

LA MONSTRUOSIDAD EN *LA MARCA DEL ESCORPIÓN*,  
DE NANCY FARMER

*Lorena Campos Moirón*

Universidad Iberoamericana

lorenamoiron@hotmail.com

**Resumen**

El fenómeno de la monstruosidad ha sido ampliamente explorado, en general, en las literaturas de todas las culturas y épocas; en particular, la literatura infantil y juvenil se ha beneficiado de la ominosa figura del monstruo, que permite a los jóvenes lectores identificar en este arquetipo los miedos reprimidos o inexpressados de su mundo íntimo. La novela juvenil contemporánea, sin duda, ha renovado la concepción de lo monstruoso para adaptarse a la mentalidad de su público lector y reflejar una realidad más compleja y profunda. La novela *La marca del escorpión*, de Nancy Farmer, renueva la imagen de lo monstruoso a través de la fusión de elementos clásicos del relato de ciencia-ficción con el neorrealismo y el antiautoritarismo, recursos neosubversivos de la literatura infantil y juvenil. En un paralelo interesante con Frankenstein, el joven protagonista de *La marca del escorpión* es estigmatizado a causa de su génesis “antinatural”, que lo ubica, desde el inicio, como un monstruo ante el mundo. La lucha de este personaje por defender su derecho a la vida lo confronta con las aberraciones de una sociedad consumista, decadente e inhumana, verdadera representación de lo monstruoso.

**Palabras clave:** literatura infantil y juvenil, monstruosidad, neosubversión, neorrealismo, antiautoritarismo

## Abstract

The phenomenon of the monstrosity has been widely explored, in general, in the literatures of all the cultures and periods; especially, the infantile and juvenile literature has benefited from the ominous figure of the monster, which allows young readers to identify in this archetype the fears suppressed or unexpressed of their intimate world. The juvenile contemporary novel, undoubtedly, has renewed the conception of the monstrous figure to adapt to the mentality of the contemporary reading public and to reflect a more complex and deep reality. In this respect, the novel *The house of the scorpion*, by Nancy Farmer, renews the image of the monstrous figure across the merger of classic elements of the science-fiction genre with neorealism and antiauthoritarianism, neosubversive resources of the infantile and juvenile literature. In an interesting parallel with *Frankenstein*, the young protagonist of *The house of the scorpion* is stigmatized because of his "unnatural" genesis, which locates him, from the beginning, as a monster before the world. The fight of this character for his right to live confronts him with the aberrations of a consumer, decadent and inhuman society, real representation of monstrosity.

**Key words:** children and young adult literature, monstrosity, subversive, neorealism, antiauthoritarianism.



Actualmente, el fenómeno de la literatura infantil y juvenil ha superado las expectativas que, décadas atrás, pudieron albergar sus más fervientes admiradores, al consolidarse, no sólo como forma de entretenimiento altamente comercial, sino como poderosa manifestación artística y objeto de estudio académico.

La literatura infantil y juvenil ha trascendido el silencioso entorno de las bibliotecas para conquistar el mundo audiovisual, que ha transformado sus obras literarias en películas, caricaturas y videojuegos. El dramático incremento de lectores jóvenes, y no tan jóvenes, que se acercan a la literatura infantil y juvenil, no sólo puede verificarse con cifras editoriales o ediciones agotadas en librerías, también se evidencia diariamente en cafeterías, medios de transporte, salas de espera y oficinas, donde siempre es posible encontrar a alguien con una novela de Harry Potter en el regazo. Esta pasmosa preferencia en el gusto de lectores de todas las edades ha motivado una serie de reflexiones acerca de las cualidades de la literatura infantil y juvenil.

Sin lugar a dudas, éstas no sólo se relacionan con su sentido lúdico, sino con una profunda capacidad para desvelar los deseos y miedos del ser humano.

