

RESISTENCIA DESQUICIADA EN
EL EJÉRCITO ILLUMINADO DE DAVID TOSCANA

Kristine Vanden Berghe

David Toscana (Monterrey, 1961) bautizó su propia obra con el nombre de 'realismo desquiciado'. Concebido ante todo como deslinde frente al realismo mágico, el membrete remite tanto a la locura de sus personajes como a la fantasía a veces delirante de su autor. Pero muchos personajes de Toscana unen a la locura la resistencia contra diversos modos de manifestación del poder hegemónico. *El ejército iluminado*, novela publicada en 2006, relata las aventuras de un grupo de personajes que combaten la resignación imperante en México. Aunque la trama principal se fecha en 1968, la novela también incluye indicaciones sobre cómo evolucionó la resistencia en las décadas siguientes. La presencia de un narrador detectivesco que aparece esporádicamente para interrogar en 2005 a los testigos de los acontecimientos, hace posible este cotejo cronológico.

La trama principal de *El ejército iluminado* es un intento de resistencia cuyo protagonista, el general Ignacio Matus, está obsesionado con dos pérdidas que considera ilegítimas. Primero quiere que el corredor de maratón estadounidense, Clarence DeMar, le envíe la medalla de bronce que éste ganó en los Juegos Olímpicos de París en 1924. Matus está convencido de que la merece él y no el gringo porque él acabó en la tercera posición en ese maratón. Si lo corrió en Monterrey en el mismo momento en que se corrió oficialmente en París, fue porque el gobierno mexicano no le quiso pagar el boleto de avión. Una segunda idea obsesiona al Matus de 1968. El general ahora es un viejo profesor de historia que enseña en un instituto. Como mexicano se siente extremadamente frustrado por la pérdida de Texas a mediados del siglo XIX. Aunque las dos frustraciones se sitúan en dos planos distintos, nacional y personal, ambas se deben a la apropiación indebi-

¹ Ibidem, pp. 366-367.

da de algo mexicano por un estadounidense y, de esta manera, refuerzan el sentimiento nacionalista de Matus.¹ Después de enseñar durante muchos años la versión mexicana-nacionalista de la pérdida de Texas con la ayuda de un "mapa antiguo",² en 1968 es despedido de su trabajo porque uno de sus alumnos se quejó de sus excesos nacionalistas ante el director.

Es entonces cuando, más movido por amor patrio que por rencor, decide resistir contra la mentalidad conformista dominante, redimir la dignidad de México y la suya personal al pasar a la acción para recuperar El Álamo con sus propias fuerzas. Con miras a formar un ejército, intenta infructuosamente movilizar a sus dos amigos Román y Santiago y hace un llamamiento al que finalmente sólo contestan cinco niños mentalmente retrasados que escapan de su instituto y viajan con él en dirección al norte, instalados en una vieja carreta. Atraviesan un arroyo que identifican con el Río Bravo y cuando divisan una antigua casona abandonada piensan haber llegado a la fortaleza de El Álamo. La 'to-man' y comienzan a disparar sobre un par de trabajadores mexicanos que descansan cerca de allí. Éstos piensan que les ataca una guerrilla y piden ayuda al ejército mexicano que hiere a uno de los muchachos, muerto luego en una operación hecha por un médico incapaz, y captura a los otros que vuelven tristes a su vida normal. Hasta aquí, muy resumida, la trama de la novela.

Al situar la historia entre Monterrey y la frontera Norte, Toscana sugiere que la iniciativa de Matus es excéntrica. Dobra esta excéntrica geográfica con otra al delegar la resistencia en un viejo loco y varios niños discapacitados: si en una época se ofrecía la vida por la patria, en 1968 esto es cosa de trastornados. Puede leerse que, en esa fecha, los actos de resistencia a la mentalidad y al poder hegemónicos ya se habían convertido en aventuras peri-

¹ Que el propio Matus lo vea así, lo indica lo que dice al final del relato en un monólogo interior dirigido a uno de sus soldados, muerto: "Tengo mi uniforme de corredor, mis tenis, Comodoro, pero quizás opte por un traje militar porque las olimpiadas son otra guerra donde también se apuesta la vida y se juega el orgullo de las naciones", David TOSCANA, *El ejército iluminado*, Tusquets, Barcelona, 2007 [2006], p. 220.

