

## JUEGOS Y PASAJES EN *EMA, LA CAUTIVA*, DE CESAR AIRA

Por Nancy P. Fernández

La incidencia que el azar y el juego tienen sobre la novela *Ema, la Cautiva*<sup>1</sup>, opera por lo menos en la doble dimensión del cruce entre nivel argumental (la historia que promueve la narración) y la condición inherente de la escritura.

Con respecto al argumento que de por sí no presenta ningún tipo de linealidad, se infiere que el elemento cuya funcionalidad es interconectar las piezas diseminadas y llenar los blancos, es el azar. Este es productor de los encuentros entre razas y de la desterritorialización<sup>2</sup> de Ema, la joven protagonista; es el agente motriz que convierte a Ema en elemento mutante. Transforma al espacio textual en carnaval, en azar como intersticio entre razas, entre blancos, militares e indios. En este sentido, el *juego de dados* que implica al azar como motivo intrínseco, es el amortiguador, el atenuante de las diferencias<sup>3</sup>. Sin discernir totalmente entre argumento y forma, viendo, por lo demás la mixtura entre ambos niveles, el azar configura la práctica escritural de *pasajes permanentes*, de estados permutativos y sustitutivos: Ema sustituye su estado de acompañante transitoria de un teniente, por lo cual es desde esta perspectiva que prefiero hablar de sustitución definitiva, dado que la protagonista se define por su vida en común con el indio.

Cuando Ema se «establece» en la nomadía, la operatividad de su recorrido incluye a las modificaciones, a los simples cambios y trueques dentro de una misma praxis; cada indio a los que Ema se une como mujer momentánea, constituye un enclave, un micro-territorio no diferencial dentro de una misma «zona».

Ahora bien, más allá de la viabilidad e intercomunicación que fluye entre tipos raciales no exactamente bien delineados<sup>4</sup>, el azar vertebró el proceso constructivo de una escritura y se materializa en el *componente lúdico* como marca obsesiva.

La dicotomía histórico-cultural de *civilización y barbarie* manifestada claramente en la primera parte de la novela, se halla en la segunda parte, investida de recursos escriturales que apelan a la des-estabilización del contraste y a la ruptura del código clausurado por el realismo. Uno de los procedimientos de los que se vale el texto, es la atmósfera onírica imbricada en el azar.

---

<sup>1</sup> Aira, C.: *Ema, la Cautiva*. Buenos Aires: Editorial de Belgrano, 1981.

<sup>2</sup> Deleuze, G.: *Rizoma*. Valencia: Pre-textos, 1978.

<sup>3</sup> Los conceptos de *diferencias* y *de-construcción* son extraídos de: Derrida, J.: *La Filosofía como institución*. Barcelona: Granica, 1984.

<sup>4</sup> Debe tenerse en cuenta que durante el transcurso de la novela desaparecen las marcas de indentidades.

Por otra parte, las sensaciones que experimentan los personajes, sumergidos en el delirio de hechos ilusorios y de espejismos, parece pre-anunciar un objetivo implícito de la escritura.

Si el clásico ideograma<sup>5</sup> aludía a las antinomias más polarizadas, a los contrastes más enconados, se halla ahora mediatizado, permeabilizado por los *juegos de una escritura que disuelve*, deconstruye las diferencias que separan una fracción de otra.

Pero no se trata del «olvido» y de conciliaciones forzadas de las dos posiciones originarias, sino de la puesta en marcha de ciertos rasgos representativos (uniformes y plumajes) re-inmersos en un ámbito en el que prolifera la dispersión y la fuerza de la inventiva. Aira provoca el emplazamiento de esas dos mismas fracciones con sus sistemas armados en collages, es decir, con rasgos intercambiados, no registrados por ningún texto literario que se haya abocado a plasmar tal conflicto: es como si la risa re-escribiera y destruyera los anteriores maniqueísmos. Mediante la instauración de una escritura donde se diluyen y fracturan las marcas antitéticas y los rasgos del realismo, se *juega a la más absoluta ficcionalización*, ya que al suprimirse los rasgos «pertinentes» de cada componente opositor (militares/indios), se juega con las categorías de representación situadas como enclaves en los cánones literarios. *Ema, la Cautiva*, no es sólo la novela circunscripta a describir instancias y situaciones interferidas por el azar, sino que desde su itinerario inicial, *la escritura es ya el juego de-constructor por antonomasia*.

Los dados como instancias narradas o descriptas, reflejan el esqueleto de la escritura siendo su *parodia interna*: no se trata de un texto que habla acerca del juego, sino que es juego él mismo; se construye a partir de un mecanismo en el que convergen referencias a hechos descriptos, tiempos fragmentarios analéptica y prolépticamente, códigos fracturados.

