

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes- Universidad Nacional de Rosario



El juego como lenguaje de lo indecible en la novela “La casa de los conejos” de Laura Alcoba y en la película “El premio” de Paula Markovitch

Graciela Aparicio¹
Universidad Nacional de Quilmes
ge_aparicio@yahoo.com.ar

Resumen: En la obra *La casa de los conejos* de Laura Alcoba y en la película *El premio* de Paula Markovitch, el relato se construye a través de las voces y miradas de la infancia. El juego infantil cobra una dimensión poética para contextualizar el entorno político y violento de los años 70. Las miradas de la infancia sobre la clandestinidad de los padres se constituyen y se desarticulan a través del juego. En la novela y en la película, el juego ocupa un lugar nodal que permite dar cuenta desde lo literario de aquello que se presenta como indecible.

Palabras clave: Juego – Infancia – Clandestinidad – Indecible

Abstract: In “The rabbit’s house” novel from Laura Alcoba and in “The prize” movie from Paula Marcovich, the story builds through childhood voices and views. Children games takes a poetic dimension in order to contextualize the violent and political environment from the 70’s. The point of view of children about clandestinity of parents are constituted and dismantle throughout the game. In both novel and movie, the game takes a nodal place that allows to see from a literary point of view what is presented as unspeakable.

Keywords: Game – Childhood – Clandestinity - Unspeakable

Laura Alcoba, en su introducción a la novela *La casa de los conejos*, manifiesta que escribió esta pequeña historia no tanto para recordar como para ver si lograba olvidar (Alcoba *La casa de los conejos* 12). Paul Ricoeur considera que “el recuerdo y la memoria constituyen un trabajo como una tarea o deber frente al olvido, el problema reside en equilibrar la pasividad con la actividad y la responsabilidad de la memoria. La memoria se encuentra ligada a la noción de identidad y por consecuencia a la de poder. No necesariamente se

¹ **Graciela Aparicio.** Profesora en Letras. Docente investigadora del área Estudios del Lenguaje de la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ). Profesora de la materia Comprensión y Producción de Textos (UNQ). Co-coordinadora del Eje de Comprensión y Producción de Textos (UNQ).

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes- Universidad Nacional de Rosario



trata de un poder político, puede tratarse de un poder hacer, un poder obrar o de un poder amar” (Ricoeur).

“Narrar se volvió imperioso”, agrega la autora (Alcoba 12). Transformar la huella de un pasado en obra literaria, en lenguaje estético es parte de ese poder obrar y de la responsabilidad de la obra estética al servicio de la memoria. Narrar ofrece así no una posibilidad de olvidar sino una oportunidad para enfrentar las marcas identitarias, viene también a suplir el recuerdo.

Tanto Laura Alcoba como Paula Markovitch dan cuenta desde lo literario de aquello que se presenta como indecible, de la violencia de la historia.

La mirada oblicua de ambas autoras permite interrumpir en los discursos la legalidad de la lectura y nos coloca en el umbral, en la zona intersticial entre la niñez y la adultez, entre la ley y la ilegalidad. Esas zonas oblicuas de la experiencia nos permiten ahondar en problemáticas sociales que se entrelazan en un lenguaje ético y estético.

A través de la ficción, se sugiere la existencia de micropolíticas, comunidades que interrumpen la norma. La literatura puede entonces, a través de su discurso, descifrar lo monstruoso, lo siniestro.

Pero el lenguaje no siempre alcanza para decir aquello que está más allá del lenguaje. El juego es el lenguaje que nombra el horror. En *La casa de los conejos* y en *El premio* el juego es el engranaje de una nueva semantización, lo que nos coloca frente a un otro; ante una experiencia que excede los límites del discurso. El juego permite ficcionalizar la historia; acompaña la mirada clandestina de las niñas y ordena la escritura.

Por su parte, Sigmund Freud sostiene que “Todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada. Además, sería injusto suponer que no toma en serio ese mundo; al contrario, toma muy en serio su juego, emplea en él grandes montos de afecto. Lo opuesto al juego no es la seriedad, sino la realidad efectiva” (Freud 127).