² *Ibidem*, p. 17.

féricas, destinadas al fracaso. A su manera, los guiños que la novela hace al Quijote refuerzan este diagnóstico. Matus, que quiere restablecer una edad de oro para México y cuyas piernas son "delgadas, lentas y reseca",³ hace pensar en Don Quijote. En el nombre del niño Comodoro, generalmente acompañado del epíteto 'gordo', muy allegado al viejo general en cuya casa vive, resuena el de Sancho Panza, por la común sugerencia onomástica de su gordura, evocada en Comodoro por la repetición de la o y por la alusión al verbo comer. Román y Santiago, a su vez, hacen pensar en el cura y en el barbero, que, aunque cercanos al protagonista, no lo acompañan en su aventura. La lentitud de la mula,⁴ las referencias a la caballería,⁵ el hecho de que a Matus, los soldados lo regresen enjaulado,⁶ son sendos elementos en los que pueden escucharse ecos del Quijote.

El que la resistencia, bajo la forma de la iniciativa bélica de Matus, sea presentada como un juego, es decir una actividad en principio estéril,⁷ es otra muestra del carácter excéntrico de la empresa. El juego, en efecto, no produce nada, su único objetivo estriba en el mismo juego, no mira nada que sea externo a él. Pero al presentar la resistencia de Matus como una empresa lúdica, Toscana simultáneamente resalta su índole humana, cultural y civilizadora. Por lo menos, a esta lectura se llega cuando se acepta la teoría que, sobre el juego, desarrollaran Johan Huizinga en *Homo Ludens* (1938) y Roger Caillois en *Les jeux et les hommes* (1958). En el primer ensayo, Huizinga argumenta que ciertos tipos de guerra reúnen los rasgos esenciales de lo lúdico. Son las guerras primitivas que, con- trariamente a las modernas, tienen un carácter marcadamente humano. Es útil comentar brevemente esa teoría de Huizinga antes de analizar, después, cómo la resistencia se presenta en *El ejército iluminado* y, finalmente, cómo contrasta con la resignación al poder, un poder que, de ser hegemónico en 1968, pasa a ser presentado como omnipotente en las décadas que siguen a esta fecha.

³ *Ibidem*, p. 223.

⁴ *Ibidem*, p. 103.

⁵ *Ibidem*, pp. 119, 154.

⁶ *Ibidem*, p. 192.

⁷ Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, París, 1967 [1958], p. 9.

El sentido común que domina en relación con el juego es que no es serio, que las cosas se degradan cuando toman una forma lúdica. A esto Huizinga opone su tesis principal de que la propia civilización ofrece un carácter de juego y brota del juego. Roger Caillois, que se propone completar la teoría del historiador holandés, abunda en el mismo sentido: las disposiciones psicológicas que el juego traduce pueden constituir importantes factores de civilización⁸ y el juego tiene virtud civilizadora.⁹ Según opinan ambos investigadores, todas las manifestaciones de la cultura humana estarían calcadas sobre el juego. En la medida en que el juego entonces es fundamental en el quehacer humano no se limita a la infancia, aunque Huizinga advierte también que "Para jugar de verdad, el hombre, mientras juega, tiene que convertirse en niño".¹⁰

