

LA REVOLUCIÓN MEXICANA
DESDE UNA PERSPECTIVA LÚDICA:
CARTUCHO, DE NELLIE CAMPOBELLO

Kristine Vanden Berghe
Université de Liège, Bélgica

*puede ocurrírse nos la idea
de que todo el hacer del hombre
no es más que un jugar*
(Johan Huizinga)

Desde su misteriosa desaparición a mediados de los años ochenta y del proceso jurídico de 1998 que sacó a la luz que había sido secuestrada y que murió en la más absoluta soledad,¹ se han multiplicado los estudios sobre Nellie Campobello (1900-1986), escritora que vivió intensamente la Revolución mexicana en Villa del Parral, Chihuahua y que, en 1923, se trasladó a la Ciudad de México. En fechas recientes, entre otros críticos y escritores, Elena Poniatowska, Jorge Aguilar Mora, Margo Glantz y Mary Louise Pratt han leído los textos de Campobello. Estas lecturas han cambiado del todo la recepción de su obra por-

¹ En 1993, Felipe Segura Escalona, quien había trabajado con Campobello en el ámbito del ballet, escribió en la revista de la *Universidad de México*: "Un día desapareció. La prensa hizo un gran escándalo y logró que fuera presentada al público, para que súbitamente se hiciera el silencio más absoluto. A la fecha ignoramos si vive o si ha muerto", 1993, p. 45.

que, hasta los años ochenta, si no se la criticaba, se solía prácticamente ningunearla.²

Aunque circulen varias opiniones acerca de las razones de este ninguneo, tanto la propia Campobello, en un texto autobiográfico publicado en 1960 en calidad de 'Prólogo' de una recopilación de sus escritos, como los críticos que recientemente han estudiado su obra, alegan dos motivos. Los dos tienen que ver con la idea que la sociedad mexicana pudiera tener de Campobello. En una época en que las mujeres mexicanas no solían escribir prosa,³ el hecho de que ella lo hiciera y que, además, escribiera sobre los aspectos más crueles de la Revolución parece haber perjudicado su imagen, así razonan unos y otros. De ahí que a menudo se adjudique la falta de interés por Campobello a una cuestión de género.⁴ Otro factor del que se dice que causaba detrimento era su admiración abierta hacia Pancho Villa en un momento en que éste ya no era el héroe popular sino un bandido vilipendiado por el *establishment*.⁵

² Aguilar Mora escribe al respecto: "Salvo Emmanuel Carballo, quien la entrevistó y la respaldó ampliamente, así como siempre ayudó con emoción a Elena Garro dándole un reconocimiento que ningún otro crítico le ha otorgado en México, en su momento la crítica fue más bien tibia con Nellie Campobello", Nellie Campobello, *Cartucho. Relatos de la lucha en el Norte de México*, pról. y cronología de Jorge Aguilar Mora, México, Era, 2000, p. 169. Véase también Gabriella de Beer, "Nellie Campobello, escritora de la Revolución Mexicana", en *Cuadernos Americanos*, núm. 223, 1979, pp. 212-219; Sara Rivera López, "La Lectura oculta de la Revolución mexicana en *Cartucho*, de Nellie Campobello", en *Iztapalapa*, vol. 23, núm. 52, enero-junio de 2002, pp. 19-29; Jesús Vargas Valdés y Flor García Rufino, *Francisca Yo!, el libro desconocido de Nellie Campobello*, Ciudad Juárez, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, 2004, y Laura Cázares H. [ed.], *Nellie Campobello. La revolución en clave de mujer*, México, Universidad Iberoamericana/Tecnológico de Monterrey/Conaculta/Fonca, 2006.

³ Armando Pereira *et al.*, *Diccionario de la literatura mexicana: siglo XX*, 2a. ed., México, UNAM/Ediciones Coyoacán, 2004, p. 284.

⁴ No sorprende que los que escriben acerca de ella en la prensa cultural de la época destaquen su calidad de figura social, su belleza y su feminidad mientras pasan en silencio su condición de escritora.

⁵ La propia Campobello recuerda la adversidad que le produjo esta adhesión a Villa, Nellie Campobello, *Las manos de mamá. Tres poemas. Mis libros*, pról. de Blanca Rodríguez, México, Factoría, 2006, p. 119. Véase también Rivera López *op. cit.*, p. 20 y Blanca

Ambos aspectos, fundamentales en la representación social y opinión que sus contemporáneos pudieron haber tenido sobre Campobello, sin duda incidieron sobre el particular. A estas circunstancias externas negativas se añade una dificultad de comprensión interna, propia a *Cartucho* y a *Las manos de mamá*, dos libros hermanos que Campobello escribiera sobre la Revolución mexicana. La ausencia de protagonistas, el estilo extremadamente elíptico y la (aparente) falta de trama son sendos aspectos que dificultan tanto una lectura fluida de ambos textos como su atribución a los géneros literarios tradicionales. Aunque algunos críticos se han referido a ambos escritos con el término "novelas", son más numerosos los que problematizan su inclusión en el género novelesco y aún más los que destacan la dificultad de encasillarlos.