Las autoras desplazan el juego al trabajo mismo de la escritura: en la selección, el recorte, en la comparación, la reproducción y en el placer estético.

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes- Universidad Nacional de Rosario



Una estructura lúdica se va conformando en las dos obras para representar lo indecible. Freud afirma que “el poeta hace lo mismo que el niño que juega: crear un mundo de fantasía al que toma muy en serio, vale decir, lo dota de grandes montos de afecto, al tiempo que lo separa tajantemente de la realidad efectiva (128).

La escritura posibilita a Laura Alcoba y Paula Markovitch dar un grito de existencia de una experiencia oscura: no tener voz. Cecilia, la protagonista de la película, sabe que debe callar sobre su vida. Tiene prohibido hablar. Ante cualquier pregunta responde las dos frases que le enseñó su madre: “Mi padre vende cortinas y mi mamá es ama de casa” (Markovitch). La repetición constante de estas palabras ante las preguntas de su amiga y sus compañeros transforma una imposibilidad en un poder para saber ocultar y engañarlos. En *La casa de los conejos*, Laura dice: “Ni aunque vengan a casa y me hagan daño. Ni aunque me retuerzan el brazo o me quemem con la plancha. Ni aunque me claven clavitos en las rodillas. Yo, yo he comprendido hasta qué punto callar es importante” (Alcoba 18).

El juego permite estructurar una representación semiótica, crear un discurso que hable de lo que las dos niñas no pueden ni deben decir. Otorga un poder: manejar algunos hilos de un microuniverso que se advierte como espacio de libertad.

Jugar a correr, a sentir el vértigo de la velocidad y en ella, modificar el tiempo. Ir y volver del colegio es la posibilidad de dejar atrás la clandestinidad, la oscuridad. En la película, Cecilia juega en el camino de ida y de regreso de la escuela; se convierte en un vector de socialización ya que la mayoría de las veces, la acompaña su única amiga con la que corren, se tiran desde lo alto de los médanos, se deslizan por la arena. Se pierde la noción del tiempo y se vislumbran algunos rayos de luz en un escenario oscuro y frío. Laura Alcoba dice: “Salimos corriendo a toda velocidad, o simulamos desandar el camino, como si remontáramos el curso del tiempo y fuera de nuevo la hora, no de volver a casa, sino de entrar al aula” (Alcoba 23).

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes- Universidad Nacional de Rosario



El mundo lúdico va organizando estos discursos en los que las niñas controlan a través del juego, esa zona intersticial entre la adultez y la infancia.

Casi siempre, soy yo la que se vuelve a mirar hacia atrás. Resulta más natural que un niño pare, dé media vuelta y desande sus propios pasos; en un adulto, en cambio, este comportamiento podría considerarse sospechoso...Por mi parte, aprendí a disimular estos actos de prudencia bajo la apariencia de un juego (24).

La hostilidad del contexto, el sufrimiento y la violencia que atraviesan las dos obras se vuelven significantes a través del juego. Jugar es mostrar, desde la mirada de los niños, lo que está pasando.

La película *El premio* comienza con la imagen de Cecilia que intenta patinar sobre la arena de los médanos y de la playa. Hace varios recorridos con mucho esfuerzo, pero el obstáculo no es sólo el suelo áspero y denso, propio de la arena; el obstáculo es querer jugar ahí, donde no hay posibilidad de juego. El espíritu de la represión y la violencia atraviesa los espacios reales y simbólicos.

En el capítulo 3 de *La casa de los conejos*, el juego aparece en relación con lo desagradable, interrumpe su relación con lo placentero para mostrar lo traumático. La calesita se yergue frente a los ojos de Laura con un sonido irritante y chillón que enviste al juego, en un objeto desestabilizador. La niña espera, aferrada a la mano de su abuelo, el encuentro con su madre. Hace tres meses aproximadamente que no la ve. Sabe que tiene que irse con ella, con la mujer que ha empezado a tener características de extraña. Esta experiencia la vive frente al juego de la calesita que gira estrepitosamente ante sus ojos, escindiendo de alguna manera, el mundo del adulto y el de la niñez. Este último, a veces, no encuentra su espacio de concreción.

