



## **La aventura de los bustos de Eva, de Carlos Gamerro, y la intervención del Quijote en la representación del pasado reciente**

María Elena Fonsalido - Martina López Casanova

---

Universidad Nacional de General Sarmiento

malenafons@yahoo.com.ar

### Resumen

*La aventura de los bustos de Eva Perón*, de Carlos Gamerro, presenta una relación explícita y sostenida con el Quijote como personaje y como novela. El *ejecutivo andante* de Gamerro es el correlato del *caballero andante* de Cervantes en varios niveles, entre ellos, los siguientes: a) ambos personajes son lectores que se construyen desde de textos guías, referentes, modelos, y salen a realizar su propia construcción libresca; b) la historia se concibe como *aventura*, es decir, fuera del mundo cotidiano. Teniendo en cuenta estos aspectos, nuestro trabajo se propone observar cómo funciona esta relación intertextual en la representación del mundo político de 1975 –año en que se ubica la historia narrada– y del mundo de 1991, año desde el que se piensa (y se narra) lo que el protagonista vivió dieciséis años antes. Por último, intentaremos relevar qué sentidos y qué función adquiere el cruce con la novela de Cervantes respecto del momento de producción de la novela de Gamerro, que se publica en 2004.

*Palabras clave:* *La aventura de los bustos de Eva Perón – Quijote – intertextualidad – pasado reciente.*

*La aventura de los bustos de Eva*, de Carlos Gamerro, presenta una relación explícita y sostenida con el Quijote como personaje y como novela. El *ejecutivo andante* de Gamerro es el correlato del *caballero andante* de Cervantes en varios niveles, entre ellos, los dos que trataremos aquí: en primer lugar, ambos personajes son lectores que se construyen desde textos guías, referentes, modelos, y salen a realizar su propia construcción libresca; en segundo lugar, la historia central se concibe como una *aventura*, es decir, fuera del mundo cotidiano. Teniendo en cuenta estos aspectos, nuestro trabajo se propone observar cómo funciona esta relación intertextual en la representación del mundo político de 1975 –año en que se ubica la aventura– y del mundo de 1991, año desde el que se piensa (y se narra) lo que el protagonista vivió dieciséis años antes. Por último, intentaremos relevar qué sentidos y qué función adquiere el cruce con la novela de Cervantes respecto del momento de producción de la novela de Gamerro, que se publica en 2004.



En “Políticas del decir y formas de la ficción”, artículo publicado en 2002 en *Punto de vista*, María Teresa Gramuglio confronta “las novelas que vuelven sobre la represión [del terrorismo de Estado]” con “las novelas sobre la guerra de Malvinas” y advierte que mientras las últimas “no solamente han rechazado los registros heroicos, sino que hasta han rehusado el tratamiento grave” de la historia de la guerra<sup>1</sup>, las primeras no presentan ni “picaresca ni grotesco en los relatos de los secuestros, las desapariciones, la tortura, los campos de concentración” (Gramuglio, 2002: 11). Señala el que aparentemente sería, hasta el 2002, el único caso en el que “un escritor se ha atrevido a intentar un tratamiento lúdico de un asunto vinculado con la dictadura”: *Calle de las Escuelas N° 13*, de Martín Prieto, novela de 1999.

*La aventura de los bustos de Eva*, de Carlos Gamerro, se publica dos años después del artículo de Gramuglio. Teniendo en cuenta esto, es posible leer una relación de contraste entre esta novela y la observación de Gramuglio que hemos citado. El novelista vuelve sobre el pasado de la acción de Montoneros y la represión del ‘75, rechaza el registro heroico y rehúsa el tratamiento grave de los acontecimientos que narra utilizando la lógica del disparate, como sucede también con *Las islas*, otra novela del autor, que tiene como tema la guerra de Malvinas.