Sin embargo, ni las circunstancias en las que Campobello escribía, ni las dificultades encontradas en la lectura de sus textos, explican por qué a los dos libros citados se reservó una acogida tan distinta. El primero, *Cartucho*, se publicó en 1931 con el subtítulo *Relatos de la lucha en el Norte de México*.⁶ Según dice la propia Campobello en su texto autobiográfico, después de una breve acogida inicial entusiasta, este libro tuvo una prensa relativamente negativa y pasó algo desapercibido, sobre todo en comparación con la del segundo libro que la autora publicara, *Las manos de mamá*, de 1937. Los críticos han interpretado

Rodríguez "Prólogo", en Nellie Campobello, *Las manos de mamá. Tres poemas. Mis libros*, México, Factoría, 2006, p. XVIII.

⁶ Es difícil catalogar *Cartucho* según las categorías tradicionales de los géneros literarios. Se puede describir mejor como una especie de colección de estampas con ingredientes autobiográficos y testimoniales. Faverón Patriau discute los calificativos que se han dado a los textos incluidos en *Cartucho*. Habla de "un texto de status aparentemente indefinible dentro de los términos de la discusión sobre los límites de la autobiografía, la memoria y el testimonio, por un lado, y la ficción, por otro", Gustavo Faverón Patriau, "La rebelión de la memoria: testimonio y reescritura de la realidad en *Cartucho* de Nellie Campobello", en *Mester*, núm. 32, 2003, p. 55. También pertinentes son los términos propuestos por de Beer quien compara las estampas con "una serie de diapositivas" o "un álbum de fotografías", De Beer, *op. cit.*, p. 213.

la diferencia en la recepción de ambos libros en función de una diferencia temática, interpretación que es apoyada por un comentario de José Juan Tablada, quien elogió *Las manos de mamá* en los siguientes términos: "bárbaro, a pesar de sus delicadezas; rudo, no obstante sus conmovedoras melodías; dislocado, aunque su armonía esencial."⁷ Empleado por Tablada, el término "bárbaro" no tiene su acepción negativa habitual: "Pero bien hayan los libros rudos, bárbaros y dislocados, hoy que suelen producirse otros pretenciosos e inánimes".⁸ No obstante, a Tablada le parece que *Las manos de mamá* es un texto digno de interés porque su lado bárbaro se combina con otro, más suave y conmovedor: "contenido hondo donde la tragedia inevitable desborda con sangre y fragores, sobre la delicada evocación sentimental".⁹ Tablada no dice qué entiende exactamente por "bárbaro" o "delicado" pero es probable que se refiera a la combinación de una visión directa de la revolución sangrienta —lo bárbaro— y del recuerdo cariñoso y sentimental de la presencia materna —lo delicado—.

En su "Prólogo" Campobello cita a Tablada y a otros comentaristas que habían escrito elogios acerca de *Las manos de mamá*.¹⁰ Los críticos de las reseñas seleccionadas por la autora aprueban el tema, que es el amor filial de la hija por la madre, y declaran apropiado el estilo, al resaltar el tono poético y los acentos líricos. Dada esta apreciación personal de Tablada y visto que coincide con la apreciación más o menos general de *Las manos de mamá*, se entiende que Tablada no conozca *Cartucho*, el libro que la autora publicara varios años antes.¹¹ Este libro no

⁷ En Campobello, *Las manos de mamá...*, p. 138.

⁸ *Loc. cit.*

⁹ *Loc. cit.*

¹⁰ Sólo el libro *Ritmos indígenas de México* (1940) que publica con su hermana Gloria no se incluye.

¹¹ "De Nellie Campobello, de quien sólo conocía el nombre en programas coreográficos, acabo de leer el reciente libro", en Campobello, *Las manos de mamá...*, p. 138. Por otro lado, es verdad que en su tiempo a Nellie Campobello se la conocía más por sus actividades en el campo de la danza.

sólo llamó la atención de Tablada sino también la de otros muchos lectores. Un aspecto que puede contribuir a explicar esta recepción contrastada es que en *Cartucho* falta una contrapartida a la barbarie, un tono sentimental o un tema lírico que compense el tono rudo general.¹²

Aparentemente, lo que chocó sobre todo fue la identidad de la narradora, una niña que habla de los aspectos más crueles de la Revolución. Aunque una lectura atenta demuestre que narración y focalización no son tan unívocamente infantiles como a menudo se cree y se dice, es verdad que en la mayoría de las estampas la autora intenta sugerir una aproximación infantil a la Revolución. A fin de lograr esta focalización, Campobello hubiera podido evocar el horror que inspiran a su narradora la sangre, pedazos de carne arrancados, los cuerpos muertos tirados en la calle y colgados en los postes. En este ensayo demostraré que, por el contrario, optó por crear un personaje infantil que mira la guerra como si fuera un juego. En las estampas, el léxico del juego se entrecruza con el de la guerra de tal manera que se encuentran en un solo campo semántico. Esta constatación hace pensar en el estudio *Homo ludens* del historiador de la cultura holandés, Johan Huizinga, que se publicó por las mismas fechas, en 1938,¹³ y en el que analiza el concepto del juego y la relación entre éste y la guerra. Un análisis de *Cartucho* a partir de *Homo ludens* permite releer a Campobello desde un enfoque innovador y completar las hipótesis acerca de la recepción negativa que tuvo su libro.¹⁴

¹² La apreciación de Castro Leal es ilustrativa de eso: "*Las manos de Mamá* viene a rematar con una meditación enternecida, los cuadros de violencia de *Cartucho*, son una misma obra, una misma vida que recoge las experiencias más amargas en un juego de consuelo y dulzura", Antonio Castro Leal, *La novela de la Revolución Mexicana*, I. 9ª ed., México, Aguilar, 1970, p. 925. Por otra parte, coincido con Rivera López cuando dice que la extrema sinteticidad en las construcciones de los relatos también limita su interpretación, Rivera López, *op. cit.*, p. 22.