Para apoyar su tesis, Huizinga saca a la luz una serie de rasgos estructurales que le parecen básicos en el juego. Primero, supone contento, libertad y despreocupación. Al mismo tiempo advierte que esta disposición no anula la seriedad ni la implicación total. Otro rasgo de lo lúdico es que suele tener cierto carácter de representación, lo cual se relaciona con el hecho de que está profundamente arraigado en lo estético. Luego, en calidad de intermezzo de la vida corriente escapa de ésta, tanto en el tiempo como por el espacio donde se juega, que puede ser el estadio, la escena de teatro, la mesa de juego. Finalmente, al juego lo rigen determinadas reglas de juego que se deben respetar. Huizinga dedica el resto de su estudio a demostrar que esos rasgos del juego estructuran una serie de manifestaciones esenciales en cualquier cultura: las artes, la filosofía, la poesía, las instituciones jurídicas. No siempre fácil de entender desde una perspectiva moderna, es que establece una relación entre juego y guerra al argumentar que la guerra primitiva o arcaica tiene todos los rasgos constitutivos del juego. De esta manera surge una asociación por contigüidad entre juego, civilización y guerra.

⁸ *Ibidem*, p. 16.

⁹ *Ibidem*, p. 76.

¹⁰ TOSCANI, *Ejército*, 2007, p. 252.

A favor de esta tesis, Huizinga alega un argumento léxico. Presenta una gran cantidad de ejemplos para ilustrar que: "Desde que existen palabras para designar la lucha y para designar el juego, fácilmente se ha denominado juego a la lucha".¹¹ Destaca que, originalmente, las guerras respetaban los rasgos esenciales del juego: la guerra primitiva tiene un carácter festivo y es investida con todo el ornamento material de la tribu; funciona por lo tanto según categorías estéticas. Asimismo, este tipo de contendida se aparta de la vida corriente por el espacio y el tiempo: se abre mediante una declaración de guerra y se cierra con un acuerdo de paz; el espacio en el que se desarrolla es un terreno apartado que puede ser el claro para el duelo, el campo de batalla... Finalmente, a la guerra la regulan una serie de reglas limitadoras que se deben acatar aunque no necesariamente ponen límites a la violencia.

Huizinga, al que conocemos sobre todo como medievalista, no trata sólo de épocas lejanas. Sin embargo, al pasar revista a épocas más recientes, debe admitir que a partir del siglo XIX la índole lúdica de la cultura y de la guerra se ha reducido o que, por lo menos, es más difícil reconocerla: "Los ideales del trabajo, de la educación y de la democracia, apenas si dejaron lugar para el principio eterno del juego".¹² También la guerra se ha hecho menos lúdica y, en ciertas formas de guerra, el aspecto del juego se ha perdido completamente:

Hasta hace poco la guerra podía ser considerada en el aspecto de una función cultural, puesto que una comunidad reconocía a otra como humana y con derechos y pretensiones a ser tratada humanamente, y se separaba claramente y de manera expresa — mediante una declaración— la guerra de la paz, por un lado, y de la violencia criminal, por otro. La teoría de la guerra total ha renunciado al último resto de lo lúdico en la guerra y, con ello, a la cultura, al derecho y a la humanidad en general.¹³

¹¹ *Ibidem*, p. 117.

¹² *Ibidem*, p. 246.

¹³ *Ibidem*, p. 118.

Los rasgos que toma el proyecto de recuperar El Álamo en *El ejército iluminado* reúnen todos los ingredientes que Huizinga atribuye a la guerra civilizadora, lúdica, con lo cual en la novela se acaba asociando de manera estrecha resistencia, juego y civilización.

El que los soldados sean niños es uno de los indicios más fuertes del carácter lúdico del ejército de Matus. La preocupación constante de los niños porque su guerra sea bella apoya esto, pues, según hemos señalado, una de las peculiaridades del juego es que está profundamente enraizado en lo estético. Azucena, la única chica en el ejército, está menos preocupada por su posible muerte que por el aspecto que podría tener cuando le llegue el fin:

Para el día de la batalla, Azucena tomó una caja de maquillaje de su madre. Si llega la muerte, quiere yacer bella en el llano o en el piso de la fortificación, los labios bien rojos y largas pestañas postizas, la cara bien polvada para evitar reflejos indeseables en las fotografías, chapas coloridas para no parecer un cadáver, aunque de esto no está segura, pues un imbécil, creyéndola viva, podría darle un tiro de gracia que sólo sirva para desembellecer su estampa.¹⁴

