habitar un mundo nuevo (Fig. 13 y 14).



Figuras 11, 12, 13 y 14. Fotogramas de *Vuelven*

En *Noche de fuego*, la capacidad de agencia de las niñas se expresa también en los juegos que llevan a cabo dentro de las casas abandonadas que encuentran en el pueblo. Es importante detenernos en la presencia en ambas películas de estos espacios físicos que pueden conceptualizarse como *terrain vague*, lugares vacíos y carentes de significado donde “la relación entre la ausencia de uso y el sentido de libertad [...] es fundamental para entender toda la potencia de los *terrain vague* [...], vacío, por tanto, como ausencia, pero también como promesa, como espacio de lo posible” (Solá-Morales, 2002, p. 126). Estos “espacios de lo posible” son fundamentales en el imaginario fílmico de *Noche de fuego*, pues en ellos las niñas ensayan nuevas formas de ser a través del juego y del silencio. En primer lugar, el juego abre un “tiempo extraordinario” (Echeverría, 2001) en medio la cotidianidad del narcomundo. Allí las niñas pueden asumir

comportamientos más femeninos, como pintarse los labios, acción que les está vedada en el espacio público al ser considerado un acto que puede ponerlas en riesgo frente al deseo sexual de los narcotraficantes (Ver Imagen 15). Este juego se expresa incluso formalmente; durante él, la circulación de miradas es completamente horizontal, incluso la cámara se limita en varias ocasiones a dar vueltas alrededor de ellas para confirmar que se encuentran en un mismo nivel jerárquico y en el plano (Ver Imagen 16). En segundo lugar, el silencio desempeña un papel central en el juego de las niñas, pues no sólo se opone al ruido exterior de convoyes militares, tiroteos y explosiones; sino que también propicia un espacio novedoso, casi sobrenatural, de comunión, conocimiento y cuidado. No en vano la película finaliza con el intento de Ana de comunicarse su amiga desaparecida por medio del juego y del silencio (Fig. 17).



Figuras 15, 16 y 17. Fotogramas de *Noche de fuego*

5 CONCLUSIONES

A través de nuestro análisis, hemos querido mostrar cómo frente a los mitos heroicos y antiheroicos alrededor de las figuras tradicionales del narcotráfico —capos, líderes políticos, agentes de seguridad— en los imaginarios fílmicos de las películas *Vuelven* y *Noche de fuego* las infancias son puestas en el centro del plano y aparecen caracterizadas ya no como personajes exclusivamente marcados por su sufrimiento ni por ser meros “objetos de cuidado”; al contrario, niñas y niños son caracterizados con una capacidad de acción y de transformación del narcomundo en el que viven. Aquí la imaginación y lo fantástico desempeñan un papel central pues con su irrupción se abren grietas por donde pueden perfilarse y habitarse mundos diferentes: mundos más equitativos y más justos, y donde se construye un puente desde la vida para entrar en comunicación directa con quienes han sido víctimas de la narcoviolencia, especialmente mujeres asesinadas y desaparecidas.

El estudio de los imaginarios fílmicos de la infancia, por lo tanto, permite dotar al discurso cinematográfico de relevancia ética, política y social, pues, por un lado, su caracterización conforma un dispositivo de denuncia y de visibilización de estas violencias que se viven en las sociedades debido al narcotráfico y, por otro lado, perfila desde la imaginación formas alternativas de vivir de las y los niños en contextos de guerra. Es aquí donde el imaginario fílmico se comunica con el imaginario social y nos sirve para replantear las necesidades e intereses de las actuales y próximas generaciones en el marco de las instancias educativas, jurídicas y culturales, buscando la creación de grupos sociales que, alejados del adultocentrismo, consideren la creatividad de las infancias, y en el caso del narcomundo, esta creatividad ayude a contrarrestar los efectos terroríficos de la muerte.

APOYOS

Este artículo forma parte del proyecto de investigación “Imaginarios de la violencia en el cine y la literatura latinoamericanos (siglos XX y XXI)”, el cual cuenta con financiamiento interno de la Universidad Autónoma de Querétaro y número de registro FFI202117.