Desde épocas remotas, el relato infantil y juvenil ha funcionado como reflejo de lo que una cultura valoraba o temía en un momento del tiempo. Por ejemplo, el legado de la fábula, precursora del relato infantil, trasciende su carácter didáctico o moralista, en tanto que muestra los vicios de una sociedad y la concepción que de éstos se tenían... Más allá de la moraleja, queda la reflexión sobre las nociones que una cultura tenía sobre el bien y el mal. En el siglo XVII, con los relatos de Perrault es posible descubrir un violento universo sexual apenas disimulado con metáforas infantiles. Sus famosos cuentos de advertencia invitan a las candidas señoritas a cuidarse de depredadores sexuales y maridos abusivos, representados por figuras monstruosas fácilmente identificables. Después, en el siglo XIX, con *Alicia en el país de las maravillas*, Lewis Carroll identifica las hipocresías y aberraciones humanas encarnadas en su bestiario fantástico. Adictos, neuróticos, psicóticos, obsesivos y enfermos de poder, transitan por sus páginas permitiendo la contemplación de un mundo paralelo al nuestro, poblado por dementes que viven en una guerra sin sentido. Ya en el siglo XX puede observarse una evolución notable en las obras infantiles y juveniles, que se tornan cada vez más demandantes con sus lectores jóvenes. Dejando a un lado idealizaciones y concesiones, el relato contemporáneo expone, en ocasiones con toda crudeza, las obsesiones y amenazas que rodean al ser humano.

Por ejemplo, Roald Dahl, poseedor de un extraordinario talento para desvelar las amenazas que se ciernen sobre el mundo infantil, logró que éstas fueran superadas de manera satisfactoria en la mayoría de sus obras: adultos incompetentes, perversos o monstruosos son expuestos y ridiculizados para beneplácito de los niños, que disfrutan de estas novelas subversivas porque les permiten estar en igualdad de circunstancias que los agresores.

En este sentido, la literatura infantil y juvenil juega un papel trascendental para ayudar al lector joven a identificar amenazas reales en un contexto seguro para él (la ficción). Bruno Bettelheim, en *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, destaca la capacidad liberadora que tiene la obra literaria, en tanto que permite al lector joven resolver, en su mente, una situación que no puede ser verbalizada fácilmente. Por ejemplo, un niño puede encontrar en un ogro o una bruja la encarnación de un padre violento o una mujer sin instinto maternal.

Resulta interesante señalar que, en la literatura infantil y juvenil de todos los tiempos, la figura que suele encarnar estos miedos y amenazas es el monstruo. Su monstruosidad puede manifestarse con una deformidad física o moral, pero siempre estará ligada al concepto de autodestrucción o abuso infantil. Desde cuentos clásicos como “Hansel y Gretel” y “Caperucita roja”, hasta relatos contemporáneos, como la saga de Harry Potter, se hace evidente la presencia de esta figura antagónica, casi siempre adulta, que ostenta rasgos monstruosos de diverso tipo. La figura monstruosa ha sido ampliamente explorada en la literatura infantil y juvenil como símbolo de los miedos inconfesables que percibe el lector joven. Algunas de estas amenazas tienen tal carga angustiada y prohibida, que pueden ubicarse fácilmente en el terreno del tabú: madres que devoran a sus hijas, hermanos mayores que detestan a los menores, padres que abusan de sus vástagos... cuestiones que difícilmente pueden tratarse de forma directa. Es por eso que la figura monstruosa cumple una función importantísima para la liberación de miedos y deseos reprimidos. El poderoso impacto del personaje monstruoso radica, precisamente, en su capacidad para destacar sobre los personajes comunes; su cualidad ominosa provoca una reacción intensa en los más diversos públicos. Desde las antiguas mitologías, el monstruo aparece como importante figura literaria y simbólica. Como lo explica Héctor Santiesteban Oliva: “El problema de los monstruos es tan antiguo como el hombre mismo, e incluso, si hacemos caso a las cosmologías mítico-religiosas, es aún más viejo” (Santiesteban, 2003: 13).

Ya sea como resultado de un castigo divino, transgresión a las leyes naturales o consecuencia de una cópula extraordinaria, el monstruo es una figura fundamental para la comprensión de la esencia humana.

El monstruo y su concepción son objetos de suma importancia para la mejor comprensión del fenómeno *hombre*. Cuando el hombre expresa prodigios, está expresando, al menos, una parte de sí mismo. Ciertamente es que hay épocas que favorecen la propagación de los ostentos, mientras otras, los repudian; pero aún cuando la idea de monstruo sea atacada o desprestigiada, continúa a pesar de todo. (Santiesteban, 2003: 15).

El presente artículo se propone explorar la presencia de lo monstruoso en la novela juvenil *La marca del escorpión*, de Nancy Farmer, así como identificar a la figura que ostenta estas características. En este sentido, el trabajo tendrá un especial énfasis en los elementos neosubversivos de la novela, tales como el discurso antiau-

toritario y el neorrealismo, pues ambos funcionan como ejes para comprender el fenómeno de la monstruosidad contemporánea.