*La aventura...* presenta una filiación con el *Quijote* para sostener, en este caso, la parodia de relatos heroicos sobre el pasado de la militancia montonera y del terrorismo de Estado. Resulta interesante detenerse en la lectura de la novela de Cervantes que realiza el autor argentino. Según confesión propia de Gamerro, cada vez que comienza a escribir, se impone una “búsqueda deliberada de modelos o ‘maestros’ que me guíen, generalmente específicos a cada novela” (Burzi y Rombolá, 2006: 11). En el caso de la novela que nos ocupa, “me puse al *Quijote* como modelo de humor, de provocar risa directa, de simplicidad en la lectura” (Burzi y Rombolá, 2006: 11). Es de notar que, de las infinitas lecturas que pueden realizarse sobre el texto cervantino, Gamerro decide rescatar el aspecto humorístico, divertido y directo de la novela, modo de leer que, a juzgar por las afirmaciones de lectores del siglo XVII, era la manera como se la concibió en su época<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Gramuglio considera que *Los Pichyciegos* de Rodolfo Fogwill (1983), novela fundante sobre el conflicto, “imaginó la guerra como una picaresca *underground* de sobrevivencia que erosionó por anticipado cualquier épica futura” (Gramuglio, 2002: 11).

<sup>2</sup> Pueden verse, en primer lugar, en las consideraciones que realiza el propio Cervantes en el capítulo 3 de la II Parte, respecto de las repercusiones de la I Parte de su novela; también la escena tercera del acto tercero de *La dama boba* de Lope de Vega, y la figura burlesca de Don Mendo, en *El alcalde de Zalamea* de Calderón de la Barca, que remite al personaje cervantino.



El protagonista recuerda desde 1991 –presente en el cual es el “gerente de finanzas del conglomerado de empresas de construcción y negocios inmobiliarios más pujantes del país” (Gamerro, 2004: 12), con Menem en el poder– su “aventura montonera” en el ‘75. La parodia de Gamerro no parecería tener como blanco la Revolución en sí misma, sino el simulacro de revolución que, según la visión del autor, la organización armada peronista realizó en los ‘70. Esta lectura, además, se ubica en 2004, cuando ya podía evaluarse que, algunos de aquellos “idealistas” se habían transformado en defensores del neoliberalismo. Para nuestro trabajo consideraremos tres ejes:

1. La historia. Hay un “Prólogo” de gran peso narrativo que ubica a Ernesto Marroné, el protagonista, en el “día en que [...] descubrió al volver a su casa del Country Los Ceibales [...] el poster del Che Guevara colgado en la pared del cuarto de su hijo adolescente, [y] supo [entonces] que el momento de hablar de su pasado guerrillero había llegado” (Gamerro, 2004: 9). Supo también que el relato debía armarse contra el hombre del poster, en defensa y protección de su hijo. Observemos en primer lugar que, en 1991, la figura del Che ha sido apropiada por la lógica del mercado, que la vacía de su sentido histórico y la convierte en un signo que nuclea a los jóvenes sin identificarlos. Esa noche de 1991, Marroné no duerme y contempla “como en una pantalla vacía [...] la película que para él había comenzado dieciséis años atrás, la tarde en que fue convocado por primera vez [...] al subterráneo complejo de oficinas [...] el búnker de Tamerlán” (Gamerro, 2004: 12-13). A partir de allí se va a construir la historia relatada en el cuerpo de la novela, en la cual el narrador no le cede la voz al personaje, ya que hacerlo hubiera contribuido a un tratamiento picaresco del tema. En cambio, conserva la tercera persona, lo cual le permite un distanciamiento y evaluación cervantinos. El conflicto se resume así: los Montoneros, secuestradores del empresario Tamerlán, exigen a cambio de su liberación que se ponga un busto de Eva Perón en cada una de las oficinas de la empresa, noventa y dos en total. El protagonista querrá ocuparse de conseguirlos y convertirse en héroe.

2. La aventura. Marroné vivirá a partir de allí una *aventura* en la que en algún momento se vestirá de obrero de una yesería, se convertirá por error (por escarnio, como don Quijote) en montonero, recordará su origen de clase baja a pesar de haber sido criado por una familia de clase media-alta y soñará con Eva Perón como su dama, heroína y actriz de fotonovela,



caricatura e ilusión de Evita montonera, infinitos simulacros de prostitutas a las que Marroné habrá de confundir con Eva, del mismo modo que Quijote las confunde con damas<sup>3</sup>.

