

Del juego al desajuste: caminos de ida y vuelta en *La caracola*, de Graciela Batticuore

MARGHERITA CANNAVACCIUOLO
Universidad Ca' Foscari Venezia

Resumen

El presente trabajo analiza la novela *La caracola* (2021) de la escritora italo-argentina Graciela Batticuore, segunda entrega de una trilogía que empieza con la novela *Marea* (2019). Cruzando la perspectiva antropológica (Douglas 1979) y filosófica (Francalanci, 2006) sobre el valor de los objetos con el enfoque psicoanalítico acerca de la niñez (Winnicott, 1969 y 1970; Bollas, 2009), el análisis se centrará en el papel performativo que objetos de uso común adquieren dentro de los juegos de infancia practicados por la protagonista, devenidos metáforas transicionales (Winnicott, 1969) de la fractura migratoria actualizada en la dinámica ritual del juego. El foco atenderá a dos elementos: el alfiler que se clava en el cuerpo de las muñecas jugando al doctor se vuelve representación simbólica de una herida sin cura posible, y la silla donde se balancea en el umbral de la casa, la oscilación entre dos orillas –geográficas, lingüísticas y simbólicas– que caracterizan la dinámica migratoria.

Palabras clave: migración, objetos, juego, literatura argentina, Batticuore.

Abstract

This paper considers the novel *La caracola* (2021) by the Italian-Argentine writer Graciela Batticuore, the second part of a trilogy that begins with the novel *Marea* (2019). Crossing the anthropological perspective on the value of objects (Douglas, 1979) and philosophical one (Francalanci, 2006) with the psychoanalytic focus on childhood (Winnicott, 1969 and 1970; Bollas, 2009), the analysis will focus on the performative role that objects of common use acquire in the childhood games practiced by the protagonist, since they become transitional metaphors (Winnicott, 1969) of the constantly updated migratory fracture in the ritual dynamics of the game. In particular, the pin that the protagonist sticks into the body of her dolls playing doctor becomes a symbolic representation of a wound that is impossible to heal, and the chair where the girl sways on the gate threshold stages the oscillation between the two shores –geographical, linguistic and symbolic– that characterizes the migratory dynamics.

Keywords: migration, objects, game, Argentinian Literature, Batticuore.



En su ensayo *Estética de los objetos* (2010), Ernesto L. Francalanci propone un recorrido a través del devenir de los objetos y del concepto mismo de estética en el pasaje de la modernidad a la posmodernidad, postulando la categoría de “estética difusa” en tanto desbordamiento de la estética misma desde su condición de cualidad formal de lo material a la fenomenología de los entes inmateriales. La estética difusa se manifestaría como tal a partir de



la percepción no sólo formal de la apariencia de los objetos, sino del reconocimiento de su progresiva hipersignificación e implicación conceptual y semántica, de su interrelación, de su grado de pertenencia a la totalidad material, física, del mundo y a la inmaterial de la lógica. (Francalanci, 2010: 96)

A partir de esa fértil intuición del filósofo italiano, el presente estudio pretende abordar la novela *La caracola* (2021) de la escritora ítalo-argentina Graciela Batticuore, segunda entrega de la trilogía iniciada en 2019 con la publicación de la novela *Marea*, analizando la representación de los objetos y las resemantizaciones que sufren a través del filtro lúdico y dentro del contexto migratorio.

Cruzando la perspectiva filosófica traída a colación sobre el valor de los objetos, con el enfoque psicoanalítico acerca de los significados del juego en la niñez (Winnicott, 1972¹; Bollas, 2009), el estudio se centra, en particular, en el papel performativo que determinados objetos de uso común adquieren dentro de los juegos de infancia practicados por la protagonista. Se verá cómo las dinámicas lúdicas posibilitan la extensión de las cosas domésticas más allá de sus límites físicos para convertirse en metáforas transicionales de la fractura migratoria constantemente actualizada, y a veces sanada, en los rituales del juego. En particular, el alfiler que la protagonista clava en el cuerpo de sus muñecas jugando al doctor y que se declara imposible de sacar se vuelve representación simbólica de una herida imposible de sanar, a la vez que la silla donde la niña se balancea pone en escena la incertidumbre incesante entre las dos orillas –geográficas, lingüísticas y simbólicas– que caracterizan la dinámica migratoria.

Desde un punto de vista metodológico, abrazando el postulado de Mary Douglas (1984: 14) que sanciona la neutralidad de los objetos y su connotación socialmente determinada, el presente estudio no puede ir desligado de una reflexión necesaria que considere la triada indisoluble constituida por el sujeto, el objeto y el espacio; es decir, teniendo en cuenta que el objeto adquiere una significación determinada dependiendo del espacio que el mismo ocupa y con el que se relaciona, así como de la relación del sujeto con el conjunto (Douglas, 1984: 12). De manera que el papel simbólico y narratológico de los objetos en la novela considerada no puede rastrearse fuera del vínculo que con ellos establece la protagonista, vínculo inevitable y fértilmente mediado y condicionado por la migración de la familia de la niña a Argentina. Al mismo tiempo, la construcción literaria de los objetos influye de manera tajante en la connotación de los espacios narrativos y de su percepción en el imaginario de la protagonista; con lo cual la experiencia de lo cotidiano se hace estética de lo cotidiano en tanto correspondencia y tensión entre texto y objeto; es decir, los objetos se convierten en gestores de historia y textualidad.