### 1. Acercamiento teórico a la figura del monstruo

Antes de profundizar en los rasgos característicos del monstruo o su relación con la obra literaria, sería importante ofrecer algunas definiciones sobre el tema. En su *Tratado de monstruos*, Héctor Santiesteban señala: “La *teratología* (tratado o estudio de los monstruos) es una disciplina que ha sido estudiada desde diversos y variados puntos de vista. La medicina, la biología, la mitografía, la literatura han dedicado esfuerzos para dilucidar cuestiones muy diversas sobre seres asombrosamente anormales que calificamos de *monstruos*” (Santiesteban, 2003: 15).

De esta manera se hace evidente que el fenómeno monstruoso va más allá de la simple anécdota literaria, para manifestarse como un tema provocativo y recurrente en la historia del hombre.

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua, incluye varias acepciones para el término “monstruo”:

1. m. Producción contra el orden regular de la naturaleza.
2. m. Ser fantástico que causa espanto.
3. m. Cosa excesivamente grande o extraordinaria en cualquier línea.
4. m. Persona o cosa muy fea.
5. m. Persona muy cruel y perversa.
6. m. coloq. Persona de extraordinarias cualidades para desempeñar una actividad determinada (22° ed: 1, en línea, 30 de Junio de 2006. <http://www.rae.es/>).

Como puede verse, el monstruo siempre se distancia de las reglas de la naturaleza, de la llamada normalidad. Sólo puede definirse lo monstruoso en oposición a lo natural o conocido. Se considera monstruoso lo excepcional. Es por eso que la mayoría, o el grupo dominante es quien determina qué es lo extraño o grotesco. En el relato de H.P. Lovecraft, “La ciudad sin nombre”, el personaje narrador, un explorador que se introduce en un templo muy antiguo, define como monstruosas las figuras que habitan la extraña cueva-santuario donde se encuentra. Incluso, le resulta imposible describir los rasgos físicos de dichos seres, que le parecen híbridos de varias especies, y, a la vez, criaturas únicas.

Visto desde otra perspectiva, el único monstruo del relato es el narrador, invasor en un mundo que no tiene nada de grotesco o extraordinario para los seres

que ahí viven. De esta manera, podemos decir que la monstruosidad es cuestión de perspectiva o mayoría. La monstruosidad no existe hasta que alguien la señale, y para hacerlo, el punto de referencia es el mundo conocido. No debe olvidarse que en muchas ocasiones, las atracciones de circo, presentadas como monstruosas, no son otra cosa que seres extraídos de sitios remotos. Incluso la aparición de un animal desconocido ha provocado la categorización de éste como una nueva forma monstruosa. Se dice que cuando los pueblos prehispánicos contemplaron a los rubios españoles montando a caballo, creyeron que se trataba de divinidades o seres híbridos y extraordinarios. En muchos casos, el ser humano define como monstruoso lo desconocido. En las obras literarias, la figura del monstruo aparece como amenaza contra el orden común. El hecho de que, en algunos casos, ese miedo esté completamente injustificado no modera las reacciones de los grupos dominantes ante la presencia del ser distinto. Más aún, la vigésima tercera edición ha modificado el contenido de la última definición: "7. m. coloq. Persona que en cualquier actividad excede con mucho las cualidades y aptitudes comunes" (22° ed).

Esta última referencia no impone juicios morales en torno a esta figura. Ninguno de los términos de esta definición hace pensar que se esté hablando de un ser malvado o malintencionado. De hecho, podría emplearse para describir a un héroe o semidiós. Esta distinción parece haber sido entendida en los universos del cómic y la animación desde hace tiempo. Basta recordar, en el caso del cómic, que muchos de sus protagonistas son figuras monstruosas que, sin embargo, luchan por el bien de la humanidad. Batman, Blade, los Hombres X y Hellboy, por mencionar algunos nombres conocidos, constituyen figuras heroicas con rasgos monstruosos, o bien, figuras monstruosas con aspiraciones heroicas, como se prefiera. En el caso de la animación, podemos identificar casos como el de Shrek, en el que se invierten los roles tradicionales, para dejar en el ogro las cualidades heroicas y en el bello príncipe los rasgos viles. Algunos personajes monstruosos muestran una estructura psíquica muy compleja (a veces el resentimiento o el deseo de venganza es el motor de sus acciones), que sin embargo, no conduce a una agresión hacia el género humano, sino hacia los verdaderos monstruos entre los hombres: los que esconden el horror en un cuerpo agradable.

