

# Narrativa de la memoria. Notas a *La escuelita*, de Alicia Partnoy y *La casa de los conejos*, de Laura Alcoba

---

Isabel ARÁOZ  
Universidad de Tucumán

**RESUMEN:** Sobre el planteamiento de Michael Pollak (1989) respecto del “en-cuadramiento de la memoria”, el presente artículo expone y analiza una serie de escenas lúdicas que atraviesan nuestro *corpus* testimonial (*La escuelita* y *La casa de los conejos*). Este archivo de juegos es un muestrario de sus múltiples figuraciones para articular estéticamente la experiencia del horror, a fin de salvarla del olvido a través de estas narrativas de la memoria.

**PALABRAS CLAVE:** Memoria – Juego – Violencia.

**ABSTRACT:** Based on Michael Pollak (1989) theories around the “framing of memory”, this article exposes and analyzes a serie of recreational scenes ,which go through our testimonial corpus (*The Little school* and *The Rabbit House*). This archive of games is a sample board of their numerous figurations that are articulated in an aesthetic way with the experience of horror, and it has the purpose of saving them from oblivion through these narratives of memory.

**KEY WORDS:** Memory – Games – Violence.

Un relato de la Mansión Seré señala que la patota secuestró a una maestra muy joven por haber escrito en el pizarrón de su clase “Las Montoneras recorren el país”, como frase de ejercitación gramatical y en obvia referencia a las Montoneras del siglo pasado. Después de haber sido torturada “preventivamente”, fue presionada con insistencia por uno de los torturadores a jugar a las cartas con él. La muchacha, que primero se negó, al cabo de un rato jugaba al *chin chon* con un hombre un poco mayor que ella y que la había sometido a tormento minutos antes. (Calveiro 2004:72)

Este testimonio, recogido en *Poder y desaparición* (2004) de Pilar Calveiro (que supone otros tantos idénticos), narra y reproduce las condiciones reales de la experiencia en los campos clandestinos de detención de la última dictadura argentina. Esta especie de recuadro siniestro nos permitirá “encuadrar” dos relatos testimoniales, *La escuelita* (2006) de Alicia Partnoy y *La casa de los conejos* (2008) de Laura Alcoba, que repiten este gesto narrativo de lo lúdico para dar cuenta de la violencia y del horror.

Hemos pensado detenidamente el problema que plantea Michael Pollak (1989) respecto al “encuadramiento de la memoria”. Si el trabajo de la memoria sobre el pasado debe proporcionar o sostenerse en un marco de referencias (“memoria encuadrada”) y debe encontrar su justificación, pensamos que es posible entender a este “recuadro narrativo” como un trabajo de encuadre, puesto que vehiculiza la experiencia concentracionaria en un relato. Si bien, sabemos que *The Little school* de Alicia Partnoy fue publicado con ocho años de anterioridad, en 1986, su original en inglés impidió una circulación más amplia dentro del país, cuya versión en español fue editada veinte años después (2006). No pretendemos prescindir de la propia “historia” de los textos, pero esto nos lleva a pensar que la narración de Partnoy pudo haber quedado confinada al silencio, en el encierro de una lengua extranjera desde la que se precipitaba a narrar la experiencia del campo de concentración en la Argentina de la última dictadura. Posiblemente, la memoria que edifica este relato testimonial estuvo oculta, y manifiesta además la imposibilidad de una pronta escucha. Una memoria subterránea que (re)emerge dos décadas más tarde. Por ello, pensamos que el libro de Calveiro podría funcionar como un texto que posibilita un marco de interpretación inaugural para el campo testimonial, donde se insertan los demás relatos aquí referidos.

Si la experiencia del campo de concentración está sujeta a la maquinaria siniestra de la arbitrariedad, la tortura y la muerte, el juego entendido como un relato incrustado, podrá desplegarse como el espacio de posibilidad para narrar el carácter atroz de aquélla y la condición de la clandestinidad en el segundo.

