

Cuéntame un cuento: infancia y/como monstruosidad en *Osos* de Diego Vecchio

María José Punte

Ponencia leída en las V JORNADAS DE REFLEXIÓN MONSTRUOS Y MONSTRUOSIDADES, Instituto Interdisciplinario de Estudios de Género (UBA), 30 y 31 de octubre y 1º de noviembre, 2014.

Casi preferiría no haberme metido en la madriguera del Conejo... Y, sin embargo, pese a todo, ¡no se puede negar que este género de vida resulta interesante! ¡Yo misma me pregunto qué puede haberme sucedido! Cuando leía cuentos de hadas, nunca creí que estas cosas pudieran ocurrir en la realidad, ¡y aquí me tenéis metida hasta el cuello en una aventura de éstas!

Lewis Carroll, *Alicia en el País de las Maravillas*

Al abordar la novela de Diego Vecchio, *Osos* (2010), el lector adulto al cual está dirigida, reconoce casi de inmediato un imaginario muy ligado a la infancia. Se refiere tanto a la propia, es decir una que está ubicada en una temporalidad con la que ya no cuenta y que configura eso que denominamos pasado, se encuentre o no en una “zona bloqueada”¹. Pero también, si está atento a los signos del presente, puede reconocer toda una serie que circula en la actualidad mediante los medios masivos, sean la televisión o el cine, que visualmente ocupa mucho espacio mediante los recursos desplegados por la mercadotecnia (se ven en tazas, cepillos de dientes, golosinas, disfraces, y muchos etcéteras)². El texto fagocita de manera algo caótica una galería numerosa de

1 Así la definen Maite Alvarado y Horacio Guido cuando se refieren a una zona habitada por el niño, fuera de toda vigilancia, pero que persiste en el adulto como “zona bloqueada en la memoria” (1993, 5), que puede ser reactivada de vez en cuando. Ese espacio que permanece como “jirones confusos, haces de percepciones vagamente familiares” (5), busca ser reconstruido por la literatura. “Se trata de un lugar contradictorio”, afirman los autores, en donde se pierde la razón. El niño, o su niñez, es más bien el sujeto de una estética, que objeto de la razón. No está nunca allí en donde se lo va a buscar, sino siempre en otra parte.

2 La referencia más evidente sea tal vez la de la película *Monsters, Inc.* o *Monstruos, S.A.* (2001), una producción de animación de esa usina que son las compañías Disney y Pixar, en donde junto con la película se incluye la diseminación visual a través del copioso “merchandising”. También son mencionados otros personajes como Winnie Pooh y el Topo Gigio, que se refieren a una franja generacional anterior. El efecto sigue siendo el que produce la estética de Disney y de un universo en donde conviven todos y todas, desde la Cenicienta hasta la Sirenita, Peter Pan e Indiana Jones, Pocahontas y Aladino. Todos juntos como en la vidriera de una juguetería.

personajes, los baraja, y los hace retornar desplegándolos mediante una estética que imita al libro troquelado³. Las lecturas de ese *corpus* que suele ser considerado bajo la denominación de Literatura infantil o los así llamados Cuentos de hadas, aparecen citadas de forma algo evidente. El epígrafe elegido para esta ponencia ya nos pone sobre aviso acerca de uno de estos elementos intertextuales y la dinámica que va a ser retomada, la de la caída hacia un mundo extraño en el cual ni las personas ni las acciones son lo que parecen, sino todo lo contrario y lo mismo a la vez. Sin embargo, lo que se retoma en la novela no es tanto el *nonsense* de Lewis Carroll, sino más bien ciertos motivos literarios, algo que apunta a lo literario como tópico.