¹³ Johan Huizinga, *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 2007 [primera edición 1938].

¹⁴ Para este trabajo he utilizado la edición publicada por Era en 2000, que corresponde a la segunda edición de 1940.

EL JUEGO SEGÚN HUIZINGA

En sus acepciones más corrientes y estereotipadas, guerra y juego se clasifican en dos paradigmas semánticos no sólo distintos sino incluso contrarios. El juego parece excluir la tristeza y se asocia con la diversión. Su objetivo estriba en la misma actividad de jugar: el juego no mira más allá, no tiene finalidades prácticas y es una especie de degradación de los asuntos serios. Por el contrario, según el mismo sentido común, la guerra es un acontecer triste que va en serio, que se decide por motivos de ganancias políticas o económicas y se connota de manera negativa. Ambas actividades también implican otro tipo de actores. Mientras que la guerra es una cuestión de naciones o de bandos de "hombres de guerra", el juego es una actividad asociada de manera privilegiada con los niños. Ésta sería la lectura más inocente, basada en el sentido común con las que se consideran las dos actividades, guerrear y jugar.

En *Homo ludens*, Huizinga problematiza y afina algunas de estas connotaciones mediante un análisis antropológico-cultural de lo lúdico.¹⁵ Su tesis principal es que la civilización nace y se desarrolla como un juego, que la cultura humana brota y tiene un carácter de juego. Insiste en que su objetivo no estriba en demostrar cuál es el lugar que corresponde al juego entre las demás manifestaciones de la cultura, sino indagar en qué medida la cultura misma ofrece un carácter de juego. En su óptica, el juego es esencial, aunque sea un "superabundans" en una sociedad que se percibe únicamente en función de las fuerzas que la rigen. Es "una categoría primaria de la vida, una *totalidad*",¹⁶ por lo tanto, implica que el juego no se limite a la infancia y que el hombre sea en esencia un *homo ludens*. De esta manera, el histo-

¹⁵ Con muchas de ellas coincidirá dos décadas más tarde el sociólogo, crítico y escritor francés Roger Caillois, *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, primera edición, París, Gallimard, 1958.

¹⁶ Huizinga, *op. cit.*, p. 30.

riador amplía la noción de juego al integrar en ella un abanico de actividades.

Huizinga comienza su ensayo distinguiendo una serie de rasgos estructurales que le parecen definir el término. Primero, el juego supone alegría, libertad y despreocupación, calificativos que no impiden que se juegue con la mayor seriedad. También propende a lo estético, lo cual se vincula con el hecho de que tiene el carácter de una representación. De acuerdo con Huizinga, lo estético es un componente usual del juego, cuyas cualidades nobles son el ritmo y la armonía:

Ya en las formas más primitivas se engarzan, desde un principio, la alegría y la gracia. La belleza del cuerpo humano en movimiento encuentra su expresión más bella en el juego. En sus formas más desarrolladas éste se halla impregnado de ritmo y armonía, que son los dones más nobles de la facultad de percepción estética con que el hombre está agraciado. Múltiples y estrechos vínculos enlazan el juego a la belleza.¹⁷

En calidad de *intermezzo* a la vida corriente, el juego escapa de ésta, tanto en el tiempo como por el espacio donde se lleva a cabo. Finalmente, al juego lo rigen un conjunto de reglas que de ninguna manera se pueden desatender. En resumen, dice Huizinga: "Definido de esta suerte, el concepto parece adecuado para comprender todo lo que denominamos juego en los animales, en los niños y en los adultos".¹⁸

Huizinga aduce que esos rasgos básicos estructuran una serie de manifestaciones esenciales de toda cultura: las artes y la filosofía, la poesía y las instituciones jurídicas. Arduo de aceptar desde el sentido común que domina nuestras interpretaciones de la guerra pero particularmente esclarecedor para la lectura de Campobello es que dedica un capítulo a relacionar juego y guerra. En la guerra primitiva o arcaica —las guerras agonales y

¹⁷ *Ibid.*, p. 19.