CONTRIBUCIÓN AUTORES

Idea: S.L.C.; Revisión de literatura (estado del arte), S.L.C., I.M.M-T; Metodología, I.M.M-T, S.L.C.; Análisis, S.L.C., I.M.M-T; Resultados, S.L.C., I.M.M-T; Discusión y Conclusiones, S.L.C., I.M.M-T; Redacción (borrador), S.L.C., I.M.M-T; Revisiones finales, S.L.C., I.M.M-T. Selección de fotogramas, I.M.M-T.

6 REFERENCIAS

Ariès, P. (1987). *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*. Taurus.

Aínsa, F. (1994). Nueva novela histórica y relativización transdisciplinaria del saber histórico. *América. Cahiers du CRICCAL*, 14(1), pp. 25–39. <https://doi.org/10.3406/ameri.1994.1148>

Alcubierre Moya, B. (2018). De la historia de la infancia a la historia del niño como representación en L. Lionetti et al., *La historia de las infancias en América Latina*. (pp. 15-32). Tandil.

Barrenechea, A. M. (2007). La literatura fantástica: Función de los códigos socioculturales en la construcción de un tipo de discurso. en J. M. Sardiñas (ed.), *Teorías hispanoamericanas de la literatura fantástica*. Fondo Editorial Casa de las Américas.

Cabrera Carreón, M. (2019). La estética y la influencia del cine alemán en el cine fantástico y de terror mexicano de los años 30. *Brumal*, vol. VII, núm. 1 (pp. 183-208)

Castoriadis, C. (1995). *Los dominios del hombre: encrucijadas del laberinto*. Gedisa.

Cristiano, J. L. (2011). Estructuración e imaginario: Entre Giddens y Castoriadis. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, vol. 56, núm. 213 (pp. 9-25).

De la Peña Martínez, F. (2014). *Imaginarios filmicos, cultura y subjetividad. Por un análisis antropológico del cine*. Ediciones Navarra.

Echeverría, B. (2001). *El juego, la fiesta y el arte*. <https://filosofiauacm.files.wordpress.com/2010/06/juego-arte-y-fiesta.pdf>

Escobar Villegas, J. C. (2000). *Lo imaginario. Entre las ciencias sociales y la historia*. Fondo Editorial Universitario EAFIT.

Epstein, J. (1988). On certain characteristics of Photogenie en *French Film Theory and Criticism, 1907-1939*.

Flores, S. (2018). Entre monstruos, leyendas ancestrales y luchadores populares: la inserción del Santo en el cine fantástico mexicano, *Secuencias*, núm. 48 (pp. 9-33).

Fósforo II (1956). "El cine. El último acto/Torero/El camino de la

vida”, *Revista Universidad de México. Nueva Época*, vol. XI, núm. 2, México. Tomado de “Alfonso Corona Blake”, <http://escritores.cinemexicano.unam.mx> [consulta: 24 feb. 2022].

Franco Rodríguez, K. P. (2015). Consideraciones teóricas para construir la noción de niñez. En A. Hernández Hernández y A. E. Campos-Delgado (comps.), *Actores, redes y desafíos. Juventudes e infancias en América Latina*. (pp. 235-254). CLACSO, El Colegio de la Frontera Norte.

González-Ortega, N. (2015). De la realidad a la representación social del narcotráfico en América Latina: pautas iniciales para su investigación interdisciplinaria en N. González-Ortega (coord), *Subculturas del narcotráfico en América Latina. Realidades geoeconómicas y geopolíticas y la representación sociocultural de unas nuevas ética y estética en Colombia, México y Brasil* (pp.1-12). Universidad de los Andes, Ediciones Uniandes; Universidad Nacional Autónoma de México; Universidad de Oslo.

Honores, E. (2018). *Fantasmas del futuro. Teoría e historia de la ciencia ficción*. Polisemia.

Keathley, C. (2005). *Cinephilia and history, or The wind in the trees*. Indiana University Press.

Le Goff, (1974). “Las mentalidades. Una historia ambigua”. En P. Nora y J. Le Goff. *Hacer la historia*, vol. III, (pp. 81-98). Editorial LAIA.

Moro, J. (2009). Políticas hacia la niñez y la adolescencia en México. En B. Schmukler y M. del Rosario Campos. En *Las políticas de familia en México y su relación con las transformaciones sociales*. (pp. 143-168). Instituto Mora.