Por otro lado, la noción de monstruosidad moral ya ha sido explorada a nivel teórico y literario. Edgar Allan Poe, en relatos como "El barril de Amontillado", "El corazón delator" y "La máscara de la muerte roja", muestra una forma de mon-

osidad mucho más peligrosa y sutil, la del monstruo moral. Este tipo de personaje encierra en su mente el peor de los horrores, ya sea el impulso asesino o las distintas formas de psicopatología. Lo más escalofriante de este ser es su capacidad para confundirse entre la multitud, de parecer uno más, o incluso, de granjearse la confianza de sus víctimas. Dicho modelo de monstruo evoluciona hasta nuestros días con los relatos de asesinos en serie que, a su vez, están directamente relacionados con los casos reales que han conmocionado al mundo. Esto nos recuerda, por supuesto, que el monstruo no es ficción, sino realidad que nutre las páginas literarias.

## 2. Particularidades del monstruo

El ser monstruoso es el individuo por excelencia, es decir, el personaje que por sus rasgos excepcionales se distingue inmediatamente de la mayoría. Dice Santiesteban: "El monstruo es *per se* relevante, asombroso, inquietante" (Santiesteban, 2003: 15).

Las particularidades físicas o morales del monstruo lo separan del *status quo*, del orden impuesto para los miembros del grupo. En ocasiones, puede verse que aunque el ser monstruoso desee adaptarse a la comunidad, obedeciendo sus normas, ésta lo señala y aísla. Genéricamente, la vida del monstruo está amenazada por el odio de las mayorías. Es así que los monstruos de todas las épocas buscan un escondite o espacio propio, lo más alejado de la sociedad. Entonces, este entorno adquiere características siniestras y amenazantes. El ser abominable vive en cuevas, ruinas, castillos derruidos y espacios subterráneos; rara vez se describirá el hábitat de estas criaturas como paradisíaco. Medusa, el Minotauro, la Esfinge, por nombrar sólo algunos, habitan un espacio rara vez traspasado por los seres humanos. La intrusión en estos dominios trae consigo grandes peligros: los valientes que se aventuran a las regiones del monstruo suelen ser devorados, asesinados o convertidos en diversas cosas (animadas o inanimadas). Tal vez, la principal razón de este aislamiento se deba a la antiquísima idea de que la monstruosidad está ligada a la maldad. Esta noción está arraigada desde las antiguas mitologías y religiones. El ser que se atreve a transgredir el orden universal o las leyes divinas, es convertido en monstruo. Ejemplos de esta circunstancia pueden verse en numerosos mitos grecolatinos: el ser humano que reta a una divinidad, la pareja que copula en un templo sagrado, el producto de una unión prohibida, en fin, todas traen como consecuencia la creación de un monstruo o la metamorfosis de un ser humano en uno. Los textos de estas culturas también

nos dicen que la belleza está ligada a las cualidades más valoradas, de manera que los héroes y dioses suelen ser extremadamente bellos. En la religión judeocristiana, el ejemplo más notorio es el de Luzbel, ángel de impresionante belleza que, a causa de su soberbia, es transformado en el monstruo más temible de todos, Lucifer, el demonio. Como apunta Santiesteban: “La fealdad del diablo se debe a su fealdad moral. Si la belleza física es la expresión de la belleza interior, puede darse el caso de que el ángel más hermoso se convierta en el demonio más horrible” (Santiesteban, 2003: 88).

Desde la concepción medieval, que atribuía al dragón características asociadas con el pecado, hasta el asesino serial de nuestros días, las figuras monstruosas han generado miedo, repulsión o fascinación en las personas de todas las épocas. Curiosamente, este miedo no parece relacionarse totalmente con los rasgos diferenciados de estas criaturas, sino con las similitudes que éste puede tener con el hombre promedio. Dicho de otra manera, si los rasgos deformes o extraños fueran los únicos elementos atemorizantes en el monstruo, el miedo desaparecería rápidamente en cuanto las personas se familiarizaran con dichas características distintas. Sin embargo, es notable que el rechazo o la fascinación por el monstruo no desaparece aunque éste se vuelva familiar. La figura del monstruo no deja de sorprender aunque ya esté claramente estudiada y clasificada por la ciencia moderna. La teratología, entonces, está muy ligada a la simbología y psicología, en tanto que nos permite entender qué cosas nuestras “colocamos” en los monstruos.