1. FRACTURAS

La novela empieza retóricamente con una serie de negaciones que expresan cierto desajuste sufrido por la protagonista durante su infancia. Al observar los patios de su casa, la instancia narrativa recuerda su rutina “sin mucho que hacer y nadie con quien hablar o planear algo divertido. [...] Ni tortas, ni programas, ni amigas. A ella [mi mamá] no le gustaban esas cosas [...]” (Batticuore, 2021: 13). Esa retórica que sostiene las líneas citadas, armada a partir de una sucesión de ideas que dan cuenta de carencias, se volverá a encontrar, y analizar, más adelante en el texto, cuando se alude al periodo navideño como un tiempo de vacío (Batticuore, 2021: 108–109).

¹ La fecha indicada hace referencia a la aparición de una de las obras cumbre del pensamiento de Donald Winnicott con respecto al bebé, a la infancia y a la relación con la madre y con el juego, es decir, *Playing and Reality* (London, Routledge). Para el presente trabajo, sin embargo, se utilizará la versión española *Juego y realidad* (1982) que será la que se citará de ahora en adelante.

Acudiendo al planteamiento teórico de Gaston Bachelard con respecto a la casa, es posible, procediendo al contrario, registrar que con las casas y los cuartos de Batticuore estaríamos en presencia de lo que, bajo nuestro punto de observación, sería configurable como una *antirêverie*, o sea una actividad de ensueño a veces incómoda y molesta, perturbadora, causada por espacios hostiles en tanto que carentes de “este calor primero, de esta materia bien templada del paraíso material” (Bachelard, 2020: 30).

La ausencia del cariño materno y el vacío que caracterizan un aspecto de la experiencia de la niñez de la protagonista se traducen en la transferencia a otros espacios y otros objetos de los valores de familiaridad e intimidad: si la casa se presenta como un espacio de vacío y soledad –se habla de tardes pasadas delante de una pantalla (Batticuore, 2021: 13), o de solitarios rincones donde la protagonista transita (Batticuore, 2021: 14)–, la casita de paredes rústicas en el fondo del patio, en cambio, se ensalza como hogar y se incluye dentro de los espacios felices de bachelardiana memoria, ya que es “el único lugar donde podía jugar a mis anchas, el único lugar donde todo me estaba permitido [...] porque allá no entraban las visitas” (Batticuore, 2021: 14). En la misma línea de resignificación simbólica, el cuarto de muñecas que la protagonista construye ficcionaliza su deseo de reapropiarse de una atmósfera de familia perdida a la vez que imposible de asir: sus muñecos, afirma, “eran mi familia, mis hijos, mis alumnos, mis pacientes, mis modelos para vestir y desvestir” (Batticuore, 2021: 14); se trata de la tentativa, en definitiva, de reproducir esa “imagen de intimidad protegida” que se asocia a la casa en tanto hogar (Bachelard, 2000: 27).

El trastorno emotivo que la niña sufre vinculado a las relaciones familiares se reitera más adelante en los juegos que practica, entre los cuales sobresale la costumbre de armar modelos de trajes sobre los cuerpos de las muñecas y sujetarlos con alfileres clavados en la piel desnuda:

A veces se quedaba atascado en la carnadura el alfiler y se partía, entonces el accidente servía para jugar después a la doctora. De un momento a otro me convertía en cirujana y marchaba hacia el patio chico del fondo, el último de la casa que estaba abajo, sorteando cuatro o cinco escalones, después de los cuales aparecían la parrilla y el horno de barro. Una vez al año, en un consabido ritual, mi mamá quemaba ahí los cuadernos del colegio que se habían terminado con el ciclo escolar (no lo guardaba de recuerdo, para qué, era una mujer práctica mamá). En ese mismo lugar yo operaba a mis pacientes, a veces de urgencia. [...] La cirugía consistía en tratar de extirpar el alfiler clavado en el plástico, a la altura del pecho o de las nalgas. (Batticuore, 2021: 15)

El párrafo citado parece sugerente dado que en él se condensan dos ejes, uno narrativo y otro simbólico; por un lado, se hace referencia a la práctica que la madre tiene de quemar los cuadernos, acción que simboliza la destrucción de la memoria del pasado personal de la hija, así como de la prueba de su inserción en la sociedad de destino; por el otro, en contraste a la praxis materna destructiva, la hija opone, a través del juego reiterado, una voluntad constructiva vinculada al concepto de medicina como posibilidad de sanación y, por ende, salvación.