Al recrear un espacio codificado como de umbral, a partir de la figura del libro o de la lectura, el relato hace convivir seres monstruosos con otros que en apariencias siguen respondiendo a los ideales de los sistemas normativos considerados paradigma de normalidad. Ahora bien, el niño protagonista, Vladimir (¿referencia a Vladimir Propp?), en tanto figura revisitada de la Alicia de Lewis Carroll, es quien tiene la capacidad de circular por ambos mundos, el de arriba y el de abajo, y por lo tanto de desafiar dichos sistemas. Se vuelve, siguiendo la Tesis VII de Jerome Cohen, monstruoso (Cohen 1996, 20). De todos modos, los monstruos que desfilan por la novela son varios, lo que permite abrir al menos dos líneas de interpretación en torno a la figura del infante.

La acción se pone en movimiento gracias a la introducción de lo siniestro en el personaje del oso Otto. Como el título permite sospechar, no se trata sólo de uno, sino que es parte de una genealogía o de un conjunto, depende de como se lo mire. Pero el oso no es el único ser monstruoso o demoníaco, sino antes que nada el emisario que abrirá las puertas hacia un universo abyecto habitado por otras criaturas horribles. El verdadero monstruo, el monstruo literal, es el Ogro Espantasueños, cuyo reino se encuentra como es de esperar en las profundidades, una

3 Este tema había sido trabajado en una ponencia anterior presentada en las *Jornadas "En el país del Nunca Jamás: narrativas de la infancia en el Cono Sur"*, Universidad Católica de Chile, Santiago de Chile, 2 y 3 de octubre 2013. El título de la ponencia es "El arte de los taoístas consumados" y puede consultarse en www.punte.org.

dimensión paralela a la que discurre por los canales habituales de la ciudad de Buenos Aires, así como de otras ciudades. Y que nos remite a la idea de que toda ciudad posee un mundo en reverso del aspecto límpido y manejable de lo cotidiano, que permanece más o menos escondido, siempre acechando. Si el oso responde a la categoría de lo “siniestro”, el Ogro corporiza más bien lo que Kristeva codifica como lo “abyecto”, en lo que el sujeto no se reconoce para nada (1988). Tenemos, por lo tanto, tres formas de monstruosidad.

El primer monstruo con el que se topa el niño Vladimir es, sin dudas, el oso de peluche Otto. Es un muñeco que su madre, Estrella Gutiérrez, le compra persuadida por una publicidad que los promociona como *Osos Sueño feliz*, de la empresa china Chang Hwan, para vencer el insomnio infantil. En realidad, la efectividad del muñeco radica en dar vuelta la lógica de actuar sobre la voluntad del niño. Es él quien deberá hacer dormir al oso, ya que como le explica la vendedora, “el niño le aplicará al oso todos los métodos que los mayores le aplicaron a él” (Vecchio 2010, 13). El infante es a los ojos de la mercadotecnia un ser manipulable al cual basta con ofrecerle ciertos estímulos para que reaccione de la manera deseada. En pocas palabras, un autómeta. El muñeco cobra vida, puesto que responde a la figura que Graciela Scheines define en términos de “muñecos del terror” (Scheines 1998, 88). En parte se puede explicar como una lógica desconfianza hacia el desarrollo tecnológico.

cheines también lo vincula a un cuestionamiento hacia el ámbito hogareño, en donde se trama lo siniestro junto con lo cotidiano: “Los juguetes han entrado en las películas de terror y se disputan popularidad con vampiros y monstruos de todo tipo. Justamente porque se los asocia al mundo doméstico y a la inocencia del cuarto de los niños, es que son los introductores ideales del horror” (1998, 88). De hecho, ella abre su capítulo con un ejemplo que ya es paradigmático para este tema, *Chucky*, una película de 1988 dirigida por Tom Halland, que tuvo numerosas secuelas. Scheines lo explica a partir de un discurso que coloca dos mundos en pugna, en el que las madres funcionan como bisagra. Por un lado está el universo fálico masculino vinculado con la razón y la

Ley; por el otro el de los niños y las mujeres. En estos relatos, este segundo grupo suele ser colocado en una serie que remite a las supersticiones, provenientes de culturas consideradas como pre-modernas (89). El mundo de los muñecos siniestros para Scheines revela otra trama, el “verdadero orden del mundo” (91), un tejido “riquísimo” que incluye además de a hombres y mujeres, a dioses, espíritus, fantasmas, genios buenos o malos. Y se pregunta: “¿qué otra cosa es jugar sino meter en un único plano lo del lado de acá y lo del lado de allá?” (91). Son aquellos que emergen como el resultado de un temor atávico hacia lo inanimado, lo que puede adquirir vida y volverse una amenaza para lo viviente. Refuerza su idea no del todo positiva sobre el juguete en sí, a quien esta autora le adjudica una función pasiva en relación con el juego, que ella concibe como activo.