¹⁸ *Ibid.*, p. 46.

sacras, el torneo medieval, el duelo corriente conocido por ciertos pueblos europeos hasta en el siglo XX—, la lucha en serio con armas queda comprendida en una representación primaria de un probar recíproco de la suerte, lo cual, la emparenta con el juego propiamente dicho:

Cualquier lucha vinculada a reglas limitadoras porta ya, por este ordenamiento regulado, los rasgos esenciales del juego, y se muestra como una forma de juego especialmente intensa, enérgica y muy clara. Los perritos y los niños luchan, para divertirse, según reglas que limitan el empleo de la violencia y, sin embargo, los límites de lo permitido en el juego no se pueden fijar ni por el derramamiento de sangre ni siquiera por el golpe mortal.¹⁹

A favor de esta idea, Huizinga alega argumentos de tipo léxico, pues presenta una larga serie 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”. Como segundo argumento destaca que, originalmente, las guerras respetaban cada uno de los rasgos esenciales del juego.²⁰ la guerra primitiva es investida con todo el ornamento material de la tribu, por lo tanto, funciona según categorías estéticas; es una actividad libre que se aparta de la vida corriente: 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 en un bosque para el duelo, el campo de batalla...; la guerra es regulada por una serie de reglas que no se pueden desatender: “La lucha como función cultural supone siempre reglas limitadoras, y exige, en cierto grado, el reconocimiento de su carácter lúdico”.²¹

Pese a distinguirse como medievalista, Huizinga no trata exclusivamente de épocas pasadas. Al mismo tiempo, admite que

¹⁹ *Ibid.*, p. 117.

²⁰ *Ibid.*, pp. 117, 124.

²¹ *Ibid.*, p. 118.

a partir del siglo XIX la índole lúdica de la cultura y de la guerra se reduce o que, por lo menos, es más difícil reconocerla. De tal manera, ya cuando redactaba su *Homo ludens*, excluía ciertos tipos de guerra de la esfera del juego: “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”.²² Es sobre todo cuando al adversario no se le reconoce ningún derecho humano que la guerra pierde su función cultural y lúdica.

LA REVOLUCIÓN MEXICANA *SUB SPECIE LUDI*

En las estampas incluidas en *Cartucho* la guerra se presenta con el léxico del juego. Elías Acosta pasaba su tiempo libre disparando a modo de juego: “Cuando quería divertirse se ponía a hacer blanco en los sombreros de los hombres que pasaban por la calle. Nunca mató a nadie: *era jugando* y no se disgustaban con él”.²³ En la siguiente descripción de unos hombres que entran en el pueblo, se establece una asociación léxica semejante:

Un puño de hombres, con el grito de la revolución y la bandera tricolor, quebraban el silencio del pueblo mandando balazos a todas las rendijas donde estaban los rurales. Parecía que *jugaban* sobre sus caballos. Corrían por las plazas, iban a los cerros, gritaban y se reían. Los que vieron el levantamiento cuentan que no parecía un levantamiento.²⁴

²² *Loc. cit.*

²³ El tiro al blanco es mencionado por Huizinga como actividad lúdica representativa y por excelencia: “Domina en los juegos la habilidad del individuo como rompecabezas, solitarios, tiro al blanco”, Huizinga, *op. cit.*, p. 24. Antes de que confirme la muerte de Manuel, Nellie constata: “En la guerra, los jóvenes no perdonan; tiran a matar y casi siempre hacen blanco”, en Campobello, *Cartucho...*, pp. 49, 126, las cursivas son mías.

²⁴ *Ibid.*, p. 148, las cursivas son mías.

Los dos fragmentos presentan a los hombres de la Revolución como jugadores. Pero en los dos también se sugiere que hay una incompatibilidad entre matar y jugar, entre juego y revolución: "nunca mató, era jugando" y "no pareció un levantamiento" lo demuestran.

Por el contrario, en otros fragmentos la acción en los momentos más decisivos de la lucha se califica con el mismo verbo "jugar" que, a veces, significa torear a los enemigos, a veces disparar sobre ellos. En la estampa 'Tragedia de Martín', la narradora cuenta que "jugando a balazos ninguno se le escapó" y pone en boca de otro revolucionario, Ismael: "¡Ah qué Martín tan travieso, cómo se burlaba de aquellos malditos changos! Cómo jugaba con ellos, había que verlo. Hacía lo que le daba la gana". Por su lado, el asistente de Elías Acosta "les hizo a los changos el juego" mientras el propio Elías les hizo fuego. En una ocasión, la comparación se hace en otra dirección y el juego entre niños se compara con la guerra. Acerca de Babis, un amigo vendedor de dulces, la narradora dice: "me quería porque yo podía hacer la guerra con los muchachos a pedradas". El juego significa diversión y no tiene otro fin que él mismo, de allí que pocas veces sepamos por qué mueren estos soldados, por qué causa o incluso en manos de quién: "Nadie sabe quién, pero lo cosieron a balazos" y "nadie supo por qué los mató" son significativos de esto. En la visión de la guerra como una acción lúdica, no hay otra lógica que la del propio juego.²⁵

En *Cartucho* la construcción discursiva del contexto de la guerra también incluye numerosos espacios donde la posibilidad de jugar queda intacta. En la estampa inicial titulada "Cartucho", la narradora ya comienza a construir su retrato autoficcional. No carece de relevancia que lo haga en un momento en el que

²⁵ El carácter lúdico de la Revolución se puede relacionar igualmente con la falta de ideología clara: "Nosotros nos hicimos carrancistas esta mañana", dijo Manuel. El Siete le contestó que por qué al llegar la gente había gritado todavía en la calle de San Francisco que viviera Villa. 'No sé', contestó el capitán Gándara", en Campobello, *Cartucho...*, p. 125. También pp. 53, 74, 107, 154, 157, 160. las cursivas son mías.