Pero también los muchachos van a la guerra como si fuera una fiesta. Ubaldo, otro soldado, emite sobre el pequeño Cerillo el siguiente juicio que implica una reflexión explícita sobre las diversas maneras que existen de interpretar la guerra: "vino de gala, y puede ser lo apropiado, según como cada quien vea la guerra".¹⁵ Ya que el carácter estético prevalece en la empresa bélica de los iluminados, se entiende que éstos tiendan a considerarla como un espectáculo, una representación. Esto se desprende, por ejemplo, de lo que dice Comodoro, al prepararse para dar el primer tiro: "Damas y caballeros, que comience la función".¹⁶

La resistencia contra el poder hegemónico en México y el imperialismo de los Estados Unidos bajo la forma de una guerra-

¹⁴ *Ibidem*, p. 76.

¹⁵ *Ibidem*, p. 79.

¹⁶ *Ibidem*, p. 154.

representación aún tienen en común con el juego tal y como lo define Huizinga el que constituye un intermezzo festivo en la vida de estos niños ya que interrumpe la rutina del instituto. A pesar de su retraso mental, son muy conscientes de que sus maestras los humillan y los tratan como imbéciles. De ahí que su guerra, aunque jugada con la mayor seriedad y con total absorción, tenga un carácter básicamente alegre. La siguiente descripción del gordo Comodoro ilustra esto:

Comodoro despierta boca arriba en la carreta y se dice que la vida de un soldado es bella. Tiene días sin escuchar una orden de las maestras, sin recoger botellas vacías de cerveza, sin lavar platos; ahora abre y cierra los ojos a la hora que le place y mira adondequiera y camina por las veredas sin necesidad de voltear a ambos flancos, seguro de que no será arrollado por un ruta uno. Sí, de acuerdo, cualquier día de éstos me clavan una espada por la espalda, pero no diré que no valió la pena.¹⁷

Por su misma condición psíquica, los niños se sitúan en un tiempo diferente del tiempo 'normal'. Otra vez es Comodoro quien recuerda de manera lúcida un juicio de su maestra: "la maestra nos dijo que jamás nadie tuvo nuestra edad, que la nuestra es otra edad, otro tiempo que sólo compartimos los iluminados".¹⁸ La propia guerra constituye otro tiempo dentro de este tiempo ya diferente. Matus lo diagnostica al describir la guerra en términos de una fiesta que funciona como intermezzo a la vida cotidiana: "la guerra es una larga parranda que se interrumpe de vez en cuando para disparar".¹⁹

Finalmente, la guerra iluminada también se juega en un espacio apartado, por lo menos es así cómo lo conciben los niños. Piensan encontrarse en la fortaleza de El Álamo y desde allí dirigen sus ataques y se organizan. Es el espacio de la libertad que constituye una alternativa al espacio escolar. De manera significativa, a éste lo vemos detrás de una reja.²⁰

¹⁷ *Ibidem*, pp. 129-130.

¹⁸ *Ibidem*, p. 16.

¹⁹ *Ibidem*, p. 103.

²⁰ *Ibidem*, p. 52.

Los fragmentos sobre la guerra de Texas alternan con otros sobre la obsesión de Matus con las Olimpiadas en París en 1924, y con una tercera línea narrativa que consiste en una partida de dominó entre el general y sus amigos Román y Santiago, en cuyos nombres resuenan conquistas y reconquistas del pasado.²¹ La macroestructura de la novela realza por lo tanto el carácter lúdico de la guerra iluminada ya que la asocia con un juego deportivo y otro de mesa. Los tres juegos se enlazan por múltiples y variadas relaciones, a veces de oposición y exclusión, las más de las veces de asociación. Su copresencia garantiza que la novela incluya las tres categorías fundamentales del juego tal y como las deslindó Roger Caillois:²² el *agon* (la voluntad de vencer) queda aludido por la guerra y por los juegos olímpicos –dos casos en que se trata de ganar una competición sobre un adversario–; el *agon* se combina en el juego de dominó con un segundo principio, el *alea* o la fortuna; la tercera categoría de la *mimicry* según la cual uno se transforma en un personaje y se comporta en función de él, la encontramos en las acciones de los niños, esencialmente destinadas a imitar modelos de la vida bélica. De esta manera, el paradigma lúdico queda firmemente implantado.