Antes de seguir con el análisis del juego vinculado a la práctica médica ficticia, fijemos la atención en el cuaderno. El cuaderno volverá a aparecer más adelante (Batticuore, 2021: 52) en ocasión de las tentativas por parte de la chica de enseñar a su madre a leer. El cuaderno se convierte ahora en un terreno en donde las dinámicas de poder se invierten, ya que es la hija quien asume el papel materno e intenta cuidar a la madre a través de la alfabetización. Mientras en la práctica materna, antes descrita, el cuaderno quemado se convierte en metáfora de la negación del pasado como periodo donde asentar raíces firmes, el cuaderno utilizado para enseñar a la madre a leer se vuelve terreno donde la alteración de los roles conlleva una derrota: “[...] se hizo difícil para las dos, así que fuimos dejando de lado el cuadernito de tapas

azules sin decir palabra. Preferimos el silencio y la resignación, antes que seguir lidiando con esta vergüenza compartida” (Batticuore, 2021: 53). Al mismo tiempo, el cuaderno quemado o teatro de derrota empieza un juego de espejos metaficcionales, ya que anticipa la segunda parte de la novela, titulada “Diario de Nina” que, a su vez, constituye un reflejo de la novela misma definida por parte de la instancia narrativa como una serie de “notas” (Batticuore, 2021: 54) que, en cuanto tales apuntan a la imposibilidad de responder a un proyecto orgánico y cuya aparente finalidad no es “hurgar en el pasado” (Batticuore, 2021: 54).

Es en el lugar en que la madre quemaba sus cuadernos donde la hija juega a la doctora e intenta curar a sus pacientes, y es interesante notar cómo, a veces, la práctica del juego a la doctora se resuelve en la conclusión por parte de la protagonista que no resulta posible extraer el alfiler. En uno de los pasajes más sugerentes del texto, que, curiosa y audazmente, se encuentra al comienzo de la narración, se lee: “No se pudo y hay que vivir así, con un alfiler clavado en el cuerpo. De esto no se muere nadie, el cuerpo camina igual, se mueven lo mismo el brazo, la cadera, pero el alfiler queda clavado adentro para siempre. Hay que aceptarlo” (Batticuore, 2021: 15). Si aplicamos a los objetos de juego el proceso transaccional postulado por Donald Winnicott (1982), los objetos dibujan los límites de una zona intermedia entre la realidad interna del individuo y la realidad compartida del mundo, que es exterior a los individuos. Las líneas citadas reflejan la transacción como espacio liminar, ya que su dinámica se realiza en dos direcciones: por un lado, dentro de una relación lúdica con la protagonista, el alfiler pasa de ser un objeto de costura doméstica que ejerce una acción de unificación, a convertirse en un correlato objetivo del agujero espacial y simbólico producido por el desplazamiento migratorio. Hablando de sus padres, la narradora afirma “Era cierto que habían padecido la emigración, que la palabra ‘separación’ era nefasta en casa, desde todo punto de vista” (Batticuore, 2021: 92). Por el otro, también la muñeca se vuelve, transaccionalmente, representación metafórica de la despersonalización que el sujeto migratorio sufre, convirtiéndose en un cuerpo vacío (en el párrafo citado se hace referencia a las extremidades que siguen moviéndose) que deambula herido por un territorio desfamiliarizado. En la muñeca clavada con el alfiler se apunta al cuerpo como texto donde la migración inscribe sus huellas semiotizándose, de manera que la condición migrante se convierte en una señal de identidad, como si fuera una marca corporal.

A partir del objeto apropiado por el texto en el comienzo de la narración, que ficcionaliza la fractura constitutiva del sujeto migrante, se produce una cadena de alusiones a elementos que reiteran la imagen inicial, modulándola. El desconcierto se repite en la referencia a la “afasia voluntaria” (Batticuore, 2021: 23) en que la protagonista cae por el bilingüismo conflictivo que caracteriza su vida. La lengua se divide para abarcar ámbitos sociales distintos y percibidos en oposición, y deja coja la identidad del sujeto. El italiano, y en particular el napolitano, se convierten en el lenguaje de la intimidad doméstica, a la vez que se tiñen de un aura de tosca sospecha –según la protagonista se trata de “una lengua bastarda” (Batticuore, 2021: 19) y “una lengua prohibida” (Batticuore, 2021: 23)–, frente al español –que la protagonista define “mi propia lengua” (Batticuore, 2021: 22)–, la lengua compartida por la colectividad y que la niña pretende hablar para sentirse parte de la sociedad argentina: “en los negocios, en la calle, en mi escuela [...] se escuchaba solo el español. Las chicas del colegio se comunicaban con este único idioma y por esto yo lo elegía, también, con total determinación” (Batticuore, 2021: 19); más adelante, la chica declara: “lo que yo quería era ser *otra* entre ellos. Otra entre los integrantes de la gran familia italiana que nos rodeaba en las salidas domingueras. Yo quería ser argentina en mi propia lengua” (Batticuore, 2021: 23).