En gran medida coincide en esto con la visión que tiene Walter Benjamin sobre los juguetes, a los que prefiere considerar objetos subsidiarios y no determinantes del juego. Benjamin también había notado una tendencia a ver a la infancia como una adultez en pequeño, que provoca la imposición del juguete sobre el niño, restándole el espacio de juego. Por el contrario, observa Benjamin, la relación del niño con su juguete funciona, o debería funcionar, al revés: es el niño el que impone la forma a la substancia. El mundo se convierte entonces en juguete: “Puede ser que hoy ya estemos en condiciones de superar el error fundamental de considerar la carga imaginativa de los juguetes como determinante del juego del niño; en realidad, sucede más bien al revés. El niño quiere arrastrar algo y se convierte en caballo, quiere jugar con arena y se hace panadero, quiere esconderse y es ladrón o gendarme” (1989, 88). El horror que plantean los muñecos animados se vincula con la inversión dentro de este vínculo, por la cual el niño pasa a ser juguete, el otro yo del muñeco en cuestión, y termina sirviéndolo. Este sería en primera instancia el argumento de la novela *Osos*, parodiando justamente este motivo que se liga a una ya larga tradición de autómatas y demás seres ominosos (vampiros, licántropos, zombies, etc.), muy apreciados por la literatura gótica.

El efecto humorístico que produce la novela de Vecchio emerge por el cruce entre esta tradición muy presente en los imaginarios vinculados a la niñez, con la cultura pop que plasma hoy por hoy la iconografía infantil, en donde se cuele entre otras cosas incluso la obra de Les Luthiers como una marca generacional. La novela abre con un epígrafe de una frase de Andy Warhol, mediante la que este pintor icónico del siglo XX realiza el movimiento hacia la animación de una de las figuras tal vez más evocadoras del universo de la infancia, el oso de peluche. La inocencia del osito no sólo está ligada a su consistencia blanda, suave, esponjosa, ideal para acompañar a los niños cuando están en una instancia de la vida en la que los restantes objetos son una fuente permanente de peligro. El oso funciona también como el objeto transicional que describe Winnicott. O, como se explica en la novela, “una especie de tótem protector que le brinda la ayuda necesaria para sumergirse, sin angustias, durante la noche, en las aguas turbias de sí mismo y emerger, sano y salvo, por la madrugada, de nuevo” (Vecchio 2010, 44). Aquí es donde la frase de Warhol, o más bien su respuesta al entrevistador Daniel Bailey, hace explícita toda la carga libidinal que está presente en este muñeco tras su apariencia cándida. Ante la pregunta de cuál fue la persona más excitante con quien estuvo en la cama, Warhol contesta que su oso de peluche. Algo que Les Luthiers había convertido en número musical en 1976, “Teresa y el Oso”, al que por razones no sólo de rima bautizaron como el “Oso libidinoso”. Éste es el desafío con el que gustosamente arremete la novela de Vecchio. El tema velado, pero circulante, es el sistema de deseos de la infancia, así como su sexualidad negada.