El rechazo hacia el ser monstruoso puede verse como una manera de proyectar en él todos los vicios que desaprobamos de nosotros mismos. Hablando de literatura, podríamos citar todos los casos de “creador humano y creación monstruosa”. Por ejemplo, Víctor Frankenstein y Henry Jekyll, personajes literarios clásicos, crean o liberan a seres monstruosos, que no son otra cosa que el *alter ego* de cada uno. No es entonces sorprendente que la destrucción de ambos monstruos redunde también en la muerte de sus creadores.

### 3. La monstruosidad en *La marca del escorpión*, de Nancy Farmer

Nancy Farmer, ganadora del National Book Award 2002, vivió durante su infancia en la frontera entre Arizona y México. *La marca del escorpión* --*The house of the scorpion*, en el original--, ubica las acciones en un país fronterizo ficticio, pero idéntico en su organización a los imperios del narcotráfico actuales. *La marca del*

*escorpión* es una obra sumamente compleja, en tanto que se estructura a partir del relato clásico de ciencia-ficción --específicamente del *Frankenstein*, de Shelley--, y, a su vez, de los recursos neosubversivos como el neorrealismo y el discurso antiautoritario. Farmer describe una sociedad futurista, Opio, autónoma en todo sentido. Tiene sus propios límites geográficos, leyes y costumbres. Se encuentra ubicada entre Aztlán, antes México, y los Estados Unidos. Opio es gobernada por Mateo Alacrán, conocido como el Patrón, patriarca de la familia Alacrán, líder del narcotráfico y poderoso cacique de la comunidad. Su insaciable ambición lo distingue como un déspota traicionero y megalómano. Como un señor feudal, es dueño de todo Opio, incluidas las personas. Tiene el poder de ignorar las leyes y hacer con las personas lo que le plazca. Es por eso que él, junto con otros socios adinerados, ha vivido artificialmente más de cien años, gracias a los clones que pagaron. Por otro lado, los clones no tienen derechos ni futuro. Sirven, exclusivamente, como contenedores de órganos saludables que extirpar. Aunque provienen del ADN de ciertos seres humanos, no gozan de ningún respeto, ni siquiera por parte de sus “originales”, los poderosos. En su obra, *Del monstruo considerado como una de las bellas artes*, Vicente Quirarte señala, refiriéndose a la novela *Frankenstein*, el proceso de creación del monstruo, que igualmente puede aplicarse en este caso: “...modelado de un simulacro, animación a través de un procedimiento basado en la magia de la palabra, rebelión o desobediencia de la criatura y castigo o destrucción de ésta” (Quirarte, 2005: 23-24). Desde el inicio, el pequeño Teo, protagonista de la historia, enfrenta el rechazo de los habitantes de Opio. Incluso los niños, descendientes del Patrón, le colocan calificativos hirientes como “animal malo” y “monstruo”. La corta edad de Teo le impide entender cabalmente la razón de este desprecio, más aún, porque ha sido criado y amado por Celia, servidora de la familia Alacrán. Antes del primer encuentro con los otros niños, Teo se siente tan normal y digno de afecto como cualquiera. A partir de su contacto con los “seres humanos” es que empieza a dudar de su condición humana. En este caso, la monstruosidad de Teo no se vincula con la deformidad física o fealdad extrema, sino con la génesis excepcional del personaje, que es producto de una intervención científica. El hecho de que este ser “monstruoso” muestre rasgos evidentes de inteligencia y personalidad humanas, no lo libera del estigma ni el rechazo. Más aún, no le permite tomar decisiones sobre su propia existencia, ya que ésta se justifica, solamente, en función de su utilidad para el Patrón. Es decir, no se le reconoce a Teo como ser humano exclusivamente por la forma en que nació. Como ya lo ha mencionado Santiesteban, el ser monstruoso cumple con la función de mostrar nuestros

propios errores, toda vez que éste es un reflejo de ellos: "...los monstruos aparecen íntimamente relacionados y hasta fusionados con los hombres, los dioses, los demonios y los animales. El monstruo es, en cierto sentido, espejo del hombre" (Santiesteban, 2003: 32). Este comentario resulta particularmente acertado en este caso, ya que Teo es un clon del Patrón. El Patrón puede ver en Teo todos los rasgos físicos que lo caracterizaron en su juventud, pero es demasiado perverso como para enfrentar lo que verdaderamente le dice este espejo. Por otro lado, arroja un cuestionamiento ético fundamental: el derecho de este personaje a "ser", a existir como individuo y no réplica de otro, a tener categoría humana y no de artículo desechable o repuesto: "Sin embargo, Teo sentía un vacío en su interior. Había comprendido que solo era una fotografía de un ser humano, y eso quería decir que no era nadie importante. Las fotografías podían quedar olvidadas durante años en cajones y podían tirarse" (Farmer, 2005: 104).