Desde el título, la novela se asocia a la “aventura” que asalta al caballero en el camino (para encontrar aventuras es que sale don Quijote, como sus modelos le indican). Según Mijail Bajtin, en las novelas de vagabundeo, el tiempo de la aventura “consiste en la contigüidad de los momentos cercanos [...] sacados de la unidad del proceso temporal” (Bajtin, 1998: 201). Uno de los referentes de este modo de armar el mundo del relato es la picaresca, que “permite exponer y evidenciar la heterogeneidad espacial y social (estática) del mundo” (Bajtin, 1998: 200). Por otro lado, Bajtin se refiere a la novela que se centra en el héroe y en sus virtudes puestas de manifiesto al pasar las pruebas que entrañan las aventuras. La novela de Gamerro parodia la narrativa heroica de la lucha de los ‘70 valiéndose, justamente, de los procedimientos con los que Cervantes parodió aquellos géneros: la novela picaresca (de vagabundeo) y la de caballerías (de pruebas). Algo más sobre la construcción de la aventura: Georg Simmel afirma: “Lo que caracteriza el concepto de aventura y le distingue de todos los fragmentos de la vida [...] es el hecho de que algo aislado y accidental pueda responder a una necesidad y abrigar un sentido” (Simmel, 1988: 14). En el caso de Gamerro, es esta idea propia de la modernidad la que se pone en duda: cuál es (o fue) el sentido de la aventura de la revolución denunciada como simulacro.

Si 1975 es el tiempo del simulacro de la aventura revolucionaria, 1991 (el tiempo de la historia del prólogo) es el momento de narrarla y podría encarnar el tiempo ilusorio de la entrada al *primer mundo*, mundo al que ya no habría que cambiar sino sólo disfrutar. Esto se contrarresta en la novela con el peso del fraude que subyace en esta ilusión, fraude que se puede leer en cada insatisfacción de la vida privada de Marroné. Los 90 no constituyen el tiempo de la aventura, ni siquiera como simulacro, pero de todos modos se ligan a los 70 como consumación de un fracaso que pretende ahora desvincularse de él y presentarse como éxito. Ninguno de estos momentos es más que un disparate desde la perspectiva de los primeros años del siglo XXI, ninguno respondió a “una necesidad” o “abrigó un sentido”. Si la aventura es siempre el tiempo de la excepción, el prólogo se encarga de aclarar que “la historia de Marroné, lejos de ser excepcional, era más bien la historia de toda una generación abocada hoy [¿los 90?, ¿el 2004?] a borrar las huellas de un vergonzante pasado con el mismo ahínco que antes había dedicado a la construcción de un utópico futuro” (Gamerro, 2004: 10).

---

<sup>3</sup> Los reiterados simulacros de Eva en el prostíbulo remiten al texto de Borges “El simulacro”, de *El hacedor*.



3. El personaje. La construcción del protagonista tiene como base al personaje de Cervantes por lo menos en dos aspectos: el nombre y el armado del personaje como lector.

3.1. El nombre. Para nombrar a su personaje, Cervantes utiliza algunos procedimientos que Gamero instala en su novela. En primer lugar, el “quijote” es una parte de la armadura, si bien no es una parte altamente considerada (no es el peto o el espaldar): es la parte de la armadura que cubre el muslo. La remisión del personaje a una parte tan poco digna resulta, para el lector del siglo XVII, burlesca.

Del mismo modo, Marrón recibe un nombre que al lector de la época le resulta burlesco, ya que es nombre acentuado de un payaso (Marrone/Marrón). Al nombre payasesco, Gamero suma otro sentido: Marrón remite a marrón, el verdadero “color” del personaje, cuestión que lo hace objeto de escarnio por parte de sus compañeros “blancos” del colegio inglés. “¡Marrón! ¡Marrón caca! ¡Marrón villa! Eran algunos de los insultos que le gritaban al patotearlo sus compañeros” (Gamero, 2004: 161), ya que es una “marca” de su verdadera identidad.