Nuestra exposición se organizará a partir de un inventario de las diferentes escenas lúdicas que atraviesan el *corpus* testimonial de este trabajo. Este archivo de juegos es un muestrario de sus múltiples figuraciones para articular estéticamente la experiencia del horror; para salvarla del olvido a través de estas narrativas de la memoria. Para Walter Benjamin, la noción de “colección” está asociada al trabajo de rescate del olvido de objetos y reliquias perdidas. Una serie de textos da cuenta de esta experiencia coleccionista de juguetes y de libros infantiles. El juego es asediado dispersamente en estos fragmentos por el filósofo berlinés. Tomaremos algunas ideas generales que pueden resultarnos sumamente sugerentes para pensar y organizar nuestro *corpus* de análisis: primero, el juego entendido como el microcosmos del juguete supone la articulación de un espacio soberano alrededor de ese objeto lúdico. Por otro lado, los juguetes presentan como característica fundamental un “tamaño liliputiense” (Benjamin, 1989:86); esto nos permitirá pensar estos testimonios literarios como narrativas estéticamente entramadas desde una escala de lo minúsculo, de lo pequeño, del detalle. En última instancia, la imitación es propia del juego pero, sobre todo, es la gran ley que rige su mundo: la “Ley de la repetición” (el otra vez) como el retorno constante (Benjamin, 1989: 93).

La experiencia en los campos de concentración ha supuesto la pérdida de la libertad y la reclusión involuntaria dentro de los muros. El recuerdo del mundo exterior persiste aun cuando el dispositivo disciplinario de los campos clandestinos provoca una ruptura abrupta y casi total con el mundo circundante (una “muerte social”, primero, y la muerte o desaparición físicas después), sometiendo a los prisioneros a un aislamiento enloquecedor.

Sin embargo, y a pesar de esta pretensión desmesurada, no todos los sujetos sometidos a la ley concentracionaria fueron arrasados por ella. Hubo pequeñas fisuras que fueron verdaderas válvulas de escape del horror. Por ello, la memoria del preso debe contrarrestar la fuerza del olvido que se impone sobre su propia subjetividad, su condición humana, su entorno familiar, su militancia, etc. para no ser devastado (Calveiro, 2004:107). En *La escuelita* este trabajo de memoria es arduo y dificultoso, porque el preso está siempre al límite de la locura o la claudicación. La resistencia es frágil:

Hace rato que estoy tratando de recordar cómo es la cara de Ruth. Me acuerdo de sus ojos grandotes, de su naricita casi inexistente, de la forma exacta de su boca y la temperatura de su piel. Cuando trato de poner todo eso junto, algo falla. No me puedo acordar del rostro de mi hija. Hace dos meses que no la veo (...) Creo que hoy es el

primer día que trato de reconstruir su rostro y ya me empiezo a desesperar (Partnoy, 2006: 65).

Este *puzzle* traza las dificultades de una memoria para reconstruir su pasado más inmediato, algo falla porque la memoria —como advierte Aristóteles— es un ente del tiempo, del cual el olvido es el gran destructor. Se intenta recordar algo que se ha perdido, que no se encuentra presente. La recuperación de esta ausencia está siempre mediada por la distancia temporal (Ricoeur, 1999:13). El corte abrupto con la vida anterior (cívica, privada, familiar, laboral, etc.) repercute en la subjetividad del individuo que ha sido sesgado del cuerpo social, de manera involuntaria y violenta: “En las Escuelitas están los desaparecidos, a quienes se secuestra de la vida” (Partnoy, 2006:19).

Podemos recordar aquí los múltiples testimonios sobre los secuestros clandestinos, hombres encapuchados que irrumpían en las casas, ocultos en la oscuridad y encubiertos por la noche. Pero además, este fragmento (como el libro entero) busca restablecer el lazo filial extraviado, mediante la imagen y el recuerdo. Búsqueda que se repite con las Madres, Abuelas e Hijos que alzan en sus manos aquellas viejas fotos. La vida de los presos queda detenida en un doble sentido: la vida cívica y política queda inmovilizada por medio del encierro forzoso, pero además su vida entera quedará interrumpida. Solo algunos podrán volver.

En *La casa de los conejos*, por otro lado, el juego refiere a la clandestinidad (y no el campo de concentración clandestino) y se convierte en el espacio plausible del decir aquello que está prohibido. Aquí, el crucigrama en manos de la niña es un intento discursivo para lo no-dicho. El juego establece otras reglas y subvierte la clausura de la expresión, que está vigente fuera de esta zona lúdica.

Yo quería también darle una sorpresa imaginando palabras que, al entrecruzarse, hablaran un poco de lo que nos sucedía.

HORIZONTALES

Del verbo “ir”

Imitadora fracasada y odiada

Del verbo “dar”

Patria o...

V A

I S A B E L

D A R

M U E R T E

L E

A

VERTICALES

Asesino

Casualidad

Literatura, Música.