#### 4. Neorrealismo

La literatura infantil y juvenil contemporánea se ha distinguido por su alto grado de subversión, entendida como la capacidad para cuestionar los valores hegemónicos de una sociedad. Como se mencionó, con *Alicia en el país de las maravillas* el intocable mundo de los adultos se vio sacudido por una crítica feroz, cuyo carácter subversivo no pasó inadvertido a los futuros autores. Desde entonces, las voces infantiles adquieren una fuerza sin precedentes en las obras literarias. El joven protagonista no se limita a escapar de las maquinaciones adultas, es capaz de burlarse del sistema o, incluso, de aniquilarlo. La literatura contemporánea se vale de recursos aún más radicales para cuestionar al sistema: neorrealismo, parodia, antiautoritarismo y humor negro, son algunos recursos clave de la modalidad neosubversiva. En *La marca del escorpión* destacan dos recursos neosubversivos fundamentales: neorrealismo y antiautoritarismo. El neorrealismo, entendido como la ruptura con la concepción idealizada del mundo infantil, se hace patente en una obra que trata sobre un niño inocente, rodeado de narcotraficantes y explotadores.

Farmer no se muestra condescendiente o protectora con sus lectores, expone una realidad con toda su crudeza: personajes adictos a las drogas, a las cirugías, al poder; niños maltratados y abusados; sociedades consumidas por la ambición. Incluso, los castigos físicos impuestos a los niños-clones son descritos sin eufemismos ni censuras. Considerados como menos que animales, los clones son usados como

repuestos; descerebrados y confinados en instituciones aberrantes, esperan su fin entre alaridos demenciales:

Tenía la piel blanquizca y malsana y el pelo rojo y encrespado. Parecía que nunca le hubiera dado el sol, y tenía las manos contraídas como garras sobre las correas que lo mantenían sujeto. Iba vestido con un pijama verde del hospital, pero el terror le había enmarañado la ropa. Lo peor era la terrible energía que hacía bullir el cuerpo atado. [...]

-- No es un chico --dijo Tom con desdén--. Es un clon.

Teo se sintió como si le hubieran dado un puñetazo en el estómago. Nunca había visto a otro clon. Solo había sentido el peso del odio que los seres humanos tenían por ellos. (Farmer, 2003: 144-145)

La ingenuidad del protagonista lo hace creer que él no correrá la misma suerte de los otros clones; piensa, cándidamente, que el conservar su inteligencia lo salvará del desprecio de la sociedad. Es por eso que la familia Alacrán percibe a Teo como una doble amenaza.

Teo no es el único ser percibido como monstruoso en la historia, también se encuentran los zonzos. Éstos son animales y seres humanos a quienes se les colocó un implante que los convierte en esclavos del Patrón. "...Los zonzos solo pueden hacer cosas sencillas. Recogen fruta, barren el suelo o, como ya has visto, cultivan opio. [...] Por eso trabajan sin pausa hasta que el capataz les dice que paren, y por eso solo beben agua si alguien se lo ordena. (Farmer, 2003: 102).

Como puede verse, Teo no se parece ni a los otros clones ni a los zonzos, pues posee las capacidades de razonar y experimentar sentimientos (los otros apenas tienen emociones o sensaciones básicas). Estas cualidades le permiten cuestionar su realidad; preguntarse la razón de su existencia y desarrollar una identidad propia. Llega a ser consciente de que su parecido con el Patrón se limita a la cuestión genética. Moral e intelectualmente, Teo es un individuo. Para el Patrón, en cambio, Teo es una posesión como cualquier otra. Aunque en un principio parece sentir cariño por el pequeño, al que incluso llama "mi vida", después queda claro que este sentimiento es una especie de autoelogio. "Mi vida" debe entenderse en sentido literal, no afectuoso. Farmer intensifica el impacto del recurso neorrealista al contrastar la vulnera-