Mi abuelo me propone dar una vuelta, pero yo no tengo ganas. Sentada en un banco junto a él, me miro los zapatos y me aferro a su mano mientras la calesita gira ensordeciéndome con una música festiva, campanitas ñoñas y un corito chillón. Es un día de mucho sol, pero el sol me molesta, y entrecierro los ojos (Alcoba 29).

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes- Universidad Nacional de Rosario



La edición francesa de la obra *La casa de los conejos* lleva el nombre de “*Manège*”. La autora manifiesta en una entrevista: “*Manège* significa tío vivo, calesita o carrusel, y evocaba el universo infantil. Por otro lado, evocaba los movimientos un poco obsesivos, la manera en que las imágenes que tenía en mente giraban sobre sí mismas de manera repetitiva, que tiene que ver probablemente con el tiempo traumático” (Alcoba *Laura Alcoba*).

El juego le otorga poder a la niña para manejar algo de esa realidad que la ahoga. Laura juega a fruncir los párpados y eso le permite percibir las cosas a su manera; el contorno de las cosas se desdibuja. Consigue que el mundo que la rodea tome la forma que ella desea. La realidad hostil parece resistirse aunque su mirada siente que tiene el poder de destruirla. Pero el juego pierde su fuerza ante la presencia de la madre, esa mujer que tiene frente a ella, ya no se le parece. Su pelo rojo y el brillo del sol se conjugan para quebrar aquel poder. El sonido chillón y el giro constante de la calesita anunciaban el estallido, la imposibilidad de seguir jugando.

El pelo rojo sobre la cabeza de ésta que ha venido a buscarme relumbra como el fuego. Qué estruendo, es ensordecedor. Una vez más vuelvo a fruncir los párpados, tan fuerte como puedo, mucho más fuerte que antes. Inútil (Alcoba 30).

En *El premio*, Cecilia busca el poder a través de un juego que también está ligado al displacer. Quiere provocar la reacción de su madre y comienza a sacudir una caja llena de botellas y restos de vidrios haciéndolos estallar; provoca estampidos y un sonido irritante. Golpea, rompe, toma trozos de botellas rotas y las arroja. Sacude la caja con tanta fuerza que el sonido parece estallar en la pequeña cabaña que habita, hasta que el grito sordo de su madre la detiene. Ha conseguido su respuesta.

El juego es el “como sí”. Es la mimesis de ese mundo adulto que le es propio. Freud sostiene: “El niño imita lo que le ha devenido familiar en la vida de los mayores” (Freud 129).

En la película, Cecilia acompaña a su madre que va a enterrar los libros bajo un médano. Se preparan con bolsas y una pala. La niña lleva su libro,

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes- Universidad Nacional de Rosario



juega a la militante. Quiere enterrarlo pero su madre no se lo permite, ella expresa que sólo pretendía jugar. Finalmente se conforma con ayudar a su madre a poner los paquetes bajo la arena.

Laura dice: “He querido jugar a la adulta, a la militante, a la ama de casa, pero sé bien que soy pequeña, muy pequeña...” (Alcoba 59).

El espacio para el juego se reduce poco a poco. El entorno va apropiándose de la niñez. Inmersa en la actividad militante de los adultos, juega a envolver la prensa montonera como si fueran regalos.

El mar irrumpe en la casa de Cecilia. Ante el asombro, la niña juega a saltar de silla en silla mientras su madre intenta desesperadamente sacar el agua que ahoga su precaria vivienda.

Final del juego

El tiempo del juego va terminando para dar paso a otro fantaseo, al del poeta; es el tiempo de la escritura. Tiempo de escribir, de poner en palabras los acontecimientos del pasado que afloran en la excavación de la memoria.

Los juegos cada vez son menos importantes, se diluyen en la experiencia oblicua.