está jugando: "El dinero hace a veces que las gentes no sepan reír', dije yo jugando debajo de una mesa".²⁶ Pero aún es más sorprendente que en medio de la Revolución tampoco los adultos dejen de jugar. En la estampa sobre el soldado Manuel, a éste la narradora lo presenta cuando "jugaba con una tira de papel (siempre hacía barquitos después de comer)". Al salir de casa en busca de su destino, echa "una mirada al barquito de papel caído debajo de la mesa". La imagen del hombre como juguete se confirma al final de la estampa que termina sugiriendo la muerte del soldado: "En la guerra, los jóvenes no perdonan: tiran a matar y casi siempre hacen blanco. Manuel se rindió sin alardes, su barco de papel también se cayó".²⁷ Los hombres, al mismo tiempo que juegan a la guerra unos con otros, se convierten en los juguetes de sus adversarios.

LA BELLEZA DE LA GUERRA

El hecho de que la guerra le parezca a la narradora un juego, puede explicar que describa a la Revolución mexicana sin los ingredientes usuales del *pathos*, que se refiera a la irrupción de la muerte y a las mutilaciones de una manera marcadamente prosaica, usando un tono lacónico y cándido. La estampa 'Las tripas del general Sobarzo' es representativa de este tono desprovisto de *pathos*. En ella, se presentan simultáneamente dos interpretaciones en contrapunto del mismo hecho, una de la propia narradora y otra transmitida por ella. Unos soldados pasan

²⁶ Lo dicho aquí por la niña debajo de la mesa es bastante enigmático. Parece dar razón a Huizinga cuando dice: "Rara vez podemos trazar una línea limpia que separe el jugueteo infantil y el pensar enrevesado que, en ocasiones, pasa rozando la sabiduría más profunda", Huizinga, *op. cit.*, p. 194. En la estampa en cuestión, lo dicho por la niña es un eco de otra frase dicha por José Ruiz que 'era filósofo', Campobello, *Cartucho...*, p. 47, y quien dijo "No hay más que una canción y ésa era la que cantaba Cartucho".

²⁷ Campobello, *Cartucho...*, pp. 125-126.

por la calle como si fueran camareros,²⁸ llevando en una bandeja las tripas de un general muerto. Cuando ven que las niñas se acercan, se divierten de antemano con el miedo que van a provocar porque piensan que la escena debe ser horrible a los ojos infantiles y femeninos de la narradora y sus compañeras. Pero se equivocan, pues las niñas consideran la escena desde una perspectiva lúdica:

Como a las tres de la tarde, por la calle de San Francisco, estábamos en la piedra grande. Al bajar el callejón de la Pila de don Cirilo Reyes, vimos venir unos soldados con una bandeja en alto; pasaban junto a nosotras, iban platicando y riéndose. '¿Oigan, qué es eso *tan bonito* que llevan?' Desde arriba del callejón podíamos ver que dentro del lavamanos había algo color de rosa *bastante bonito*. Ellos se sonrieron, bajaron la bandeja y nos mostraron aquello. 'Son tripas', dijo el más joven clavando sus ojos sobre nosotras a ver si nos asustábamos; al oír, son tripas, nos pusimos junto de ellos y las vimos; estaban enrolladitas como si no tuvieran punta. '¡Tripitas, qué *bonitas!*, ¿y de quién son?', dijimos con la curiosidad en el filo de los ojos. 'De mi general Sobarzo —dijo el mismo soldado—, las llevamos a enterrar al camposanto.' Se alejaron con el mismo pie todos, sin decir nada más. Le contamos a mamá que habíamos visto las tripas de Sobarzo.²⁹

No hay nada en este ejemplo que haga pensar en los miedos u horrores que corretean por la literatura de la guerra, debido a que faltan en parte las tres pruebas esenciales destinadas a suscitar la persuasión mediante el *pathos*.³⁰ A fin de inducir la emoción a través del discurso, primero el locutor debe mostrar objetos o escenas emocionantes que aporten estímulos a la re-

²⁸ La comparación es de Blanca Rodríguez, "Imágenes bélicas en *Cartucho*", en Laura Cázares H. [ed.], *Nellie Campobello. La revolución en clave de mujer*, México, Universidad Iberoamericana/Tecnológico de Monterrey/Conaculta/Fonca, 2006, p. 45.

²⁹ *Ibid.*, p. 85, las cursivas son mías.

³⁰ Heinrich Lausberg, *Handbuch der literarischen Rhetorik: Eine Grundlegung der Literaturwissenschaft*, Munich, Hueber, 1960, p. 257.3.

presentación. No hay duda de que es el caso de las tripas. Pero también hay que servirse de los medios lingüísticos de la descripción y mostrarse emocionado. Es igualmente evidente que la narradora no movilice ninguna figura que estimule una identificación empática.³¹