El conflicto se transforma también en un motor lúdico, ya que articula y sostiene uno de los juegos que la protagonista comparte con su amiga Sandra, juego en el que las chicas eligen una profesión imaginando ser una psicóloga y una maestra e intercambiando opiniones sobre la vida en pareja; en este contexto, la protagonista subraya su necesidad “de introducir un

conflicto para dar consistencia a la historia” (Batticuore, 2021: 27) encontrando la resistencia de Sandra, “dispuesta a tener diferencias con el novio, pero los tiempos de distanciamiento tenían que ser acotados” (Batticuore, 2021: 28). La exigencia que la protagonista experimenta de mantener el conflicto hasta el final y, en consecuencia, de ser infelices casi todo el juego constituye otra herencia del alfiler clavado en la carne del sujeto migrante y produce en el juego como en la vida una separación de los demás: “Entonces seguí vos peleada con tu novio” –le dice Sandra– “yo con el mío me arreglo. De ahí en adelante los caminos se bifurcaban” (Batticuore, 2021: 28).

Juego y conflicto se vuelven a proponer en la experiencia de la protagonista cuando va por primera vez a teatro y decide un día probar el otro lado de la sala y vivir el privilegio de las actrices cuando “juegan a ser otras” (Batticuore, 2021: 37). La posibilidad identitaria en términos de variación que ofrece el juego actoral traduce el deseo de la joven de querer resolver u olvidar el desajuste que la acompaña, de manera que el filtro de su percepción convierte en “inmenso” (Batticuore, 2021: 37) el escenario, lugar y objeto de amplificación de las posibilidades ontológicas. En este sentido, es importante recordar con Winnicott (1982) que la imaginación, componente fundamental del juego, permite al sujeto estar en la vida, sentirse real –es más que existir–, y hacer frente a lo que muchas veces no es posible pensar o comprender. La ensoñación y la imaginación, unidades mínimas de significado del juego, hacen posible encauzar y atenuar la “dureza de vivir” (Sáinz Bermejo, 2017), ya que mitigan el sufrimiento.

El ritual lúdico construido alrededor del enmascaramiento de la identidad, ya conflictiva por el hecho de responder a una naturaleza transitoria, se declina en la atracción que la protagonista siente por las historias –como la pasión que siente por los relatos de las telenovelas– y en su capacidad de realizar, en la fértil etimología del término de “hacer real”, lo ficticio para llenar las lagunas de la realidad. Este es el caso de las narraciones que la chica inventa alrededor de las visitas de su abuela para suplantar su falta:

[...] cuando las chicas del colegio hablaban de las visitas que hacían a casa de sus abuelos [...] yo inventaba otro tanto. Decía que mi nona había venido a verme, que me había llevado al cine o a tomar el té, o cualquier cosa que me salvara del oprobio de esa orfandad prematura, que seguro estaba ligada a la italianidad [...]. (Batticuore, 2021: 40)

En tanto juego basado en la imaginación, las historias inventadas por la niña, embrión de la literatura y de la novela misma, configuran ese tercer espacio (Winnicott, 1982) donde se realiza la dinámica transicional, a la vez que se configuran ellas mismas como representaciones de la ausencia en la base de cada representación, ya que apuntan a aquello que no está y que es el hecho real.

2. OSCILACIONES

Si el alfiler clavado en el cuerpo de la muñeca inerme pone en escena la herida insanable fruto de la experiencia migratoria, las prácticas lúdicas, que me atrevo a definir como una trilogía de balanceos, ponen en escena la oscilación incesante entre las dos orillas –geográficas, lingüísticas y simbólicas– introyectada en el sujeto migrante. Es interesante notar que la protagonista recuerda y relata con detalles precisos y nítidos “la saga de equilibrista” que practicaba en el patio y en casa cuando era niña. Del toldo de chapa que cubría el patio grande, se recuerda la manija, que estaba al final de un caño muy largo que bajaba del toldo, la cual se convierte en un objeto importante para la narradora tanto como para enriquecer su dimensión lúdica:

Terminaba justo a la altura de mi cabeza cuando yo tenía siete años, y la usaba para balancearme. [...] me agarraba fuerte de esa manija, con las dos manos, y me colgaba. Con los brazos extendidos hacia arriba y las rodillas dobladas, alejadas del piso lo más posible, empezaba a balancear el cuerpo para que el caño se deslizara también, de un lado a otro, igual que una hamaca. [...] Si podía me balanceaba dos o tres veces al día. (Batticuore, 2021: 56-57)

La abundancia de detalles en la descripción del juego y la repetición del verbo “balancearse” refuerzan el valor simbólico del juego como espejo de inestabilidad ontológica del sujeto; al mismo tiempo, sin embargo, se registra el placer gozoso de lograr y mantener el equilibrio dominando al propio cuerpo: “Sabía hacerlo con arte y con placer” (Batticuore, 2021: 56).