Algo cambia cuando Laura observa que van a matar al conejo y la involucran en la muerte del animal.

Parece que, ya sobre el plato, uno no nota ninguna diferencia entre la carne de gato, de liebre o de conejo. Por lo menos acá vas a estar segura de que no te sirvieron tu gatito: lo matamos juntas... Tan pronto dijo esas palabras, yo solté el conejo...” (Alcoba 76).

En la película, el punto de inflexión está dado por el momento en el que Cecilia escribe la redacción para un concurso que organizan los militares en la escuela. Pone en palabras por primera vez la realidad: “Los militares son malos, mataron a mi prima, están locos y hacen desaparecer a las personas...” (Markovitch). Corre a enterrar su cuaderno y su redacción en la arena, como había querido hacerlo con su libro pero ya no era un juego; sabía que ocultaba, como lo hizo su madre, lo prohibido. Su perro no permite que lo entierre, lo

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes- Universidad Nacional de Rosario



intenta una y otra vez pero la mascota lo saca a la superficie. El mundo lúdico se va transformando en una realidad imperante. Lo que ocurre está a la vista; no se puede seguir ocultando. Ante el enojo y desesperación de la madre, la niña responde: “Me dijiste que no debía hablar pero no me dijiste que no podía escribir” (Markovitch).

La niña se ve obligada a cambiar sus palabras porque de lo contrario su vida y la de su madre corren peligro. Escribe la mentira y así gana el premio; un premio que no tiene espacio en una sociedad arrasada por la violencia y el dolor, un premio absurdo, paradójico.

En *La casa de los conejos*, el juego también le cede el lugar a la palabra escrita sobre la realidad. Laura diseña un crucigrama cuyas letras horizontales forman las palabras: “Va”, “Isabel”, “dar” y “muerte” y las verticales: “Videla”, “asar” y “arte”. “Era realmente muy extraño hacerlo en el mismo cuaderno que me habían comprado para ir al San Cayetano, donde debía ocultar y callar todo...” (Alcoba 76).

Pero hay en el crucigrama una palabra que se forma sola: “azar”. Diana le corrige el error ortográfico ya que Laura había escrito con “s” lo que realmente iba con “z”. El eje vertebral del juego es la palabra que se formó azarosamente. Es la palabra que Laura prefiere porque la conecta con la vida, con la posibilidad. Mientras “asar” remite a una idea de muerte, el “azar” conlleva la idea de una esperanza. Ya adulta, ante la duda de quién fue el delator de la casa de los conejos, Laura dice: “Quiero creer que existe el azar” (Alcoba 130).

Paula Markovitch y Laura Alcoba trasponen el juego a la escritura. La composición de ambas obras se conforma en una estructura lúdica que permite mostrar un escenario de palabras, imágenes, símbolos y significantes de una memoria errante que encuentra su existencia y liberación en la obra de arte.

Agrega Laura Alcoba, en la entrevista anteriormente mencionada, con respecto a la palabra “Manège”: “Al mismo tiempo es un juego de palabras. *Manège* significa en francés maniobra, manipulación, y ahí hay una alusión a un elemento de intriga. Hay una hipótesis que tiene que ver con la manera en

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes- Universidad Nacional de Rosario



que la casa de los conejos fue identificada por los militares. Y *Manège* alude a esa maniobra bastante sutil de uno de los personajes de la novela” (Alcoba *Laura Alcoba*).

La manipulación y la maniobra no es solo obra de uno de los personajes, es del poeta, quien maneja los hilos del discurso que se crea para decir algo de lo indecible.

Laura, ya adulta, advierte que el cuento *La carta robada* de Edgard Alan Poe pudo haber sido la estrategia del Ingeniero, “un buen Jugador” frente a los “jugadores novatos” (Alcoba 132). ¿Aquel que supo utilizar la evidencia excesiva fue el responsable de la masacre? Es parte del misterio literario.