bilidad del pequeño protagonista con las aberraciones del mundo adulto. Dentro y fuera de Opio impera la depravación y el abuso. El trato de la familia Alacrán hacia Teo es igualmente traicionero y vil. Ninguno de ellos considera humano a Teo, pero no se atreven a atacarlo por miedo a las represalias del patriarca. El apellido de la familia, tan ilustrativo, es una muestra de la clase de alimañas que habitan la mansión del Patrón. Como en todos los círculos estrechos de poder, prevalecen las alianzas y los engaños. Apenas se salva el nieto del patrón, al que apodan despectivamente "el Viejo", porque se negó a alargar su vida artificialmente. Este personaje, el único digno entre los escorpiones, muere de forma natural ante las burlas de sus familiares. Los otros Alacranes son descritos como miserables aduladores del patriarca, capaces de todo por obtener la gracia, es decir, el dinero, de éste. Mateo Alacrán está perfectamente conciente de esta sumisión abyecta: "Lanzó una mirada desafiante a sus oyentes y estos empezaron a aplaudir, primero tímidamente y luego con fuerza. --Son como robots --murmuró entre dientes..." (Farmer, 2003: 124). En este sentido, conviene reflexionar sobre la ironía en esta situación: el clon, considerado por la mayoría como monstruo y objeto desechable, es el más humano de los personajes, mientras que los miembros de la familia actúan de manera sumisa, robótica. Vicente Quirarte nos recuerda el significado del término *robot*: "En 1921 el escritor checo Karen Chapek introdujo en su obra teatral *R. U. R.* El término *robot*, una palabra checa que significa *esclavo*" (Quitarte, 2005: 23). Cuando el Patrón sufre una grave afección cardíaca, se hace necesario extraer el corazón de Teo. Como podrá comprenderse, éste no desea donarlo. Mateo Alacrán parece sorprendido del pánico que gobierna al chico. Incluso, considera que la respuesta del niño, tan poco entusiasta, es un signo de ingratitud: "...Siempre es así al final. Mis clones acaban olvidando los maravillosos años que les doy, los regalos, los pasatiempos, la buena comida. Nada me obliga a hacerlo, ¿sabes?" (Farmer, 2003: 269).

### 5. Antiautoritarismo

El discurso antiautoritario, eficaz recurso de la neosubversión, ha sido percibido como una amenaza para el mundo adulto, en tanto que rompe con el esquema de niños dóciles y obedientes, para promover la figura del chico crítico e inteligente, capaz de derrocar al sistema.

Cuando el protagonista de *La marca del escorpión*, comprende que no hay salvación posible, se convierte en el peor crítico y enemigo de esta sociedad abusiva.

Teo se da cuenta de que el verdadero monstruo es el Patrón, su creador. Su monstruosidad se evidencia con la juventud antinatural y grotesca que exhibe, para afianzarse con su perversidad moral. Mateo Alacrán resulta ser el veneno de su propia comunidad, a la que explota como un vampiro, sin piedad. Cada vez que la familia Alacrán insulta a Teo está expresando el desprecio que siente por su tiránico patriarca, y, también, el rechazo que experimenta hacia su propia condición esclavizada y servil. Los Alacrán se odian más de lo que pueden odiar a Teo porque ven en él todo lo que no son. En esta novela, el protagonista es percibido como monstruoso exclusivamente porque no se parece al grupo dominante, que resulta ser abominable en todo sentido. En esta comunidad, lo humano es tan raro que se vuelve amenazante, monstruoso. Teo encarna esa monstruosidad trágica, asociada a la soledad. Su condición monstruosa sólo radica en su cualidad excepcional. Es el chivo expiatorio en un mundo de monstruos morales que ni siquiera se reconocen como tales por constituirse como mayoría. Para el lector joven, sin embargo, se hace evidente que la verdadera aberración no se esconde en el protagonista. La neosubversión se orienta, precisamente, a la crítica de una sociedad escalofriantemente parecida a la nuestra, que ha pisoteado la dignidad humana y el respeto por la vida. Tras concluir la lectura, el joven comprende que el tirano del narcotráfico, la mujer deformada tras numerosas cirugías estéticas, el explotador de niños o los hermanos dispuestos a despedazarse por poder, son los verdaderos monstruos de la historia. En este sentido, *La marca del escorpión* se dirige a un lector crítico e insumiso, capaz de identificarse con su protagonista.

### Conclusión

Desde hace varios años, la sociedad mediatizada ha puesto especial atención al fenómeno comercial que representan las obras infantiles y juveniles. Un libro exitoso puede rápidamente transformarse en *best seller*, y después en un éxito de taquilla.

