

LUIS BLANCO

La agrupación difícil

(Releyendo «El Señor de las moscas»)

En 1983, William Golding se alzaba con el Premio Nobel de Literatura. Su relato, «El señor de las moscas», destacaba con derecho propio como el título más famoso de toda su obra.

Nuestra propuesta desde P.M. es la de emprender una lectura o relectura del texto fijando la atención en los aspectos más ilustrativos en torno a lo que llamamos una problemática grupal: organización, crisis y ruptura de un grupo determinado.

1. El punto de partida

¿Qué les podría ocurrir a unos cuantos colegiales obligados a convivir por azares de la suerte en una isla desierta, sin ningún tipo de contacto con el mundo civilizado, sin posibilidad de una intervención adulta que les solucionara los conflictos y enfrentados a la dura tarea de sobrevivir como robinsones a merced, o en contra, de una naturaleza desconocida? Esta pudiera ser la pregunta de entrada. Y éstas pudieran ser, al menos en teoría, las respuestas del autor: la confortante respuesta roussoniana de que en tales circunstancias los buenos salvajes demostrarían una vez más sus presuntas bondades naturales, o la más crítica visión de un grupo humano sacudido por las oscuras fuerzas del instinto. William Golding eligió, sin dudarlo, la segunda.

La acción transcurre, pues, en un lugar cerrado como consecuencia de un desastre aéreo al que sobreviven los protagonistas, un cargamento de niños y adolescentes.

El escenario, lo que llamo el lugar cerrado, nos resulta sobradamente co-

nocido como recurso narrativo potenciando hasta el límite los estímulos dramáticos; los personajes se verán obligados a continuas confrontaciones interpersonales o grupales. El lugar se constituye, por tanto, no en un simple dato de localización sino en un campo de observación para el escritor que controla muy de cerca los movimientos, las emociones y las reacciones de sus criaturas. El ángel exterminador acabará siempre adueñándose de semejantes encerronas cuyo carácter emblemático se nos hace progresivamente transparente.

Así pues, Golding subraya desde el principio algunos datos que nos interesan:

—La isla como lugar estratégico. No importan las causas del desastre aéreo que les llevó hasta ella ni los móviles del viaje de los colegiales.

—Se trata de colegiales educados en colegios de Inglaterra o de disciplinados niños de coro acostumbrados a la armonía y al rigor de la batuta y que visten incluso de uniforme.

—No hay adultos en la isla, cosa que alguno de los expedicionarios constata con cierta euforia:

«—¿No hay personas mayores en este sitio?

—Me parece que no.

El muchacho rubio había dicho esto con un tono solemne, pero enseguida le dominó el gozo que siempre produce la ambición realizada:

—¡Ni una persona mayor!» (pág. 10)

—A excepción de los niños del coro que presentan cierta coherencia como grupo, los demás apenas constituyen parejas o figuras aisladas. Además, el accidente los ha dispersado por toda la isla. Será preciso reunirlos.

—Finalmente, Golding no describe la isla con negras pinceladas; si en rea-



lidad no es lo que se entiende por un lugar paradisíaco presenta, cuando menos, los alicientes necesarios para correr una aventura excitante.

Los cabecillas

En el conjunto de muchachos, comprendidos entre los seis y los doce años, sobresalen fundamentalmente tres:

Ralph. Es rubio, le encanta la aventura y es elegido jefe por aclamación. Tiene ideas sobre el orden, la participación asamblearia, las prioridades de acción en la situación en que se encuentran y también las perplejidades necesarias como para necesitar un consejero. Posee además la caracola marina de la que luego hablaremos, que actúa sobre el grupo como un fetiche de autoridad.

Piggy. O sea «el cerdito». Golding nos lo dibuja como un deslucido ejemplar de adolescente: carnoso (de ahí el mote), corto de vista (de ahí las gafas), asmático, tan pesado como una tortuga y tan clarividente, intelectualmente hablando, como tímido. Blanco de las burlas y las agresiones de los demás, se convierte sin embargo en el consejero de Ralph. Piggy es, en cierto modo, el intelectual que apunala, inspira o critica las decisiones del jefe o los movimientos del grupo.

Jack. O como él dice con orgullo clasista, Jack Merridew, jefe de los niños del coro que pasean todavía uni-

formados y en doble fila por la playa salvaje. Jack es el oponente radical de Ralph en sus aspiraciones a la jefatura:

«—Debo serlo yo, dijo Jack con sencilla arrogancia, porque soy el primero en el coro de la iglesia y soy tenor. Puedo dar el do sostenido». (pág. 26)

Sin embargo no va a salir votado. Jack es la violencia soterrada, el instinto primario bajo la capa del colegial, la ambición de mando pero no al frente de la comunidad sino a la cabeza de la horda.

La caracola o las reglas del juego

Reunirse o perecer. Esta es la conclusión a que llegan los dos primeros supervivientes de la catástrofe, Piggy y Ralph, casualmente cercanos pero mutuamente desconocidos. Y así se plantea un primer interrogante: ¿quién puede, en tales circunstancias, convocar una asamblea? ¿con qué autoridad? ¿con qué capacidad de convocatoria?