Las reglas del juego

Muy decididos de matar al enemigo gringo, al ejército iluminado le guía la firme voluntad de respetar las reglas del juego bélico. Antes de partir a la guerra, Matus enseña a los niños lo que llama 'el manifiesto del soldado'²³ y los niños se refieren constantemente a

²¹ Por su lado, el nombre de Ignacio Matus es el de un conocido articulista futbolero pero también hace pensar en el verbo matar y, sobre todo, en Matusalén, la persona más vieja que se menciona en el Antiguo Testamento cuyo nombre se ha convertido en un sinónimo general aplicado a cualquier criatura de edad avanzada. Algunos dicen que una lectura del Antiguo Testamento revela que Matusalén debió morir en el año del Gran Diluvio. Desde esta óptica, el año 1968, que es el de la muerte de Matus, sería el año del gran diluvio en México en la novela de Toscana.

²² CAILLOIS, *Les jeux*, 1967, p. 50.

²³ TOSCANA, *Ejército*, 2007, p. 104.

un conjunto de reglas que ellos llaman leyes de la guerra y que quieren acatar al pie de la letra, pues son muy conscientes de su nueva condición de guerreros.²⁴ De hecho, estas leyes constituyen todo un arsenal de estereotipos tomados de la caballería andante. Si los estereotipos, al categorizar y simplificar lo real, son indispensables para cualquier cognición,²⁵ lo son mucho más para los iluminados, cuya comprensión de la realidad es limitada por su edad y su discapacidad. Por una parte su guerra se inspira en estereotipos ideológicos que son principalmente nacionalistas y oponen a mexicanos y estadounidenses.

Las hetero-ímagenes que construyen de los americanos en calidad de exgrupo no sorprenden ya que son comunes en cierta visión nacionalista antiestadounidense tradicional en México. La adhesión sin fisuras que los niños manifiestan a esas imágenes les permite al mismo tiempo proclamar su adhesión al grupo del que desean formar parte, el de los mexicanos. Los epítetos trillados que el ejército iluminado utiliza para construir las auto-ímagenes del endogrupo de los mexicanos son menos previsibles. Se trata de estereotipos negativos, aplicados generalmente por no mexicanos, que los niños han interiorizado y que usan para autoestereotiparse: los mexicanos huelen mal,²⁶ acerca de unas personas con las que se cruzan, Azucena dice: "Yo los veo obreros, prietos y de bigote ralo, [...] me parecen mexicanos",²⁷ los mexicanos se llevan tradicionalmente bien con los irlandeses porque les hermana la religión y el alma así como el gusto por el alcohol.²⁸

La guerra avanza por medio de acciones que los niños eligen correctamente los mínimos gestos de la vida militar porque consideran que es su deber: Azucena "alza la voz para preguntar si hay un doctor entre los presentes. Tal como lo espera, no escucha sino silencio, pero está satisfecha de haber cumplido con

²⁴ *Ibidem*, pp. 164, 170.

²⁵ Ruth AMOSSY y Anne HERSCHBERG PIERROT, *Estereotipos y clichés*, Eudeba, Buenos Aires, 2001.

²⁶ TOSCANA, *Ejército*, 2007, p. 100.

²⁷ *Ibidem*, p. 153.