En segundo lugar, como afirma Salvador de Madariaga, si bien la crítica se ha preocupado por hipotetizar las razones por las cuales Cervantes llama a su personaje “quijote”, “a Cervantes no le importaba nada el principio del nombre de su héroe. Le importaba el fin. No *Quix* sino *ote*. Porque estas tres letras forman el final de Lanzarote, traducción española de Lancelot” (Madariaga, 1972: 181). Así, a partir de esta terminación también burlesca, la figura del héroe joven, hermoso y fuerte, queda reducida y parodiada por un personaje viejo, feo y enclenque.

En la novela de Gamero, el personaje se llama Ernesto, en clara alusión al Che. En la aventura de la toma de la fábrica, ocurre esta escena: un grupo de música andina concurre a cantar para los obreros: “*Por el monte boliviano / avanza fusil en mano, / un nuevo caballero andante. / No es hidalgo, es comandante, / y la revolución prepara. / ¿Su nombre?* Preguntaron haciendo una pausa y señalando a su público que, compuesto de jóvenes avispados de pelo largo y morral en su mayoría, completó a coro ‘¡Che Guevara!’” (Gamero, 2004: 190). Observemos que la acción transcurre en 1975, cuando el Che personaje histórico llevaba casi diez años muerto. La confrontación a la que Gamero somete a su personaje es con “otro Che”, con la apropiación que de su figura realizaron los montoneros. Obviamente, como en el caso del precursor cervantino, el contraste con el modelo del comandante idealizado implicará subrayar la indignidad y la mirada burlesca con la que es tratado el protagonista.



Desde el nombre, entonces, Gamero señala la falsedad en la identidad de su personaje, señala el simulacro. A lo largo de la novela, Marroné es sucesivamente simulacro de niño bien, de empresario, de montonero, de obrero y de villero. “¿Quién era uno realmente? ¿Quién sabía, en determinadas circunstancias, qué sería capaz de hacer y qué no?” (Gamerro, 2004: 209), se pregunta. En el relato heroico tradicional, el héroe descubre su identidad y la asume. Marroné, parodia del héroe, en el transcurso de su aventura descubre su “epifanía villera” (Gamerro, 2004: 271). A pesar de esto, la respuesta final, dada desde 1991 por el personaje, es la opción por el mundo artificial del country. Después de haber vivido la mayor parte de su aventura en la yesería, después de haber comprobado que toda obra de mármol puede falsificarse y multiplicarse hasta el infinito en yeso, Marroné opta por un mundo de yeso, de producción en serie, de simulacro.

3.2. El personaje como lector. Marroné se construye a imagen de lo que lee en el espacio tan privado como poco sublime del baño, una bibliografía que apunta a la configuración del empresario exitoso: *Cómo ganar amigos e influir en las personas*, de Dale Carnegie; *Sit Your Boss on Your Knees*, de Raymond Schneck; *El samurai corporativo*. Así como Quijote se había construido bajo el modelo del *Amadís de Gaula*, entre otros libros de caballerías medievales, Marroné se construye leyendo textos como *Don Quijote, el ejecutivo andante*.

Todo el personaje se organiza sobre la antítesis que propone este último título, que él se esfuerza por presentar como analogía: “Hace cientos de años la civilización occidental estaba a punto de desaparecer en las tinieblas de una edad oscura. Entonces surgió una clase especial de hombres, emisarios de la luz, pilares de la sociedad, defensores de la justicia: los caballeros andantes [...] Hoy, cuando la oscuridad asume nuevas formas y vuelve a asediar la ciudadela de la civilización, el futuro del mundo libre y la liberación del esclavizado depende nuevamente de una fuerza de hombres escogidos, herederos de los caballeros andantes de antaño: la clase de los managers y gerentes de empresa: los ejecutivos andantes” (Gamerro, 2004: 58). Marroné se inscribe así en la línea de los “elegidos”, también clara crítica del autor a las vanguardias guerrilleras, crítica que se hace evidente a través de la inversión, uno de los clásicos procedimientos de la parodia.