(Alcoba 2008: 115)

Estas palabras cruzadas constituyen un espacio liberado para la niña. La comunicación encuentra sus estrategias (porque el juego también las supone) en esta intersección de palabras que develan un claro referente para sus interlocutores. Diferente al caso de la palabra *embute* que abre el relato, cuyo referente se ha diluido en la memoria y cuyo rastro se ha perdido: "...esa palabra [fue] el primer intento sobre el que me sentí obligada a investigar. Ese término tantas veces dicho y escuchado, tan indisolublemente ligado a esos fragmentos de infancia argentina" (Alcoba, 2008:47). El relato se tensa entre dos extremos, la prohibición de decir y aquello que encuentra la forma para ser dicho. Podemos leer algunos ejemplos: "Mi padre y mi madre esconden ahí arriba periódicos y armas, pero yo no debo decir nada" (Alcoba, 2008:17); "Entre nosotros, jamás hablamos de lo que está pasando, ni de la clandestinidad (...) No hablamos del miedo tampoco" (Alcoba, 2008:42), entre otros.

El juego supone la instauración de nuevas reglas a las que se someten los participantes. En *La escuelita*, el juego de las miguitas de pan se transforma en un medio de comunicabilidad entre los presos sometidos al silencio absoluto. No olvidemos que, en el texto que nos ocupa, el juego está atravesado por profundas relaciones de poder de unos sujetos sobre otros, que ocupan lugares asimétricamente asignados.

En la versión del cuento infantil de los hermanos Grimm, Hansel y Gretel abandonados en el bosque, intentan regresar al hogar una y otra vez. Pero los indicios de sus migas de pan desaparecen en el último intento, y los niños quedan en total desamparo. Luego, al encontrar una casa de panes o dulces, los niños son apresados por una malvada bruja que pretende comérselos. La conversión del cuento infantil puede ser evidente en lo que refiere al modo de comunicación de los reclusos. Da cuenta de que la experiencia del aislamiento radical y violento no cubre todas las partículas del espacio total.

En esos resquicios, la construcción de una sociabilidad diferente es posible y entonces, la humanidad todavía persiste en el mundo brutal del dispositivo disciplinario. Las migas de pan ruedan en el suelo y trazan lazos de comunicabilidad y de identificación de uno con el otro. En esa comunión mundana los sujetos se reconocen como tales y por lo tanto, no solo se humanizan sino que también encuentran una salvación a tanto horror.

Separé veinticinco pedacitos de miga y con ellos hice veinticinco diminutas bolitas. Jugaba, haciéndolas resbalar y cosquillearme las palmas de las manos cuando "el Vaca" pasó por allí y, observando la inusitada actividad, preguntó:  
-Y eso ¿qué es?  
-Bolitas de miga de pan.  
-¿Para qué?  
-Para jugar.

Sopesó en silencio, dos minutos, el nivel de peligrosidad de aquel juego y luego proclamó solemnemente: “Está bien”. Se fue el guardia convencido tal vez de que yo estaba un paso más cerca de la locura. Se equivocaba (Partnoy 2004: 70).

En *La casa de los conejos*, el juego ocupa, en la siguiente cita, un lugar extraño. La niña (Laura) acepta la invitación de una vecina a irrumpir en el espacio privado de su habitación y al umbral de lo más íntimo, cuando la extraña le revela no sólo una enorme cantidad de zapatos, sino un par de zapatos muy especiales, cuidadosamente guardados fuera del alcance de otras manos.

Y ahora se sube a un banquito para tomar de lo alto de su armario una caja blanca, y de ella saca un par de zapatos deslumbrantes, como yo nunca he visto. Son de un rosa pálido, y sin embargo, extremadamente luminosos, coronados de un lazo hecho en el mismo cuero lustroso pero estriado de pliegues (...) El tacón es bastante ancho y macizo, seguramente para hacer posible la elevación del cuerpo; cuando mi vecina toma uno de los zapatos en su mano, y yo veo, desde abajo, alzarse esa gruesa columna rosa del tacón hacia el contrafuerte que ella mantiene suspendido de un modo sublime, yo comprendo que es el apéndice natural de una verdadera princesa (Alcoba, 2008:65).

De este modo, Laura se hace acreedora de un secreto primorosamente guardado. La identidad de una princesa se devela ante sí. Este recuadro es interesante porque esta reunión es casi secreta, el juego es solo eso: un juego y no su simulación (el simulacro es la casa de los conejos y el *embute*). La mujer y la niña juegan a ser las “cenicientas” de ese cuarto que las resguarda. A diferencia de otras escenas, aquí la vida de Laura está exenta de las armas que la rodean todo el tiempo:

Hoy es el día en que limpian las armas. Yo trato de encontrar un pequeño sitio limpio en la mesa apestada de hisopos y cepillos empapados en aceite. No quiero ensuciar mi rodaja de pan untada con dulce de leche (Alcoba, 2008:84).