Es verdad que hay un signo de exclamación, pero sirve para poner de relieve un juicio estético. Esto llama nuestra atención sobre la sensibilidad estética de la narradora quien repite tres veces que lo que vio era bonito. La apreciación estética desplaza el juicio ético y la reacción sentimental de horror previstos por los soldados jóvenes. Esta descripción de la Revolución, según categorías estéticas, coincide con la manera en la que Huizinga concibe la guerra primitiva. Según su teoría de *Homo ludens*, ésta es investida con todo el ornamento material del que dispone la tribu. Los juicios estéticos abundan en las estampas que componen *Cartucho* y sirven tanto para calificar a los revolucionarios como para describir episodios. Elías "era el tipo del hombre bello, usaba mitazas de piel de tigre, una pistola nueva y la cuera de los generales y coroneles" y "Tenía el color de la cara muy bonito: parecía un durazno maduro". Acerca de un hombre anónimo la narradora dice que tenía "la cara muy bonita" y cuando las balas pasan "por la mera puerta" recuerda: "a mí me pareció muy bonito". Seducida por su "espada brillante, botones 'oro y plata'" al "bello José Díaz" lo quiere hacer el novio de su muñeca. Un centinela anónimo le parece "un muerto bonito" y Pablo Mares es descrito como un "Hermoso ejemplar": "Su cara era dorada, su frente bien hecha, sus ojos claros, nariz recta y manos cuadradas".³²

³¹ Que la decisión de hablar sin muestras de emoción, de horror o de miedo haya sido tomada de manera consciente, se deduce de un comentario de "Mis libros" donde Campobello recalca su deseo de escribir "con voz limpia, sin apasionamiento", Campobello, *Cartucho*..., p. 100.

³² En este punto *Cartucho* coincide con *La sombra del caudillo*, novela que Martín Luis Guzmán publicara un año antes, en 1929. Como dice Lorente Medina, la novela de Guzmán se apoya en un esquema un tanto maniqueo donde se oponen los bellos

La sensibilidad estética que impregnan las estampas prefigura, en el personaje de la 'yo', a la bailarina y coreógrafa. En este contexto cobran especial relieve las frecuentes alusiones al ritmo. En la estampa dedicada a las tripas de Sobarzo, la yo niña señala: "Se alejaron con el mismo pie todos". Referencias al ritmo aparecen también en 'Las águilas verdes': "Llegaron las tropas, se formaron frente al panteón. Luego, con paso lento y bien rimado, apareció el reo" y en 'Los heridos de Pancho Villa': "Todas las noches pasaba una linternita y un grupo de hombres que cargaban un muerto por toda la calle se iban; la luz de la linterna hacía un movimiento rítmico de piernas". Cuando a Julio Reyes lo entierran, "Los hombres que lo llevaron al camposanto lo iban meciendo al ritmo de sus pasos" y al imaginarse a los elegantes del pueblo, la narradora ve ante sí cómo las "piernas cruzadas por debajo de la mesa se mecerían rítmicamente" y escucha cómo "las voces se sucedían, casi danzaban".³³

En *Cartucho* la comunidad guerrera se adorna para producir admiración. En medio de la mugre, de la suciedad general, los revolucionarios exhiben sus mitazas; sus espadas brillantes y sus botones de oro y plata, como si estuvieran en una fiesta de gala. Es el caso de *el Kirilí*:

Usaba un anillo ancho en el dedo chiquito; se lo había quitado a un muerto allá en Durango. Enamoraba a Chagua: una señorita que

que son buenos a sus contrapartes, los malos feos, Antonio Lorente Medina, "Introducción", en Martín Luis Guzmán, *La sombra del caudillo*, Madrid, Clásicos Castalia, 2002, p. 62. La noción de lo bello está indisolublemente unida a la actuación ética del protagonista, Aguirre, y su 'bando'. También Margo Glantz ha argumentado que el juicio que le merecen a Guzmán los hombres de la revolución se expresa en términos estéticos más que en términos ideológicos, Margo Glantz, "¿Fin del milenio?: fin de la Revolución mexicana (-La sombra del caudillo: los malos feos y los bellos buenos, una metáfora de la realidad política mexicana)", en *Hispanérica: Revista de Literatura*, núm. 66, 1993. Se podría decir lo mismo de *Cartucho*. Es probable que una comparación entre la obra de Guzmán y la de Campobello saque a la luz más paralelismos y demuestre una afinidad entre ambas. Campobello, *Cartucho...*, pp. 49, 76, 78, 81, 124, 141.

³³ Campobello, *Cartucho...*, pp. 85, 108, 119, 130, 137, 138.

tenía los pies chiquitos. *Kirilí*, siempre que había un combate, daba muchas pasadas por la Segunda del Rayo, para que lo vieran tirar balazos. Caminaba con las piernas abiertas y una sonrisa fácil hecha ojal en su cara.³⁴

En 'Los 30-30', Gerardo Ruiz "ostentaba catorce heridas que tenía en la caja del cuerpo" y a Maclovio Herrera se le retrata cuando llega "montado en un brioso caballo seguido de todo su Estado Mayor. Se paró frente a la gente, en lugar donde pudiera ser mejor visto y oído".³⁵ Estos hombres de la Revolución recuerdan el comentario que Huizinga hiciera acerca del pavo real que exhibe su plumaje para causar admiración.³⁶ El juego del pavo aun le sirve a Huizinga para argumentar que el juego tiene el carácter de una representación:

La función del "juego", en las formas superiores que tratamos aquí, se puede derivar directamente, en su mayor parte, de dos aspectos esenciales con que se nos presenta. El juego es una lucha por algo o una representación de algo. Ambas funciones pueden fundirse de suerte que el juego represente una lucha por algo o sea una pugna a ver quién reproduce mejor algo.³⁷

En las estampas de *Cartucho*, ante los ojos de la narradora, los hombres juegan a la guerra, divirtiéndose con sus rifles y desafiando la vida, como si representaran una obra de teatro. Desde la ventana de su casa, la niña admira y encuentra bonitas las escenas bélicas: "A mí me parecía maravilloso ver tanto soldado. Hombres a caballo con muchas cartucheras, rifles, ametralladoras". Para verbalizar su percepción de la Revolución, emplea

³⁴ *Ibid.*, p. 50

³⁵ *Ibid.*, pp. 69, 108.