La segunda etapa de la saga está constituida por la costumbre de subirse siempre a un portón enrejado de color negro que había en la entrada de la quinta que la familia de la protagonista tenía en las afuera de la ciudad:

[...] subía y empezaba a empujar ligero, dando pataditas, alternativamente, sobre el piso y sobre el portón, que se deslizaba conmigo encima de punta a punta, desde el ángulo de noventa grados que trazaba la apertura sobre la pared del costado, hasta la frente de la propiedad. Con todo el peso de mi cuerpo, el portón iba y venía hasta que alguno en la casa empezaba a gritar. [...] Yo me deslizaba un par de veces más y después hacía caso, hasta que encontraba la coartada para retomar. (Batticuore, 2021: 57-58)

El último objeto que se reconfigura a raíz de las veleidades de equilibrista de la niña es una vieja silla del comedor. En el texto se lee:

[...] lograba girar sentada sobre una sola de las cuatro patas, dando una vuelta completa de trescientos sesenta grados. [...] inclinaba mi espalda sobre el respaldo y despegabla las patas delanteras de la silla hacia arriba y atrás, dejando que quedaran suspendidas en el aire las dos de adelante. [...] quedaba montada sobre una sola pata, y empezaba a dar vueltas en círculos sobre ella, previo cálculo del contorno circundante que necesitaban silla y cuerpo para no chocarse al girar, con la mesa y con el prójimo. (Batticuore, 2021: 59)

En las líneas citadas, la silla deja de ser una figura² de la espera –es decir; forzada a estar casi siempre vacía, sin cuerpo, como en perenne espera junto a otros objetos igualmente mortuorios (Francalanci, 2010: 118)³–, sino que abandona las faldas protectoras de la mesa y se aísla exhibicionista, resemantizándose dentro de la actividad lúdica como un vehículo activo y que puede concebirse por sí solo gracias a la relación privilegiada que establece con el sujeto.

La abundancia de detalles que sobresale de las descripciones de las mecánicas del juego apunta a cierta “objetofilia” que rige la construcción del relato y que refuerza la función narrativa transaccional desempeñada por el juego. Dentro de esa densidad descriptiva, al mismo tiempo, las repeticiones del verbo “balancearse” en el primer ejemplo y su vuelta en el tercero refuerzan el valor simbólico del tríptico lúdico como espejo de inestabilidad ontológica del sujeto. El juego, que se configura en la novela como una práctica atrevida por la carga de (re)significación que encierra, interpela la jerarquización de los objetos con respecto al espacio, ya que transforma la manija, la puerta y la silla en objetos que exhiben una inestabilidad, una

² Se utiliza el término ‘figura’ en la acepción que le brinda el mismo Ernesto Francaanci de idea simbólica (2010: 96).

³ Para una profundización del papel de la silla dentro de la estética de los objetos y, en particular, en relación con el diseño de interiores, véase Francaanci (2010: 117-137).

oscilación neurótica, respecto al lugar asignado por las líneas de fuerza de la costumbre, de la tradición, del uso. Dentro del quiebre del lenguaje que puede caracterizar la experiencia migrante como trauma, los objetos apropiados por el juego se convierten en un sistema semiótico sustitutivo de la explicación verbal especulativa, que en lugar de “decir” el desajuste emotivo, lo “muestra” (Bollas, 2009). Así, los objetos se reafirman como órganos de la vida psicológica secreta del sujeto.

Al mismo tiempo, el placer gozoso que este tipo de juegos provoca en la protagonista abre otra puerta hermenéutica sobre los mismos. En el texto se registra la satisfacción que Nina siente al lograr mantener el equilibrio dominando al propio cuerpo: “Sabía hacerlo con arte y con placer” (Batticuore, 2021: 56), afirma la narradora con respecto al balanceo atada a la manija, y, al describir el ir y venir encima de la puerta afirma algo que es posible tomar como paradigma de la ambivalencia simbólica que estos tres juegos descritos encierran:



Sentía mi cuerpo ingravido en el aire, que se movía liviano, con facilidad. [...] Así comprobaba que era capaz de desplazarme sola, de acá para allá, en un recorrido breve pero diverso al de mi vida en el suelo firme. Nadie me acompañaba en el juego. Nadie me miraba de cerca. Era mi propia aventura. Sensorial. Mi riesgo. (Batticuore, 2021: 58)

Los objetos dejan de ser funciones del espacio que los contiene y se convierten en prótesis biológicas del sujeto: se entrama una relación entre sujeto y objetos hecha de ideas y opciones que desplaza a las cosas del lugar convencionalmente asignado. Sin embargo, mientras que el alfiler se reafirma en la narración como objeto responsable de una ruptura –se clava en el cuerpo sin cuerpo de las muñecas y allí se queda–, de la manija, la puerta y la silla se subraya su ser elementos de relación; es decir, puntos de encuentros de funciones y de conexiones que (re)determinan su esencia. Estos tres objetos se convierten en pensamientos de la mente, se vivifican dentro de la relación con el sujeto y su cuerpo. El juego reduce la distancia entre la dimensión evocadora, mental y emotiva, y la perceptiva, material: es más, el objeto se percibe “emotivizado”, según la categoría filosófica elaborada por Francalanci (2010: 118), como reflejo, extensión de las necesidades del sujeto.