²⁸ *Ibidem*, p. 172.

su deber".²⁹ Cuando Matus los abandona para hacer compras, discuten sobre qué deben hacer y apoyan sus propuestas en los lugares comunes de la guerra que ellos convierten en normas de conducta. La repetición en su discurso del sintagma "yo he visto que"³⁰ demuestra que sacan estas normas sobre todo de representaciones visuales: "Podemos silbar, dice el Milagro, yo sé que los ejércitos silban cuando marchan. Ubaldo niega con la cabeza. No te engañes, yo también lo he visto, pero es sólo cuando están en su cuartel; si silban en medio de la selva les corta el cuello un oriental".³¹

Para que su juego a la guerra sea correcto, estiman también que se deben conformar a las maneras más comunes de expresarse. De ahí que su lengua esté hecha de fórmulas cristalizadas en el plano del estilo, la sintaxis y el léxico: "Una fortaleza inexpugnable, dice Comodoro porque desde hace tiempo quería usar esa palabra".³² Las reglas de la guerra, por lo tanto, también son reglas discursivas.

Esta manera de comportarse en función de estereotipos previos transforma a los niños en personajes en segundo grado, pues como Alonso Quijano, se convierten en otros. De esta manera se introduce otro aspecto del juego, estudiado por Roger Caillois: la *mimicry* según la cual uno se transforma en un personaje ilusorio y se comporta en función de él. En los casos en que la realidad opone resistencia a este juego, solucionan el problema con el recurso a su imaginación. El gordo Comodoro, por ejemplo, intenta convencerse de que su físico corresponde al de un soldado: "fue al espejo, se desnudó, se repitió decenas de veces que su cuerpo era el de un guerrero".³³ Finalmente, su imaginación les lleva a formular predicciones respecto al futuro: "Ambos van haciendo planes, imaginan sus triunfos, cuentan los muertos del bando contrario"³⁴ y ya se imaginan como héroes de

²⁹ *Ibidem*, p. 177.

³⁰ *Ibidem*, pp. 70-71, 124-125, 135-136, 141, 146.

³¹ *Ibidem*, p. 125.

³² *Ibidem*, p. 149.

³³ *Ibidem*, p. 32.

³⁴ *Ibidem*, p. 40.

libros de texto por su conquista de El Álamo: "El 2 de octubre de 1968 no se olvidará, y dentro de algunos años entrará en los libros de texto".³⁵

En la novela, el estereotipo no es desnaturalizado por los medios comunes, las comillas o una adjetivación distanciadora tipo 'llamado' sino por su abundancia y su uso grotesco. La acumulación de los estereotipos es irónica y demuestra la locura de los personajes. Asimismo, su uso apoya como el medio estilístico más fundamental en la novela la idea de que su resistencia al poder es una resistencia desquiciada, loca, marginal.

Post-ludio: después de 1968

En el otro lado del espacio surge Tlatelolco como un lejano telón de fondo. Las referencias a lo que pasa en el D.F. son escasas pero con todo determinan la acción de Matus, es decir que explican que comience su guerra y determinan cómo termina. Matus comienza a urdir sus planes cuando es despedido de la escuela. Ahora bien, el director explica este despido por los problemas en la capital. Matus no entiende la severidad de la punición: durante años ha tenido el mismo discurso ante sus alumnos de que Texas pertenece a México, durante años ha ilustrado con su mapa antiguo la anterior grandeza de México en un discurso patriótico y se ha quejado de la falta de resistencia actual. Pero este año el director ya no puede aceptarlo:

este año es distinto, señor Matus, el director se pone de pie y le da la espalda, lo que menos queremos en estos momentos es violentar a los muchachos. Monterrey es un lugar pacífico, de trabajo, de valores, no de ideas atolondradas; aquí no debe ocurrir lo que está pasando en la capital con tanto estudiante que no estudia por salir a la calle a gritar consignas.³⁶

Por otra parte, si Matus y los niños no son castigados, el capitán que lo pone en libertad achaca esto a una razón parecida: el ejército

³⁵ *Ibidem*, p. 45.