³⁶ "La representación puede consistir tan sólo en presentar ante espectadores algo naturalmente 'dado'. El pavo real y el pavo ordinario exhiben la magnificencia de su plumaje a sus hembras, pero en esto hay ya representación, para causar admiración, de algo extraordinario y singularísimo", *ibid.*, p. 28.

³⁷ *Loc. cit.*

ocasionalmente el lenguaje del mundo de la representación: los episodios revolucionarios son como “cuadros llenos de horror”. Al utilizar el término “cuadros”, coteja la Revolución con una obra dramática en la que una “agrupación de personajes durante algunos momentos permanecen en determinada actitud a vista del público” (DRAE). En otra ocasión, un revolucionario que se prepara a la muerte le hace pensar en el que se adecanta para salir en una foto y extiende la comparación a los rifles que, en su imaginación, se convierten en cámaras: “Extendió su sarape, se levantó la forja, dejó descubierta su frente, parecía como si se fuera a sacar un retrato —las cámaras de los rifles le descompusieron la postura”.³⁸

El animal ridens

Las estampas de *Cartucho* representan el juego de la guerra bajo el signo de la risa y lo asocian con la niñez. Esta opción particular está conforme al deseo de la autora de recrear el ambiente de la Revolución a partir de la visión del mundo, de la percepción física y de las palabras de una niña. Simultáneamente, contribuye a poner en relieve el carácter lúdico de la contienda. Aunque Huizinga insiste en que el juego no debe considerarse como una actividad exclusiva de la niñez, puesto a precisar, también puntualiza que “Para jugar de verdad, el hombre, mientras juega, tiene que convertirse en niño”.³⁹ Por otra parte, cuando participa, el jugador suele hacerlo con la mayor seriedad, lo cual implica que a menudo no siente la menor inclinación a reírse. Esto, sin embargo, no significa que lo lúdico excluya la risa, porque de todos modos implica contento, alegría y despreocupación.⁴⁰ En sus breves estampas, la narradora convierte, percibe

³⁸ *Ibid.*, pp. 71, 91, 109.

³⁹ Huizinga, *op. cit.*, p. 252.

⁴⁰ *Ibid.*, pp. 17, 48.

los actos de los revolucionarios como travesuras. Los conectores “como” o “como si fuera” introducen comparaciones entre ellos y los niños en las que la risa y la alegría funcionan como *tertio comparationis*.

En ‘Las cintareadas de Antonio Silva’ se lee que éste era “uno de los generales que menos hicieron travesuras”, lo cual implica que otros generales hacían muchas. Elías Acosta y Martín López eran, según el testigo Ismael, “traviesos como sólo ellos”.⁴¹ Las palabras “travesuras” y “travieso” hacen pensar evidentemente en una acción ingeniosa y revoltosa hecha por niños (DRAE). La brutalidad de las escenas, el horror de la Revolución, no impiden que los soldados se rían constantemente en medio del dolor. De Julio Reyes sus compañeros cuentan que les había dicho que la guerra le daba tristeza. Al mismo tiempo, recuerdan que “siempre se reía”.⁴² En cuanto a Severo, éste relata a Nellie “entre risas, su tragedia”. Sobre dos revolucionarios, la narradora apunta que nunca se ríen, una cosa aparentemente rara que le llama la atención. Sin embargo, las dos estampas caen en una contradicción porque luego a ambos les pinta cuando se están riendo. Aparentemente, incluso los que no parecen reírse nunca, se ríen. Por una parte, el coronel Bustillos “Nunca se reía”. Por otra parte, “el coronel Bustillos se reía mucho al verlo”. Por un lado, Agustín García “No se sabía reír”. Por otro lado, habla riéndose: “—¿No era nada serio? —dijo él riéndose”.⁴³

Los que están a salvo, en un contexto protegido, se ríen. Así, en la estampa dedicada a las tripas del general Sobarzo, los soldaditos bien vivos que llegan con la bandeja que podría ser el signo del horror destructor de la guerra, “iban platicando y riéndose”. También en los verdugos, la mayor crueldad y la

⁴¹ Campobello, *Cartucho...*, pp. 56, 160.

⁴² *Ibid.*, p. 129. En algunos casos parece haber una relación causal entre tristeza o miedo y la risa: se ríe por desesperado o por tener mucho miedo. Severo recuerda como estaba “muerto de risa y de miedo”, *ibid.*, p. 132.