La segunda categoría de lo monstruoso es la que se construye en torno de la figura literal del Espantasueños y cuya función responde a lo que Jerome Cohen plantea como su Tesis V. Es el monstruo que controla o patrulla en las fronteras de lo posible. Desde su posición en los límites del conocimiento, se coloca como una advertencia contra la exploración de su territorio incierto (Cohen 1996, 12), afirma Cohen. Previene contra la movilidad, delimitando los espacios sociales a través de los cuales les está permitido moverse a los cuerpos. En pocas palabras, están para

castigar la curiosidad. Es por eso que cada monstruo suele venir con una doble narrativa: una que describe cómo llegó a la existencia; y otra que detalla a qué uso cultural sirve. Actúa como un aliado de la sociedad que Foucault denomina del panóptico. Esta función del monstruo es la que se liga a la infancia, en las figura del Ogro o del Lobo o el Cuco, y de tantos espectros que han sido utilizados mediante los relatos correctivos para asustar, corregir y normalizar toda forma de conducta desviada en los niños. Es lo que aparece parodiado en la película *Monsters Inc.* (2001), cuya idea central retoma la novela, la del niño que logra atravesar el umbral y confrontarse con esos monstruos que pueblan sus zonas oscuras. Como consecuencia de este pasaje, se hace evidente su carácter de narrativa. Pero sobre todo se vuelve a poner en escena la fantasía siempre presente en los imaginarios de infancia de atravesar las fronteras, que refleja ensoñaciones, rebeldías y deseos de aventura (Friedrich 2013, 114)⁴. Y que habla más bien de la impotencia del infante. En ese universo paralelo, poblado de figuras extrañas, se hace posible concretar todo tipo de transgresiones sin consecuencias, ya que permanecen en un mundo alternativo creado *ad hoc*.

En su tesis VII, Cohen comienza afirmando que los monstruos son nuestras criaturas: “Monsters are our children” (Cohen 1996, 20). Con esto quiere decir que son nuestras creaciones, pero en el término inglés se confunde dicha noción con la de niño o infante. En este apartado, Cohen apunta a su condición de retornante. Por más que los expulsamos, dice, ellos siempre vuelven. Al hacerlo, el monstruo trae de regreso un conocimiento de lo humano que nos obliga a reevaluar nuestras presunciones culturales. ¿Qué es lo que nos dicen entonces estos monstruos acerca de la infancia? La novela abre con una situación que es tan reconocible como cotidiana, las dificultades que enfrentan los progenitores a la hora de hacer dormir a sus hijos. La voz narradora, en una parodia a los discursos científicos sobre la infancia (sean éstos pedagógicos o

4 Para desarrollar esta idea, Andreas Friedrich toma como paradigma el texto de *Alicia en el País de las Maravillas*, para luego seguir sus huellas desde la versión animada de Disney del año 1951 hasta la más reciente de Tim Burton (2010), pasando por películas como las de Hayao Miyazaki (JAP, *El viaje de Chihiro* – 2005, *Mi vecino Totoro* – 1998), *Las Crónicas de Narnia* (USA/GB 2005, Andrew Adamson), *El Mago de Oz* (USA 1939, Victor Fleming), *La historia sin fin* (BRD/USA 1984, Wolfgang Petersen), *El laberinto del Fauno* (MEX/E/USA 2006, Guillermo del Toro) y finalizando en la saga de Harry Potter.

psicológicos), lo adjudica a una cualidad esencial del infante, pero también a un tipo de malestar que es fruto de la modernidad. Como se pone en boca de la implacable vendedora de juguetes: “Y que yo sepa, en la época de las cavernas, no existía el insomnio” (Vecchio 2010, 19). La madre, tal vez como resultado de su agotamiento, no intenta dilucidar las causas de esta situación, sino que se abandona a la maquinaria disciplinadora de los especialistas. Como logra comprobar en la juguetería, su caso se replica en otros padres y madres, lo que genera el conflicto que hace salir todo de cauce: los osos se venden como pan caliente y ella se termina robando uno que había sido descartado, y resulta ser el terrorífico Otto. La madre termina siendo desnaturalizada por la vendedora, ante la presión que ejerce para lograr su cometido, que es vender. No sólo resulta descalificada como madre: “No exagero. No conozco a ninguna madre, digna de ese nombre, capaz de regalarle a su hijo un juguete con defectos de fabricación” (Vecchio 2010, 27). Sino que Estrella Gutiérrez también se convierte en un autómatas ante esta forma de extorsión: “Se puso a caminar mecánicamente, como si le hubieran dado cuerda” (27).