³⁶ *Ibidem*, p. 24.

está demasiado ocupado con lo que pasa en el centro del país. Llama la atención que, tal y como el director, use el sintagma "lo que menos queremos": "Le tengo buenas noticias, dice, lo voy a poner en libertad. Tal parece que eligió el mejor momento para su aventura, porque con lo que ocurrió en la ciudad de México lo que menos queremos es que el ejército siga llamando la atención".³⁷ De esta manera la guerra patriótica de Matus y las demandas estudiantiles en la capital quedan interrelacionadas como dos modos de resistir a la hegemonía del poder y a la resignación imperante.

Queda entonces la pregunta de cómo el narrador presenta la evolución, el rumbo que toman las cosas después de 1968. Esta fecha se asocia con una especie de sálvese quien pueda, dado que la patria ya está muy maltratada. Significativo de esto es el hecho de que Ubaldo sentencie, "El adalid de la patria convertido en cirquero; desdichada patria la nuestra"³⁸ y que pinte en la casona —es el artista del ejército— un mural que representa una bandera en la que "Allí donde debía estar el águila devorando a la serpiente, hay un pollo con una corona, comiéndose una lombriz".³⁹ Aunque la explicación del artista legitime esta bandera como insignia del batallón, la alusión a la bandera mexicana y a la decadencia nacional es clara. La tragedia misma incluso se percibe en términos de una repetición histórica: "el gordo Comodoro es la historia de México en cuatro tomos, desde la caída de Tenochtitlán hasta nuestros días".⁴⁰

La novela, sin embargo, sugiere que se trata de un último acto de resistencia en una larga cadena. El narrador, que es anónimo, hace algunas entrevistas a varias personas que conocieron a Matus para ver cómo lo recuerdan. Estas se hacen en el curso del año 2005 y de manera esporádica se incluyen en discurso indirecto. En 2005 casi nadie recuerda a Matus. Además, cuando hay recuerdos, son incorrectos, distorsionados por el tiempo, o desfavorables. Esto sugiere que hay una ruptura entre 1968 y 2005. De hecho, esta ruptura es sugerida desde la descripción que abre la novela.

³⁷ *Ibidem*, p. 192.

³⁸ *Ibidem*, p. 140.

³⁹ *Ibidem*, p. 150.

⁴⁰ *Ibidem*, p. 201.

Vale la pena reproducirla ya que permite deducir cómo en ella el narrador compara 1968 y la sociedad regiomontana en 2005:

En el 467 de la calle Degollado hay un consultorio médico. Su fachada fue renovada de tal modo que es *imposible reconocer* en ella la vieja casa donde vivieron Ignacio Matus y el gordo Comodoro. Ahora está pintada de azul y blanco, y un letrero *luminoso* declara que se curan males respiratorios. En la sala, donde tantos lances se relataron, donde hubo humo de cigarro, partidas de dominó, cerveza y carcajadas y silencio, hoy se encuentra una mujer que pregunta ¿en qué puedo servirle? a *quienquiera que entre*. Hasta antes de la *remodelación* podía verse en el patio frontal un monumento erigido por los amigos de Matus. Se trataba de un montículo de hormigón, tal vez emulando el cerro de la Silla, en cuya cresta se acopló una placa metálica con la leyenda: *Ejército iluminado, 1968*. Para hacerle sitio a *tres cajones de estacionamiento*, dos hombres *aportearon* el montículo con pico y mazo hasta *reducirlo a escombros*. *Nadie se interesó por conservar* la placa, y sin duda *fue fundida* en un lote de chatarra.⁴¹

Los fragmentos en itálica demuestran la ruptura que se produjo después de 1968: "imposible reconocer", "reducirlo a escombros", "nadie se interesó por conservar" y "fue fundida" son claros al respecto. La negrita se refiere a 1968: habla de juego, de amistad, de risa y del ejército iluminado. Contrasta con los elementos en itálica: la palabra luminosa hace eco a iluminado, el anonimato de 'quienquiera que entre' contrasta con los amigos de Matus, los cajones de estacionamiento y el consultorio médico desplazaron a la sala de las partidas de dominó. En breve, al *homo ludens* lo desplazó el *homo faber*. Los valores lúdicos que caracterizan la civilización humana, así sugiere esta cita como un *incipit* que da el tono de toda la novela, han desaparecido a favor de los valores del trabajo que, según razona Huizinga, matan al juego.⁴² El hecho de

⁴¹ *Ibidem*, p. 9.