Entre Ralph y Piggy es evidente que el primero lleva todas las de ganar. Pero ocurre algo nuevo: Ralph extrae del agua una hermosa caracola y tiene desde ese instante la posibilidad de elevar «una voz diferente» que se puede escuchar en los cuatro puntos de la isla. Ralph, efectivamente, se la lleva a la boca y el mugido marino estremece los árboles. El resultado no se hace esperar: los supervivientes dispersos, necesitados sin duda de un punto de confluencia, van apareciendo al reclamo de la caracola. La jefatura de Ralph, que luego será votada por aclamación, queda ipso facto confirmada: él es el que ha encontrado el talismán, el que lo hace sonar y el que de hecho ha logrado reunir la asamblea. El poder de convocatoria es indiscutible.

La caracola, comoya dijimos, se constituye en fetiche de autoridad llegado de las profundidades como un envío de los dioses. Sin embargo no es una autoridad dictatorial; la caracola supone para quien la tenga en sus manos (e irá pasando de unas a otras) la garantía de un derecho de participación; la caracola concede turnos, da la palabra, no es el bastión del jefe de la tribu, atributo intransferible, sino un regulador de los intereses y las personas en juego. Cierta que siempre sale de las manos del jefe para retornar a ellas pero eso no la priva de su carácter participativo.

Ahora bien, uno se puede preguntar hasta cuándo puesto que el recurso a la

caracola no deja de ser bastante artificial; se la acepta en un principio, casi por instinto, en la necesidad de contar con una norma para sobrevivir. La isla aún permanece inexplorada y cada cual ignora sus propias posibilidades para llegar a funcionar en ella por su cuenta.

Jack Merridew, tras reconvertir a sus niños de coro en feroces cazadores, será el primero en contestar los poderes del fetiche:

«—En este extremo de la isla la caracola no cuenta».

—Tocaré la caracola, dijo Ralph sin aliento, y convocaré una asamblea.

—No le vamos a hacer caso». (pág. 178)

La caracola acabará hecha añicos, o lo que es lo mismo, las reglas del juego sólo van a durar lo que los individualismos, los intereses particulares y las competencias irreconciliables tardan en aparecer.

La crisis grupal: el orden y el caos

La primera preocupación del líder, una vez asentada su autoridad sobre el grupo, es la de establecer las prioridades de acción y especificar los roles de cada individuo y cada subgrupo. En este caso se trataba de lo siguiente:

—Primeramente, de asegurar el sistema asambleario, bajo el prestigio de la caracola, como forma de gobierno.

—En segundo lugar, de mantener encendida una hoguera en lo alto de la colina para llamar la atención de los barcos que pudieran navegar por aquellas aguas. Prioridad indiscutible.

—En tercer lugar, construir cabañas en la playa.

—En cuarto lugar, asegurar la comida mediante el grupo de cazadores (en la isla abundan los jabalíes), rol que han de desempeñar Jack Merridew y sus muchachos.

El programa está perfectamente pensado pero los factores conflictivos hacen su aparición casi de inmediato. No haré más que enumerarlos:

—A las vapuleadas ansias de poder de Jack Merridew, se añade ahora la «borrachera de sangre» en el ejercicio de la caza. Jack encuentra en ella el estímulo para emprender con su grupo una acción absolutamente anárquica que le lleva a postergar la tarea principal: mantener la hoguera encendida.

—El miedo, otro factor irracional, se apodera del grupo y paraliza o en-

torpece las tareas: una terrible fiera que parece habitar en la colina obstaculiza el mantenimiento del fuego.

—Eclósión de los ancestrales modelos selváticos: los muchachos de Jack Merridew se pintan como salvajes y asesinan a un compañero a quien confunden con un cerdo salvaje.

—Dudas, perplejidades, temores del jefe. La caracola es discutida y, consecuentemente, el jefe y su función también.

—Destrucción de la caracola y muerte de Piggy, la mente más lúcida del grupo. Instalación (por parte de Jack) del cráneo de jabalí, «el señor de las moscas», como símbolo de las fuerzas irracionales (lo contrario de la caracola) que empiezan a desatarse.

—Acoso al jefe, representante del orden, al que intentan cazar como a una fiera.

—Llegada del barco de salvamento.

La progresión de los hechos, que desembocan en la absoluta subversión del orden, está perfectamente calculada.

Traducidos a términos más abstractos y más manejables para confrontar o estudiar algunas crisis grupales, podrían ser los siguientes:

—Lucha, más o menos abierta, por la primacía dentro del grupo. Problema de «cabecillas».

—Desbordamiento de los roles en principio aceptados (ingerencia en el campo de los otros, etc.).

—Explotación, más o menos consciente, de factores que paralizan la acción del grupo: temores, perplejidades, desencantos, declaradas impotencias previas a cualquier plan de acción, etc.

Estos son, a mi juicio, algunos de los puntos que pueden encontrar en «El señor de las moscas» su ilustración pertinente.

Permitaseme añadir, por último, un dato más: el barco, es decir, la liberación llega a la isla tan puntual como el séptimo de caballería en las películas del Oeste. Los adultos acaban echándose una mano a los pequeños. Sin embargo, este final resultaría demasiado fácil. William Golding ha llevado las cosas demasiado lejos y no parece dispuesto a devolvernos la confianza. Por eso escribe en las últimas páginas:

«Con el cuerpo sucio, el pelo enmarañado y la nariz goteando, Ralph lloró por la pérdida inocencia, las tinieblas del corazón del hombre y la caída al vacío de aquel verdadero y sabio amigo llamado Piggy» (pág. 236).