Los niños, mientras tanto, y como se desprende de su situación de *in-fante* (carente de palabra), aparecen siempre como animalizados: deberán dormir como un lirón (11), o como un cocodrilo (13), toman la sopa con sorbidos de oveja o lengüetazos de coyote (35). De ahí surge la naturalidad con la que luego Vladimir resulta interpelado por el oso de juguete, o por la rana Esmeralda, y el resto de la fauna con la que se topa en el reino subterráneo del Espantasueños. También se muestra a los niños tal y como los percibimos los adultos: en constante movimiento, en actitud de juego permanente. Juegan cuando comen, cuando se lavan los dientes, mientras esperan que la madre prepare la comida. Los resultados son desestabilizadores para los adultos. En definitiva, la niñez resulta monstruosa porque no se adapta al sistema productivo del mundo adulto y conspira todo el tiempo contra él, como se trabaja a partir del tema del insomnio.

Aunque el relato no deja ver la sutura de la ficción, la aventura de Vladimir se va revelando como otra cosa: la fantasía de un niño contemporáneo. El oso Otto arrastra al chico hacia las

entrañas de la ciudad, a un mundo subterráneo oscuro y temible, al cual se accede a través del pozo del lavarropas, símil del árbol en el que cae la Alicia de Lewis Carroll. En la narración no sólo son reconocibles los relatos tradicionales, tales como “La bella durmiente” o “La rana y el pescador”. El cruce con un imaginario televisivo da pie para comprobar que estamos ante una aventura postmoderna, mediante la cual el infante recupera su papel activo al narrar. Frente a los intentos adultos de convertirlo en un autómatas cuyos deseos son fáciles de domesticar, Vladimir se posiciona como el relator que no se deja condicionar por su oso tutelar. Se inicia como una pulseada entre una geografía toda blanca, el relato que comienza en la Antártida, al cual el oso terrible cubre de imágenes negras, llenas de carbón, brea, hormigas, buitres, cuervos. Ese territorio maniqueo en blanco y negro va a ir dejando paso a una fantasía en colores que termina en una escena digna de la estética Disney, en la que la policromía se impone. Éste el cuento que desea narrar Vladimir.

El universo horrible en el que había aterrizado Vladimir se transforma gracias a la intervención de la rana Esmeralda. Esta figura se acerca a lo que Jack Zipes describe como un personaje típico de los cuentos tradicionales, la Baba Yaga⁵. Proviene de la tradición rusa, aunque se la puede identificar con la noción de bruja, un sujeto femenino ambiguo en el que se enlazan rasgos amenazantes, pero también benefactores. Ella es su propia mujer, la madre partogenética, que decide caso por caso si va a intervenir en auxilio del que la interpela o va a destruirlo. Por sobre todas las cosas, Baba Yaga defiende en los relatos del siglo XIX cualidades que los

5 Jack Zipes, un reconocido estudioso de los cuentos de hadas, sostiene la tesis de que los cuentos orales son el resultado de una dinámica de imitación y réplica que desde la antigüedad configuraron la fibra de la cultura y la tradición. De ahí la ductilidad de estos relatos que no cesan de multiplicarse y ramificarse hasta el día de hoy por los más variados medios. Desde siempre los seres humanos han contado historias para comunicar conocimiento y experiencias compartidas en sus contextos sociales. Es posible imaginar que la capacidad de relatar estaba puesta al servicio de objetivos tan básicos como señalar una ocasión particular, poner un ejemplo, advertir sobre algún peligro, procurarse sustento, o sencillamente explicar lo inexplicable. Los cuentos de hadas adquieren su forma de la disposición humana hacia la acción, la urgencia de transformar el mundo y hacerlo más adaptable a las necesidades cotidianas. Esto explica, dice Zipes, la recurrencia a instrumentos mágicos, tecnologías extraordinarias, personajes con poderes, que permiten a los protagonistas no sólo modificarse a sí mismos, sino a su entorno, para hacerlo más apropiado para vivir (Zipes 2012, pos.172). Y ofrecer una visión alternativa del mundo.