Las líneas de la novela antes citadas aparecen extremadamente sugerentes ya que entrañan la dialéctica entre dos ejes conceptuales: la levedad, según el planteamiento de Italo Calvino (2009), y el anclaje al suelo, que metaforizan el potencial imaginativo de alejarse de lo ordinario y la pragmatidad de la vida cotidiana. Al mismo tiempo, es interesante notar una característica que se repite: la condición de soledad del juego, una soledad dichosa ya que devuelve al sujeto el papel protagónico de la experiencia y del éxito de la misma. A raíz de lo dicho la oscilación a través de la manija, la puerta y la silla interpela al desplazamiento ontológico y epistemológico que procede de la migración, pero parece encerrar en sí una respuesta a dicha problemática, ya que se hace también representación de la posibilidad de elevarse por encima y más allá del vacío y del desajuste identitario, experimentando recursos inesperados. Estos juegos prohibidos y clandestinos reconcilian el desencuentro entre el interior de las habitaciones y el interior del sujeto (Francalanci, 2010: 119), ya que semiotizan el espacio circundante dejando un rastro en sí y convirtiéndolo, por lo tanto, en un texto destinado a guardar la memoria de las proezas infantiles. Es así como al describir las vueltas dadas encima de la silla, la narradora declara: “[...] llegué a cavar sobre el piso de cemento unos fosos afilados y bien profundos, que sellaron materialmente el recuerdo de mi infancia en la casita del fondo” (Batticuore, 2021: 60). Las prácticas lúdicas proveen un abanico de “imágenes de intimidad protegida” (Bachelard, 2020: 27) que, a la vez que contribuyen a configurar la casa de la infancia como “un espacio feliz” privilegiado (Bachelard, 2020: 22), arman una arquitectura memorial que se identifica con un simbólico hogar de los recuerdos y que determina, a su vez,

la conformación de la protagonista como sujeto integrado. Abrazando la perspectiva fenomenológica del filósofo francés (Bachelard, 2020: 29), los objetos de juegos construyen la memoria como espacio doméstico que permite a la protagonista no sentirse dispersa, puesto que ellos mismos se hacen catalizadores y principios unificadores de los mayores poderes de integración para los pensamientos, los recuerdos y los sueños del sujeto.

Si según Ernesto Francalanci (2010: 94), refiriéndose al cambio de la estética de los objetos de la modernidad a la posmodernidad, la técnica ha puesto el alma en las cosas, dotándolas de una sensibilidad casi orgánica, en *La caracola* las cosas adquieren alma por el filtro del juego infantil, que restituye a los objetos de uso doméstico, como el alfiler, la manija, la puerta y la silla, aquella densidad amenazada según Marc Augé (2008: 105) por la vorágine de sentido que caracteriza los no-lugares. Los rituales lúdicos realizan una prestidigitación de lo real, por decirlo con Roland Barthes (1999: 238), que logra la confluencia en un único fenómeno de dos dimensiones opuestas; el modo de ser de las cosas y la sensibilidad humana: las cosas y los sentimientos “han establecido una alianza gracias a la cual resultan casi inseparables y a menudo indistinguibles” (Perniola, 1998: 9).

3. ¿SALIDAS?

Dentro de esta sentimentalización de las cosas, también hay objetos destinados a sanar la fractura migratoria y el complejo que esta trae consigo, es el caso de “un short y una remera a rayas anaranjadas” (Batticuore, 2021: 95) que a Nina le regala su primo. Nina y sus padres emprenden un viaje a Venezuela en julio para ver a los familiares de la madre y en esta ocasión la mujer adulta manda realizar para su hija un trajecito de terciopelo azul marino y una camisa blanca a juego con las medias del mismo color. Esta ropa, con la cual la chica viaja, sin embargo, choca con el clima tropical de Venezuela y, después del ceremonial de bienvenida donde la madre le prohíbe quitarse la chaqueta, el primo, dueño de una tienda de ropa, le regala el short y la remera corta que ella describe de la manera siguiente:

[...] era idéntica a la que llevaba mi prima Antonietta. Caía justo sobre mi cintura y dejaba los hombros completamente al aire. Se ataba con un lazo atrás, por encima de la nuca. Era muy parecida a un top, como usaban las chicas más grandes o las actrices lindas de la tele. Yo siempre había querido uno así. Desde ese momento, la estadía en casa de mi primo Nunzio en San Carlos se tornó una auténtica fiesta para mí. Fue una imprevista liberación de mis padres. (Batticuore, 2021: 95)

Como declarará la protagonista, esta ropa la hará sentir por primera vez en su vida una “chica normal, sin traumas ni complejos. Sin preocupaciones reñidas a la italianidad. Estar lejos de casa, en el extranjero me había permitido ser otra. O me había dejado ser yo, la que realmente era [...]” (Batticuore, 2021: 96).