Puede ser que un cuento de Poe no haya podido ser nunca un arma en la guerra sucia pero sí fue el arma con la que el poeta pudo armar su juego artístico. La literatura es sospechosa de intervenir la mirada oblicua de una historia, como así también la imagen fotográfica de Cecilia recibiendo el premio de manos de los represores, en el dolor de unos zapatos chicos y la sospecha de un padre muerto, fue el arma artística con la que se dio muerte al juego para dejar en la evidencia más excesiva el dolor de un niño.

Algunas consideraciones finales

“Quien quiera acercarse a lo que es su pasado tiene que comportarse como un hombre que excava”, dice Benjamin (118). Excavar ya no para guardar unos libros prohibidos, sino para enfrentar los fantasmas identitarios. Excavar, como lo hacía Cecilia, con la sensación de que ya no se puede poner bajo tierra aquellas marcas que nos definen, que nos desnudan el alma.

La literatura entonces, es saludable en la medida que nos permite poner en escena estos sujetos que dan certeza de lo monstruoso. Michael Pollak sostiene: “El acto literario hace pública la experiencia concentracionaria en su diversidad, en su ambivalencia, en todos los aspectos de la atrocidad. Y esta ‘publicidad’ (en el sentido de tornar público, y en consecuencia decible, una parte al menos de lo indecible) permite, en la imposibilidad de restaurar justicia,

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes- Universidad Nacional de Rosario



abrir al menos la posibilidad de una comprensión más general, susceptible de establecer un lazo social que podría aliviar el peso que representa el recuerdo para cada sobreviviente tomado individualmente” (Pollak 93).

Laura Alcoba y Paula Markovitch resuelven estas experiencias oblicuas que están más allá del lenguaje, desde la literatura, con el juego mismo de la escritura. El lenguaje de las niñas es el juego.

Jugar es mostrar lo que está pasando, es el poder adquirido ante la adversidad. Es mimesis pero también es transformación. El juego es liberador, es el azar que aparece en el cruce de unas coordenadas para salvarnos.

Cecilia y Laura muestran las primeras huellas del quehacer poético: juegan. Transforman a través del juego, el universo hostil que las rodea, en un espacio propio de la niñez.

El juego se desplaza a la escritura. Laura Alcoba y Paula Markovitch convierten lo indecible de sus historias en materiales del juego de la escritura y algo de lo excavado se resignifica en el discurso poético.

La evidencia excesiva de una historia traumática es muy dolorosa, pero el poeta puede transformarla.

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes- Universidad Nacional de Rosario



Bibliografía

Alcoba, Laura. *La Casa de los conejos*. Buenos Aires: Edhasa, 2010.

----- “Laura Alcoba: un libro sobre vivos y muertos” (entrevistada por Cristina Papaleo). *DW*, <<http://www.dw.com/es/laura-alcoba-un-libro-sobre-vivos-y-muertos/a-5373055>>, 19 de marzo de 2010. Web. Consultado el 25 de septiembre de 2015.

Benjamin, Walter. “Desenterrar y recordar”. *Cuadros de un pensamiento*. Buenos Aires: Imago Mundi, 1992.

Freud, Sigmund. “El creador literario y el fantaseo”. *El delirio y los sueños en la “Gradiva” de W. Jensen y otras obras (1906-1908)*. Volumen IX. Buenos Aires: Amorrortu editores, 1999.

Markovitch, Paula. *El premio* película The_Prize_Vosta.avi en coproducción con: mille et une, Staronfilm, Niko film. 2011.

Mercado, Tununa. *Narrar después*. Rosario: Beatriz Viterbo Editora, 2003.

Pollak, Michael. *Memoria, olvido, silencio. La producción social de identidades frente a situaciones límites*. La Plata: Ediciones al margen, 2006.

Ricoeur, Paul. “Memoria, olvido y melancolía”. Entrevista con Gabriel Aranzueque. *Revista de Occidente*. N° 198 (1997): 105-122.

Saraceni, Gina. *Escribir hacia atrás. Herencia, lengua, memoria*. Rosario: Beatriz Viterbo Editora, 2008.