protagonistas necesitan con el fin de sobrevivir y adaptarse, tales como la perseverancia, amabilidad, obediencia, integridad o coraje (Zipes 2012, pos. 1524). La rana Esmeralda convoca a todas las ranas de Buenos Aires y vuelve a poner las cosas en su lugar, confirmando su carácter de personaje benefactor: “Por primera vez desde hacía millones de años, las ranas volvían a pronunciar el croído mágico que producía una verdadera transmutación de valores” (Vecchio 2011, 119-120).

En *Osos*, si bien se trabaja en clave humorística dos temas actuales vinculados a la infancia, a saber los problemas que plantea la sociedad de consumo y la normativización a través de todos los medios posibles, la potencia que abre el relato le permite al niño contrarrestar mediante la fantasía los cercos impuestos por los diversos actores sociales que lo rodean (los padres, la televisión, el mercado). El espacio de juego es abierto aquí por la narración, el goce que produce la acción de contar cuentos. El sujeto infantil, Vladimir, se escapa a sus mundos de fantasías, creados a partir de un *collage* de representaciones, como una manera de integrar el yo, de alcanzar un grado propio de autonomía a pesar de sus limitadas posibilidades. La parodia discursiva sostenida no pierde de vista una forma de explicación para el insomnio que parece haber escapado a la mirada de la madre. La pérdida de su primer oso, Oklahoma, trauma al niño de tal manera que no logra volver a dormir. Es la “*falencia del Otro*” que según Kristeva se transparenta en el derrumbamiento de los objetos del deseo, lo que genera lo abyecto, que aparece para sostener el “yo” en el Otro (Kristeva 1988, 24). Se trata de una alquimia que transforma la pulsión de muerte en arranque de vida. Para concluir, el niño es el verdadero monstruo que emerge de nuestro propio sistema represivo, reactivando esa “zona bloqueada” de nuestra subjetividad. Y que nos recuerda su persistencia en durar a pesar de los esfuerzos por expulsarlo de nuestro universo presente.

Bibliografía citada:

- Alvarado, Maite y Horacio Guido (comp.), (1993). *Incluso los niños. Apuntes para una estética de la infancia*. Buenos Aires, La Marca.
- Benjamin, Walter (1989 [1969]). *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Trad. Juan J. Thomas. Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión.
- Carroll, Lewis (1960). *The Annotated Alice. Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*. Illustrated by John Tenniel. Introduction and Notes by Martin Gardner. Harmondsworth (Middlesex, England), Penguin Books.
- Cohen, Jeffrey Jerome (1996). "Monster Culture (Seven Theses)". *Monster Theory*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 3-25.
- Kristeva, Julia (1988 [1980]). *Poderes de la perversión*. Trad. Nicolás Rosa y Viviana Ackerman. México, Siglo XXI.
- Friedrich, Andreas (2013). "Im Labyrinth der Kindheit. Portale und Spiegelwelten im Fantasyfilm". Thomas Koebner (Hg.). *Kindheiten*. München, et+k, 114-128.
- Punte, María José (2013). "El arte de los taoístas consumados: la creación de mundos de fantasía en la novela argentina reciente". Ponencia presentada en las *Jornadas "En el país del Nunca Jamás: narrativas de infancia en el Cono Sur"*, Universidad Católica de Chile, Santiago de Chile, 2 y 3 de octubre 2013. www.punte.org.
- Scheines, Graciela (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires, Eudeba.
- Vecchio, Diego (2010). *Osos*. Rosario, Beatriz Viterbo.
- Zipes, Jack (2012). *The Irresistible Fairy Tale. The Cultural and Social History of a Genre*. Princeton University Press, Princeton and Oxford. Kindle Edition.