Misra, A. (2018). *Towards a philosophy of narco violence in Mexico*. Lancaster University.

Murillo Tenorio, I. (2018). Imágenes e imaginarios de la (narco) violencia desde la ficción en el cine mexicano contemporáneo. *Imagonautas: revista Interdisciplinaria sobre imaginarios sociales*, núm. 12, (pp. 86-108).

Rodríguez, I. (2019). Acercamientos a la violencia y al sufrimiento infantil en el cine mexicano de los años sesenta. En A. Gremels y S. Sosenski (eds.) *Violencia e infancias en el cine latinoamericano*. (pp. 177-203). Peter Lang.

Romero Tapia, D. (2011). Los olvidados y Él. Un acercamiento a cine psicológico de Luis Buñuel. *Matices. División académica de educación y artes*. enero-junio.

Sánchez Capdequí, C. (2011). Dialéctica de lo social. El imaginario del iniciar y el iniciar de lo imaginario. En J. R. Coca & J. Valero Matas (eds.) *Nuevas posibilidades de los imaginarios sociales*. CEASGA.

Solá-Morales, I. (2002). Terrain vague. En *Territorios* (pp. 118-123). Gustavo Gili.

Solares, B. (2006). Aproximación a la noción de Imaginario. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, vol. 48, núm. 198, (pp. 129-141).

Sosenski, S. y Osorio M. (2012), Memorias de infancia. La Revolución Mexicana y los niños a través de dos autobiografías. En S. Sosenski y E. Jackson Albarrán (coords.) *Nuevas miradas a la historia de la infancia en América Latina: entre prácticas y representaciones*. Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas.

Tuñón, J. (2006). La imagen de los niños en el cine clásico mexicano: de los presos de La infancia a Los olvidados de Luis Buñuel. En M. E. Sánchez Calleja y D. Salazar Anaya (coords.) *Los niños: su imagen en la historia*. (pp. 135-148). Instituto Nacional de Antropología e Historia.

UNESCO (2004). *NOMINATION FORM MEMORY OF THE WORLD REGISTER Los olvidados, Programa de Memoria Mundial*. Disponible en: https://en.unesco.org/sites/default/files/los_olvidados.pdf

Valenzuela, J. M. (2002) *Jefe de jefes, corridos y narcocultura en México*. Plaza y Janés.

NOTAS

1. Para establecer una distinción útil entre imaginarios y representaciones, partimos del recorrido histórico que Escobar Villegas (2000, p. 64) hace del término “imaginario”. En él, se coloca el concepto de “representaciones colectivas” del sociólogo Émile Durkheim como un antecedente importante de los “imaginarios”. La diferencia, sin embargo, entre representación e imaginario, la observa atinadamente Javier Cristiano a partir de una comparación entre el pensamiento de Durkheim y el de Castoriadis: “a diferencia del sociólogo de Épinal, el interés [de Castoriadis] está puesto no tanto en la exterioridad coactiva del sentido producido, sino en la fuerza que ha sido escasamente atendida por la ciencia social y que permite producirlo” (2011, p. 18). Esa fuerza será denominada por Castoriadis como “auténtica creación”, atributo que no se desprende del concepto de representaciones, al menos en sus abordajes tradicionales.
2. La obra de Buñuel no tuvo éxito al exhibirse en salas, pues apenas permaneció cuatro días en cartelera. Asimismo, la prensa dedicó críticas negativas a su cinta, casi todas apuntando a que se trataba de un retrato denigrante del país y de su gente (Romero, 2011). Sin embargo, la relevancia de esta obra ha trascendido en el tiempo, pues hoy es considerada como el documento más importante sobre la vida marginal de los niños que viven en grandes ciudades, como la Ciudad de México, escenario donde se desarrolla la trama de dicha cinta (UNESCO, 2004).
3. Sobre esta película, el entonces joven crítico de cine Carlos Fuentes (“Fósforo II”) apuntó lo siguiente: “Pese a sus excesos melodramáticos, *El camino de la vida* también cumple una función de higiene: vemos en ella, en última instancia, a niños de carne y hueso, reaccionando como tales ante situaciones dramáticas, y situados en un lugar que se llama México, D.F. [...]. Hay en estas imágenes de la ciudad gran fuerza y mayores posibilidades”. (Fósforo II, 1956, p. 29).