⁴² "Los ideales del trabajo, de la educación y de la democracia, apenas si dejaron lugar para el principio eterno del juego", *ibidem*, p. 246. Cortes y que quiere para el futuro: "un lugar pacífico, de trabajo, de valores, no de ideas atolondradas", *ibidem*, p. 24.

que se haya construido un consultorio médico sobre la antigua sala de dominó permite pensar que la sociedad está enferma y el que se curen males respiratorios no sólo señala la contaminación del aire sino también la contaminación simbólica de la sociedad por la mentalidad de resignación.

Desde la óptica de Huizinga, que Toscana parece compartir en esta novela, esto significa que en el México postrevolucionario del año 1968 aún había brotes de civilización, risa, juego y reglas que se respetaban hasta en los enfrentamientos bélicos, que aún había resistencia al poder y grupos que no se resignaban. Es verdad que ya fueron periféricos en aquel entonces, como lo demuestran el espacio de la trama, el Norte, y los personajes, niños discapacitados dirigidos por un viejo loco. Después, los valores civilizados y lúdicos han desaparecido a favor del pragmatismo y del espíritu mercantil que ganaron la batalla. El único juicio de valor explícito del narrador no deja lugar a dudas sobre cómo la novela enjuicia el post 68. He aquí el retrato del Arechavaleta, el muchacho responsable del despido de Matus de la escuela, al que el narrador fue a entrevistar: "A pesar de haber envejecido prematuramente, el gerente de operaciones conserva un gran parecido con la foto del niño del anuario. El igual que en aquel entonces, dan ganas de partírlle el hocico".⁴³ Es un firme grito de protesta contra los responsables de la pérdida de los valores lúdico-civilizadores en el país. El año 1968, a menudo celebrado como el inicio de la modernidad mexicana y de la apertura democrática, en la novela de Toscana significa el inicio del capitalismo anónimo y el fin de la civilización mexicana, de las relaciones interpersonales, y de la resistencia al poder.

⁴³ *Ibidem*, p. 145.

BIBLIOGRAFÍA

- AGNESE, Ma. Luise,
"El orgasmo es revolucionario", Entrevista con David Cooper, en *El viejo topo*, núm. 16, Barcelona, 1978.
- AGOSÍN, Marjorie,
(ed.), *A dream of light and shadow. Portraits of Latin American Women Writers*, University of New Mexico Press, Albuquerque, 1995.
- ALVA DE LA SELVA, Alma Rosa,
Radio e ideología, Ediciones El Caballito, México, 1982.
- AMOSSY, Ruth y Anne HERSCHBERG PIERROT,
Esterotipos y clichés, Eudeba, Buenos Aires, 2001.
- ANAYA, José Vicente y Heriberto YÉPEZ,
"Los infrarrealistas... testimonios, manifiestos y poemas", en *Replicante*, vol. III, núm. 9, otoño de 2006.
- ANDERSON, Benedict,
L'imaginaire national, Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme, La Découverte, París, 2002 [1983].
- ANÓNIMO,
¡El Mondrigo! Bitácora del Consejo Nacional de Huelga, Alba Roja, México, 1969.
- ARCHIVO Histórico del Movimiento Homosexual en México, 1978-1982, (disco compacto), Centro de Información y Documentación de las Homosexualidades en México "Ignacio Álvarez" (CIDHOM), México, 2003.
- BALLESTEROS ROSAS, Luisa,
La femme écrivain dans la société Latino-américaine, L'Harmattan, París, 1994.
- BEEZLEY, William H.,
La identidad nacional mexicana. La memoria, la insinuación y la cultura popular en el siglo XIX, El Colegio de la Frontera Norte / El Colegio de San Luis / El Colegio de Michoacán, México, 2008.