*La escena le resultó difícil de descifrar, no sólo por la tiniebla y las posiciones de los jugadores, sino por la perspectiva casi vertical en que la veían. Entre el resplandor tenue que rayaba en la oscuridad, pudo ver a dos señores indígenas, pintados enteramente, con la cabeza afeitada hasta la mitad... (Aira, 75).*

*...más atrás, sentados también en el suelo, había dos indios que se limitaban a observar. Y a su lado hermosas kamuros dándoles de fumar, ellas también pintadas pero con tinta negra, que borraba sus cuerpos pequeños y graciosos en las sombras. Y los oficiales, todos ellos con vistosos y fantasiosos uniformes de botones dorados, envueltos en nubes de tabaco. Sólo se oía el ruido de los dados en los tableros... (Aira, 75).*

La imposibilidad de entender la escena, se encarna en Ema como parodia al conjunto de lecturas interpretativas, a la búsqueda de las verdades congénitas en las cosas: ella no puede ni pretende saber el significado de aquello que vive y esta es su burla potenciada, hacia posturas eventualmente descifradoras.

Por otro lado, la flexibilización de los campos respectivos del blanco y del indio sugiere una reducción de los agentes identificadores, en pos de una configuración fantástica.

Ahora bien; si estamos en presencia de un desbloqueo entre los compo-

<sup>5</sup> Voloshinov, V.: *El signo ideológico y la filosofía del lenguaje*. Buenos Aires; Nueva Visión, 1976.

nentes de una dualidad, si el juego roe sus bases y principios, si percibimos un desmoronamiento de posiciones ¿cómo reconocemos al mismo tiempo las huellas de dos razas?

Es obvio que el narrador, como observamos en la cita precedente, las nombra explícitamente pero también es cierto que leemos códigos desconocidos: atribuirle fantasía a un oficial es una estrategia que escapa a la convención literaria. Se trata entonces, de una nueva vía de apertura: una *parodia* cuya instrumentación y eficacia se inclina por algo *externo*, a saber, se ironiza a la tipicidad militar; hay burla, risa y más juegos a través de la contaminación de las señas o signos indicadores. Los uniformes de los oficiales son «fantasiosos» y la soldadesca de la caravana del desierto, en la primera parte de la novela, olvida los códigos de disciplina militar; son seres embotados por el alcohol, embrutecidos y desconocen la jerarquización que gobierna su estrato. Aquí se constituye la parodia de las altas y heroicas expediciones militares, dado que ahora irrumpen soldados torpes sobre caballos enclenques.

Por otro lado, los indios presos (en la primera parte) que conforman el signo de politización más fuerte, debido a la opresión que no dejan de sufrir por parte de los quijotescos soldados, niegan la presencia del fuerte y temido salvaje pintado entre muchos otros por Esteban Echeverría<sup>6</sup>.

Estamos ante la presencia del *juego de la des-autorización* de la Lectura Establecida, de la visión unilateralizada, heredada a través de generaciones, fortines, levas y Choel-Choel<sup>7</sup>.

Entonces, desde las zonas fictivas que rayan con el absurdo surgen interconexiones extratextuales, a saber, inflexiones histórico-culturales que se abocan a contextualizar de alguna manera la problemática civilización/barbarie, con toda una estela de genocidio, expoliación y usurpación de territorios mediante el sello de la violencia.

La alteración de signos, la disolución de estereotipos, no dejan de sugerir las fuerzas conflictivas de la historia, y se dá paralelamente una tensión de códigos entre lo verosímil y lo inverosímil, entre los anacronismos y «mentiras» deliberadas, y entre datos y nombres que tuvieron lugar en los acontecimientos reales.

La ficción de la ficción se construye a partir de un *juego de presencias y ausencias*. Ema es presencia como los aldeanos, los soldados, los indios y sus príncipes. Pero no en el sentido de identidades unívocas sino que pueden hablar por sí mismos, entrar en un estado dialógico entre personajes. Pero más allá de todo, hay una ausencia que la vislumbramos gracias a las referencias oblicuas del narrador o de los otros personajes: el malón y los nombres de Catriel y Calfucurá como datos reales.

Se trata entonces de una suerte de *des-centramiento*, o mejor dicho del movimiento que configura un nuevo centro que se maneja con señas distintas. Los «verdaderos» caciques o malones pasan a tener lugar en el recuerdo y evocación imaginativa de los personajes «centrales»; o existen a manera de leyenda, o surgen como posibilidad concretizadora de paz o de lucha, siem-

<sup>6</sup> Echeverría, E.: *La Cautiva*. Buenos Aires: Kapeluz, 1965.

<sup>7</sup> Sugiero especialmente la lectura de *Indios, Ejército y Fronteras* (Buenos Aires: Siglo XXI, 1983), texto de David Viñas donde la literatura, la historia y la política aparecen fusionadas.

pre en la zona del medio, entre las palabras de los personajes y las del narrador, con lo cual emerge el espacio fronterizo de los indios ausentes.

La *presencia*. vale decir Ema y sus compañeros, se instala como *referente* constante de la novela siendo distorsionada, disociada y re-construida desde el *juego*, motivo que situado en una perspectiva *formal*, contribuye obsesivamente a ficcionalizar cualquier entrada del texto, replegando a la escritura sobre sí misma, enfatizando mediante la carcajada permanente, su condición autorreferencial<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Derrida, J.: *op. cit.*