Jugando a las princesas, todo es (o al menos parece ser) color de rosa, y la violencia quedará expulsada de este espacio de fantasía.

En los subsecuentes fragmentos, habremos de notar que las condiciones del juego pueden cambiar, y que los jugadores involucrados se encuentran sometidos a una normativa diferente.

Estoy contenta de tener esta cámara: a través de mi lente podré mirarlo sin dejar los ojos sobre él, como una idiota. Detrás de la cámara, me siento un poco más protegida (...) Justo en el momento en que el Ingeniero se apresta a abandonar el patio, antes de que él desaparezca en la cocina, yo hago un ruido ínfimo, “¡clic!”, para llamar su atención, al tiempo que le dedico, bajo la caja negra pegada contra mi cara, una enorme sonrisa. En vez de entrar a la cocina, él entra furioso a mi habitación, furioso, y me arranca la cámara de las manos (Alcoba, 2008:61).

El juego se convertirá en algo peligroso. En el interior de la casa de los conejos, Laura encuentra una vieja cámara y se dedica a jugar tomando fotos “de mentirita” a todo aquello que la rodea (porque la imitación es propia del jue-

go: “hacer como si”), hasta que se encuentra con el ingeniero. El hombre no entiende las reglas del juego infantil, puesto que está sumergido en la norma de la clandestinidad y la somete a un escarmiento que la niña tampoco logra comprender. El gesto de la cámara es mínimo, sólo un “clic” despierta la fragilidad de la seguridad en la que ambos se hallan inmersos. El (des)encuentro es violento. El ingeniero y Laura se enfrentan, como los jugadores de una partida cuyas reglas son oscuras y poco comprensibles. En términos de invención y fantasía, el juego, en última instancia, será castigado mediante la prohibición. Castigo que refracta, en cierta medida, las múltiples prescripciones y sanciones que habrán caído sobre todo el cuerpo social.

Si la gran ley que rige el mundo de los juegos es la repetición, un “otra vez” que se repite sin descanso (Benjamin), en *La escuela* el eterno retorno se transforma en la ley del tormento. La canción infantil como juego se transforma en el grito interno del torturado. Todo entra a un mismo espacio y todo se mezcla. La experiencia de lo siniestro se hace presente y está mediatizada por el recuerdo; la repetición de una letra arrancada de su universo de sentido originario es el intento desesperado de resistir el tormento sobre el propio cuerpo.

...Todos escuchamos/al Sapito Glo-glo-glo. No puedo darme vuelta...los riñones destrozados...hoy oriné sangre...Nadie en la casa lo vio...Glo-glo-glo...el Sapito Glo-glo-glo. Si fuera un sapito...me estoy por volver loco... tengo olor a animal enjaulado... Nadie sabe dónde vive...nadie sabe (Partnoy, 2006:81).

Tal como advierte Calveiro, la tortura fue una ceremonia de iniciación en los campos de concentración y exterminio. La función primordial que esta cumplía era la obtención de información útil. Pero el tormento perpetrado sin límite alguno no solo buscaba la data precisa, sino que buscaba quebrar la subjetividad del torturado, socavar su resistencia y su identidad (2004:60). Mientras las frases de la canción se repiten, los tormentos sobre el cuerpo hablan. El texto busca representar acaso lo inimaginable.

El discurso quebrado es también el individuo quebrantado. La canción infantil también se rompe: cada uno de los enunciados sobre el sapito Glo-glo-glo (dónde vive, dónde se ha metido, dónde se escondió, todos escuchamos al sapito Glo-glo-glo) da un giro siniestro porque lo que está significando (y problematizando) es la delación bajo tortura, el límite humano de la resistencia y el castigo arbitrario. Calveiro señala al respecto: “la práctica de estas formas de tortura de manera *irrestringida, reiterada e ilimitada se ejerció en todos los campos de concentración* y fue la clave para la diseminación del terror entre los secuestrados” (2004:66).

## Sobre las necesarias reposiciones

Al hablar de una narrativa de la memoria queremos abordar la complejidad de los textos que integran nuestro trabajo y que refieren, de un modo u otro, a las memorias traumáticas de la última dictadura militar argentina. El deber de memoria que, señalará Primo Levi, se articula en diversos modos discursivos que el sobreviviente elige para contar la historia de aquellos que murieron o desaparecieron. Su palabra se fundamenta en el poder de su delegación: hablan *en el lugar de* (Nofal, 2009:148).