Si el traje azul marino representa la imposición de la apariencia que hay que cumplir para ser aceptados dentro del circuito social –en la novela se dice que “la ropa [...] con la que nos vería la familia al llegar [...] le interesaba mucho a mamá, no la comodidad de los viajeros” (Batticuore, 2021: 93)–, la remera y el short representan la conformidad con el paradigma adolescente que le permite a la protagonista por fin estar a gusto: “dábamos vueltas alrededor de la plaza luciendo nuestros shorts a la moda” (Batticuore, 2021: 96); es significativo, a este respecto, que el enfoque sobre la individualidad deje espacio al pronombre ‘nosotras’, lo cual indica que el sujeto, por fin, se reconoce como perteneciente a una colectividad, un grupo, lo cual constituye una respuesta positiva a su desajuste existencial.

El último juego con el que se cierra la primera parte de la novela y la más relevante con respecto al tema abordado, es el que Nina realiza con el belén que se hacía en su casa cada navidad y que consistía en mover sus piezas. El ritual lúdico adquiere importancia en este caso

porque el pesebre constituye “la única ilusión navideña” (Batticuore, 2021: 109) en un periodo en que la familia vivía de manera aislada. La Navidad, de hecho, se describe acudiendo a una serie de negaciones:

las navidades no traían fiestas, porque la familia era chica y mi papá solía estar distanciado del suegro y del cuñado [...] no era ocasión de pasarla con los amigos. [...] No había magia. No había derroche. No había ilusión. (Batticuore, 2021: 108–109)

Dentro de esta atmósfera caracterizada por la falta, es un objeto particular el que atrae la atención de la protagonista; se trata de “un lago repleto de patitos que se miraban en el agua” que, afirma la voz narrante, “era lo que me gustaba más de todo aquel escenario religioso que se montaba en el comedor de casa, para darme la única ilusión navideña de la que yo sabía sacar provecho” (Batticuore, 2021: 109). El juego con el pesebre le permite a la protagonista entender “sin necesidad de explicaciones el valor del artificio, la eficacia del símil, que en la lengua poética es metáfora” (Batticuore, 2021: 109). En la repetitividad del juego, la niña empieza a tener conciencia de la vida misma como repetición –en la novela se lee: “[...] las ceremonias se repetían para constatar que seguíamos vivos” (Batticuore, 2021: 111)– y del artificio como algo que puede escenificar dicha repetición dentro de la variedad de la existencia, duplicando sus elementos rituales. En este sentido, el lago ficticio apunta no tanto a la mecánica del artificio sino más bien a su poder, que consiste en duplicar la experiencia, así como a la identidad, dibujando elementos de belleza dentro de la monotonía o el vacío de la existencia.

A este respecto, dentro de la reflexión acerca de la relación entre vida y ficción que el juego con el pesebre posibilita y despierta en la protagonista, es interesante notar que, al constituir el juego una narración otra, los juegos proveen a la protagonista una versión diferente de los hechos, una alternativa a la vida en familia percibida como algo aburrida y asfixiante. Las descripciones de los juegos, de hechos, se alternan con alusiones a costumbres cotidianas de la familia de la protagonista, como las comidas con los amigos el fin de semana, ocasión esta para rememorar canciones italianas como *Quel mazzoli di fiori*. Ahora bien, los objetos se hacen mediadores de versiones distintas, y más interesantes desde la óptica de la narradora, cuando se involucran en las dinámicas de juego y, al mismo tiempo, permiten negociar los significados establecidos por los rituales sociales y convencionales, subrayando su fluctuación (Douglas, 1984: 72).

En este sentido, la superficie reflejante del lago del pesebre ficcionalizaría dentro de la novela su misma estructura, ya que anticipa y dialoga con la segunda parte del texto, titulada “Diario de Nina”, que presenta algunas instantáneas del pensamiento del yo desde su horizonte adulto y presente. En este apartado, el proceso de escritura se refleja constantemente en sí mismo en una puesta en abismo del relato: “Leo y releo lo que llevo escrito acá y en *La caracola*. Me pregunto si conviene transportar fragmentos de un lado al otro. [...] La caracola se lleva la memoria de. Pero ahora observo el presente, las poses actuales del yo” (Batticuore, 2021: 120). En esta cita se hace patente el problemático desdoblamiento del yo que configura una narración autobiográfica, desdoblamiento que vuelve a proponerse en la tercera parte de la novela donde se lee: “Pienso que me desdoble. Soy la niña y soy la adulta. [...] Pienso que cargo ahora con la niña sola” (Batticuore, 2021: 172). En este cuaderno de bitácora, entonces, la instancia narrativa reflexiona sobre sí misma y sobre su escritura, y se la configura, parafraseando a Italo Calvino (2019: 39), como el hacerse de un destino. La escritura sería aquella brecha donde todo se resignifica: “Pero hay un surco en el que todo confluye sin distinción, la que soy, la que fui, la que seré, lo que palpita” (Batticuore, 2021: 99).