Particularmente, los relatos de corte fantástico han generado una verdadera fascinación entre el público masivo (la saga de *Harry Potter*, *La historia interminable*, *Jumanj* y *Zathura*, *Las Crónicas de Narnia*, *Eragon*, por mencionar algunas). Ni hablar de la trilogía dirigida por Peter Jackson, *El señor de los anillos*, que se transformó casi instantáneamente en un fenómeno comercial y cultural (si bien, originalmente la historia iba dirigida a un público más maduro, es un hecho que ahora puede considerarse como literatura ganada). En este contexto, por demás estimulante y afortunado, resulta interesante descubrir una obra que se acerca más a la realidad tangible

de esta época (no está por demás reiterar la profunda admiración que manifestamos por el género fantástico). *La marca del escorpión* aborda problemáticas que se discuten diariamente en los espacios públicos y privados. Sin embargo, no se limita a la denuncia, o la trillada "toma de conciencia". La novela exhibe importantes cualidades literarias, así como una renovación de los esquemas tradicionales.

Su relevancia se evidencia en la capacidad para reinventar el relato clásico con un discurso inteligente y crítico. En este caso, con el triunfo final de la criatura y no de su creador. La trágica imagen victimizada del ser que se autodestruye al no recibir la aprobación del mundo, se sustituye por la de quien encuentra su propia valía con o sin el apoyo del sistema. En este sentido, la novela es optimista, antiautoritaria y poderosa. *La marca del escorpión* pertenece al tipo de obras que, como señala Alison Lurie: toman partido por los derechos de los miembros más desfavorecidos de la población --los niños, las mujeres y los pobres-- contra el orden establecido. (Lurie: 1990, 32).

Hablamos de un discurso altamente subversivo, que valora la independencia y la capacidad de correr riesgos, en oposición a la tendencia dominante, obsesionada con la seguridad y el deber ser. Hubo un tiempo en que las ediciones victorianas pretendían eliminar de la literatura infantil y juvenil todo elemento inapropiado, consiguiendo no sólo la mutilación de los textos originales, sino la creación de versiones moralistas y sosas, o como diría Lurie, "descafeinadas". No puede decirse lo mismo de *La marca del escorpión*, que ha generado un gran impacto entre lectores y organizaciones literarias (esta obra se hizo merecedora del Premio Nacional del Libro 2002). Aunque se trata de una novela destinada al público juvenil, no deja de ser valiosa para los lectores mayores: su cualidad crítica la sitúa al nivel de clásicos del siglo XX como *1984* o *Un mundo feliz*, de las que hereda la sana rebeldía de sus protagonistas.

En este sentido, consideramos relevante el estudio de la novela, no sólo por sus aciertos narrativos y estilísticos, sino por el profundo sentido crítico inserto entre sus páginas. *La marca del escorpión* nos obliga a cuestionar la presencia de lo monstruoso en nosotros mismos, con dos incógnitas, por demás inquietantes: ¿Desde cuándo el ser humano se convirtió en una excepción entre los hombres? ¿Desde cuándo nos volvimos monstruos?

#### Referencias bibliográficas

- FARMER, Nancy (2003). *La marca del escorpión*. Col. La Isla del Tiempo. España: Destino.
- BETTELHEIM, Bruno (2003). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Trad. Sonia Furió. 4° ed. España: Crítica.
- BORGES, Jorge Luis, Italo Calvino y Carlos García Gual (1985). *Literatura fantástica*. Madrid: Ediciones Siruela.
- COLOMER, Teresa (1999). *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Madrid: Síntesis.
- ESCARPIT, Denise (1986). *La literatura infantil y juvenil en Europa. Panorama histórico*. Trad. Diana Luz Sánchez Flores. México: Fondo de Cultura Económica.
- GUERRERO GUADARRAMA, Laura (2006). *Entre la escritura y la trama: la subversión en la literatura infantil en México en las últimas décadas*. (Tesis doctoral) México: Universidad Iberoamericana.
- LURIE, Alison (1990). *Don't tell the grown-ups: the subversive power of children's literature*. Boston: Brown and Company.
- QUIRARTE, Vicente (2005). *Del monstruo considerado como una de las bellas artes*. México: Editorial Paidós.
- SANTIESTEBAN OLIVA, Héctor (2003). *Tratado de monstruos. Ontología teratológica*. México: Plaza y Valdés Editores.
- VAN FRANZ, Marie-Louise (1990). *Símbolos de redención en los cuentos de hadas*. Trad. María Sepúlveda Campos. España: Luciérnaga.