En el verano de 1984, después de cuatro años y medio de exilio, volví a mi patria envuelta en el luto dejado por la pérdida de mis amigos desaparecidos o asesinados en manos de los militares, volví a llorar por aquellos miembros de mi familia muertos durante mi odisea de siete años de cárcel y ostracismo y a sufrir ante el espectáculo de un país arruinado por años de dictadura (Partnoy, 2006:7).

Te preguntará, Diana, por qué dejé pasar tanto tiempo sin contar esta historia. Me había prometido hacerlo un día, y más de una vez terminé diciéndome que aún no era el momento.

(...) Empecé a recordar con mucha más precisión que antes, cuando solo contaba con la ayuda del pasado. Y el tiempo terminó por hacer su obra más rápidamente que lo que yo había imaginado jamás: a partir de entonces, narrar, se volvió imperioso (Alcoba, 2008:12).

En los prólogos de *La escuelita* y *La casa de los conejos* encontramos la justificación de la palabra escrita. Estos testimonios literarios se fundamentan además, en las múltiples pérdidas que acarreó la dictadura del '76. En ambos testimonios, el regreso momentáneo al país es lo que posibilita el recuerdo y la narración. Desde su presente, ambas voces narrativas interpelan el pasado. Son escrituras contra el olvido. En este sentido, Ricoeur señala que así como la memoria es un “ente del tiempo”, el olvido es su gran destructor (1999:7).

Estos testimonios literarios entran “una memoria herida” (Ricoeur, 1999:31) por medio de un arduo trabajo de duelo y recuerdo. Éste se hace presente ante la huella de todo aquello que se ha perdido. Sin embargo, el sentido de aquel pasado no está clausurado de una vez y para siempre. Existe una “deuda” (Ricoeur, 1999:48) respecto a esos acontecimientos, tal como lo enuncian Partnoy y Alcoba en sus dedicatorias y epílogos. Ante la imposibilidad de recordar y de dar cuenta de lo indecible, la configuración del juego emerge como el espacio estratégico de comunicabilidad, de transmisión de esas memorias deudoras del pasado, puesto que las mismas aún proclaman y reclaman una revisión de los acontecimientos, el castigo a los culpables, la restitución de hijos apropiados y desaparecidos. No queremos olvidar la profunda advertencia que Ricoeur marca al respecto de este orden de justicia, “el olvido difícil” ante daños irreparables, la amnesia como sinónimo de im-



punidad y la deuda infinita. *La escuela* y *La casa de los conejos* complejizan el modo de contar un pasado que todavía (nos) duele, a través de una escritura que se despoja de los tonos eufóricos y cruentos de otros testimonios que circulan en el campo de escritura. Sus autoras apelan a una mirada de lo mínimo, en busca de otras formas posibles de narrar sin dejar de reponer nombres, fechas y lugares en nuestra memoria.

## Bibliografía

- ALCOBA, Laura  
2008 *La casa de los conejos*. Buenos Aires, Edhasa.
- BENJAMIN, Walter  
1989 “Viejos libros infantiles (1924)”; “Panorama del libro infantil (1926)”; “Juguetes antiguos (1928)”; “Historia cultural del juguete (1928)”; “Juguetes y juego (1928)”; “Juguetes rusos (1930)” en *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*: Nueva Visión. Disponible en la web: <http://www.scribd.com/doc/6358793/LA-LITERATURA-INFANTIL-Walter-Benjamin>. Última fecha de acceso: 21/06/2010.
- CALVEIRO, Pilar  
2004 *Poder y desaparición. Los campos de concentración en Argentina*. Buenos Aires, Colihue.
- PRIMO, Levi  
1989 *Los hundidos y los salvados*. Barcelona, El Aleph Editores.
- NOFAL, Rossana  
2009 “Literatura y testimonio”, en Miguel Dalmaroni (dir.): *La investigación literaria. Problemas de una práctica*. Santa Fe, Ediciones UNL, pp. 148-164.
- PARTNOY, Alicia  
2006 *La escuela. Relatos testimoniales*. Buenos Aires, La Bohemia.
- POLLAK, Michael  
2006 *Memoria, olvido, silencio. La producción de identidades frente a situaciones límites*. La Plata, Ediciones al Margen.
- RICOEUR, Paul  
1999 *La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido*. Madrid, Ediciones de la Universidad Autónoma de Madrid.