La biblioteca cervantina, cuestionada y finalmente quemada por el cura y el barbero, es parodiada en la novela de Gamerro con una minuciosa síntesis de cada uno de los clásicos de la autoayuda que llevan al hombre a triunfar en la vida (Gamerro, 2004: 17-38). Al igual que el hidalgo manchego, Marroné se esfuerza por “desenmarañarle(s) el sentido” (Gamerro, 2004: 36). Tal como Don Quijote, que ante cada avatar “real” encontraba una explicación extraída de sus ficciones caballerescas, Marroné se construye como un fichero



de citas de libros de autoayuda, que automáticamente aparecen en la mente del ejecutivo devenido montonero cada vez que la ocasión lo requiere.

Si lo burlesco en el *Quijote* reside en gran parte en el fracaso del personaje que no logra conjugar sus códigos con los del mundo en el que vive, lo burlesco en *La aventura de los bustos de Eva* reside tanto en el fracaso como en el éxito. En el fracaso resulta risible, porque el personaje queda en ridículo, como cuando Marroné es manteado como Don Quijote (Gamerro, 2004: 81); pero en el éxito resulta absurdo, porque el texto pone en evidencia la contradicción de aplicar códigos empresariales para dinamizar la revolución, como cuando el personaje contiene y organiza la asamblea a través de un juego de roles que tiene como base el color de los cascos de los obreros que toman la fábrica (Gamerro, 2004: 165).

En síntesis, Gamerro se atreve a contar por fuera de cualquier tono heroico o grave, a través del humor propio del disparate, lo que sería el relato de un emblema generacional en la historia ridícula del deleznable Marroné. El movimiento de Gamerro resulta doble: parodia y pone en evidencia los discursos políticos del '75, pero, al mismo tiempo, parodia los relatos literarios que dieron cuenta de ese momento histórico, instalándose en la narrativa argentina del siglo XXI con una mirada desmitificadora, que pone en serie los 70 y los 90. Para realizar este doble movimiento, recurre como herramienta al *Quijote* cervantino, el modelo paródico por excelencia.

## **Bibliografía**

Bajtín, Mihail (1998). *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI.

Burzi, Juan José y María Eugenia Rombolá. (2006). "Entrevista a Carlos Gamerro". *Los asesinos tímidos* nº 1, marzo.

Gamerro, Carlos (2004). *La aventura de los bustos de Eva*. Buenos Aires: Norma.

Gramuglio, María Teresa (2002). "Políticas del decir y formas de la ficción. Novelas de la dictadura militar". *Punto de vista* nº 74, diciembre.

Madariaga, Salvador de (1972). *Guía del lector del 'Quijote'*. Buenos Aires: Sudamericana.

Simmel, Georg (1988). *Sobre la aventura*. Barcelona: Ediciones Península.

## **Datos de las autoras**



**María Elena Fonsalido:** es profesora en Letras por la Universidad del Salvador. Ha terminado de cursar la Maestría en Literatura española y latinoamericana en la Universidad de Buenos Aires y está en proceso de escritura de su tesis. Se desempeña como investigadora docente en la Universidad Nacional de General Sarmiento y como profesora en el Instituto Superior de Formación Docente N° 42 “Leopoldo Marechal”.

**Martina López Casanova:** es profesora en Letras por el Instituto Superior del Profesorado “Joaquín V. González” y magíster en Ciencias del Lenguaje por el mismo instituto. Ha terminado de cursar el Programa de Doctorado en Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de General Sarmiento y del Instituto de Desarrollo Económico y Social y está en proceso de escritura de su tesis. Se desempeña como investigadora docente en la mencionada universidad, donde también coordina el Taller de Lectoescritura del Curso de Aprestamiento Universitario.