Al mismo tiempo, la caracola, traída a colación como imagen de cierre de esta segunda parte, enriquece el juego de espejos que se arma entre lago y escritura puesta en abismo, ya

que su configuración interna se compara a la del oído: “Un oído humano y una caracola se parecen. Tiene los dos una forma helicoidal” (Batticuore, 2021: 161). La similitud entre oído y caracola, y entre sonido y molusco a raíz de los rastros que ambos dejan, enriquece la isotopía de la duplicación que los juegos infantiles como rituales configuran y metaforizan, por lo tanto, la característica narrativa y repetitiva de la memoria como herencia hecha de “Resonancias. Ecos, vibraciones. Sedimentos” (Batticuore, 2021: 109).

Siguiendo las líneas narrativas concéntricas que configuran esta caracola memorial, el final de la historia coincide con el relato de su comienzo. El penúltimo apartado de la novela, titulado “El mar”, alude al viaje migratorio en barco en 1946 de una mujer y su hija, detrás de las cuales es posible reconocer a la madre y a la abuela de la protagonista:

— Dos mujeres en un barco. Van a cruzar el océano, van a cambiar de continente. Es el año de 1946. Terminó la guerra. Atrás quedan el pueblo, el hambre, el miedo. También esa hermana que murió después de dar a luz. Las viajeras son madre e hija. (Batticuore, 2021: 173)

La referencia a la hermana muerta protagoniza el último apartado de la novela, dedicado a “La foto” de la misma, donde el grabado se propone como una narración imposible y la afirmación así lo remata: “Mi tía es un relato perdido en el tiempo” (Batticuore, 2021: 177), el retrato que la imagen reproduce es la única huella que queda de la historia.

De la misma forma que para el sujeto migrante el relato memorial aboca a mantener el recuerdo del origen, perpetrándolo a través de la repetición –este es el objetivo de las canciones italianas que el padre de la protagonista y sus amigos se dedican a cantar infatigablemente al final de cada comida compartida–, la foto mantiene vivo el recuerdo de alguien ausente, y traza puentes memoriales de una orilla a la otra del océano. El relato, la foto, las canciones y los juegos son variaciones de la caracola.

Si es verdad que “todo espacio realmente habitado lleva como esencia la noción de casa” (Bachelard, 2000: 28), no debe sorprender que la novela de Batticuore se cierre con una problematización de dicha noción, ya que la narración termina con un apartado dedicado a la foto de Antonietta, tía de la protagonista, muerta en Italia al dar a luz, antes del viaje migratorio a la Argentina emprendido por la abuela y la madre de Nina. Este objeto, extremadamente significativo para el sujeto migrante y dentro de las dinámicas de migración, encierra la ambivalencia simbólica debida a la relación entre presencia y ausencia que confluyen en ella. Por un lado, la foto interpela la tentativa de completar el espacio familiar llenando su vacío y remontando a la intimidad de “la concha inicial” (Bachelard, 2000: 28) a través del sujeto ausente representado y que, implícitamente, se pide contemplar; por el otro, evoca constantemente el vacío dejado por la ausencia de dicho sujeto, como “relato perdido en el tiempo” (Batticuore, 2021: 178) y descansa en la perpetua renovación de la memoria como imposibilidad de cerrar el círculo familiar. De este modo, a través de la representación de los objetos, que traicionan elementos que las palabras no enuncian o no logran enunciar, y del entramado simbólico y relacional que establecen con el espacio y el sujeto, la novela configura una estética nómada que subraya y problematiza los procesos culturales e identitarios del sujeto migrante.

Bibliografía

AUGÉ, Marc (2008) *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, Barcelona, Gedisa.

- BACHELARD, Gaston (2000) *La poética del espacio*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- BARTHES, Roland (1999) *Mitologías*, Buenos Aires, Siglo XXI.
- BATTICUORE, Graciela (2021) *La caracola*, Buenos Aires, Editorial Conejos.
- BOLLAS, Christopher (2009) *La sombra del objeto: psicoanálisis de lo sabido no pensado*, Buenos Aires, Amorrortu.
- CALVINO, Italo (2009) *Leggerezza*, in *Lezioni americane. Sei proposte per il nuovo millennio*, Milano, Mondadori: 5-35.
- (2019) *Le fiabe italiane*, in *Sulla fiaba*, Milano, Mondadori, pp. 31-78.
- DOUGLAS, Mary y Baron ISHERWOOD (1984) *Il mondo delle cose*, Bologna, il Mulino.
- FRANCALANCI, Ernesto (2010) *Estética de los objetos*, Madrid, Machado.
- PERNIOLA, Mario (1998) *El sex appeal de lo inorgánico*, Madrid, Trama.
- SÁINZ BERMEJO, Francesc (2017) *Winnicott y la perspectiva relacional en psicoanálisis*, Barcelona, Herder.
- WINNICOTT, Donald (1982) *Realidad y juego*, Barcelona, Gedisa.

ibéricas y latinoamericanas