⁴³ *Ibid.*, pp. 51, 55, 132.

muerte de los otros provocan una risa espontánea y alegre. Unos heridos cuentan cómo mataron a Luis Herrera: "llegamos y lo envolvimos en una colchoneta y lo echamos por la ventana, se llevó un costalazo; qué risa nos dio; le dimos un balazo en el mero corazón" y terminan su descripción aliando a la risa el juicio estético: "¡Qué feo estaba!, decían tosiendo de risa". Cuando algunos soldados aconsejan al general López que se lo piense dos veces antes de fusilar a unos americanos, según su hermano éste reaccionó "riéndose como si fuera un niño": "Pablito López, el joven general, riéndose como si fuera un niño al que tratan de asustar, les dijo: 'Bueno, pues mientras se sabe si son peras o son mazanas, cárguenmelos a mi cuenta'"⁴⁴

Pero la risa también contagia a los que luchan y a los que están a punto de morir. El retrato de Elías Acosta es ilustrativo, pues había perdido sus "dos colmillos de oro" porque "se los habían tirado en un combate cuando se estaba riendo". En efecto, "se reía cuando peleaba". A la hora de la muerte, no falta la risa en el rostro de los que van a ser fusilados. José Rodríguez, a punto de ser matado, se dirige a sus verdugos: "riéndose" y Pablo Siáñez "pidió que le concedieran darle una fumada a un cigarro que le prestaron; luego, lleno de risa, se puso frente al pelotón"⁴⁵. También la narradora compara a Martín López con un niño por su risa. La siguiente escena lo describe cuando recuerda a su difunto y llorado hermano Pablo, en el momento antes de ser fusilado: "¿Sabe lo que hizo? —decía con una voz de confianza—. Pues pidió desayuno, ¡ay qué Pablito! —exclamaba rién-

⁴⁴ *Ibid.*, pp. 85, 98, 117, 118. También a Pancho Villa se le presenta varias veces riéndose: con Urbina, "se venían riendo", p. 105, y también se ríe cuando asusta a un muchacho, apodado *El Siete*, p. 115. Cuando le dan unas rayadas, agarró una: "la olió, y riéndose se la metió en el hueco de la mitasa", p. 133. La narradora no se queda atrás, y la vemos reírse dos veces en las estampas: con el trompeta Rafael que, por detrás, parece un espantapájaros: "me dio risa y pensé que llevaba los pantalones de un muerto", p. 61, y cuando echa chorros de agua sobre Zafira y Zequiel, "Me daba risa ver cómo se les hacía el pelo cuando corrían", p. 64.

⁴⁵ *Ibid.*, pp. 49, 102, 141. En *Las manos de mamá...* Campobello habla de Seañez

dose como un niño". El gusto por la risa es parte esencial del retrato que Campobello hace de los hombres del norte, que aceptan las reglas del juego hasta el último momento. Su alegría fundamental queda resumida en las frases iniciales de una estampa titulada 'Los oficiales de la Segunda del Rayo': "Esos hombres estaban conformes con su suerte. Su alegría nadie, ni las balas, logró desbaratarla"⁴⁶

En *Cartucho*, el momento crucial que permite saber si el revolucionario es un buen jugador, es el de la muerte. Propio al instinto lúdico es el deseo de ser el más hombre, el más burlador de la muerte. De allí que los genuinos vencedores en el juego sean los valientes, los que se burlan de la muerte. Granjean prestigio ante los espectadores, los testigos y la narradora y su honor beneficia a todo el grupo, irradia sobre los del propio bando. Los fusilamientos tienen algo de festivo en la medida en que en ellos se concentran la aspiración al honor, la representación y el reto. Este rasgo se plasma de manera ejemplar en el villista que se ríe ante el pelotón. Pero *Cartucho* también incluye ejemplos al contrario de esta lógica. El hombre que se amedrenta cuando está a punto de ser fusilado arrebatado al juego la *inclusio*, la ilusión que le es inherente. Dentro del universo de Campobello, es coherente que el hombre que abandona la risa porque tiene miedo, tampoco ya es bello.

La asimilación de los soldados a niños grandes hace que la niña narradora se mueva con facilidad en medio del horror revolucionario y explica la conexión natural con los soldados. En varias estampas se establece una genuina connivencia entre la narradora y los otros niños y, por otro lado, los revolucionarios que a veces son muy jóvenes ellos mismos. Antes de que

⁴⁶ *Ibid.*, pp. 110, 143. Asimismo, la risa humaniza profundamente a los hombres implicados en la Revolución, cuya fiereza a menudo es resaltada mediante imágenes tomadas del mundo animal. Como lo recuerda Huizinga, la risa es una cosa exclusiva del hombre, que no comparte con el animal: "El aristotélico *animal ridens* caracteriza al hombre por oposición al animal todavía mejor que el *homo sapiens*", Huizinga, *op. cit.*, p. 18.

lo maten, Cartucho, presencia fugaz que da su nombre al libro, juega con Gloriecita, la hermana pequeña de la narradora Nellie: "Jugaba con Gloriecita y la pasaba a caballo". Al soldado Rafael, la narradora le enseñó sus muñecas: "Y pasaba todos los días, flaco, mal vestido. Era un soldado. Se hizo mi amigo porque un día nuestras sonrisas fueron iguales. Le enseñé mis muñecas". A dos indios mayos, Zequiel y Zafiro, que luego también serán fusilados, "los asustaba echándoles chorros de agua con una jeringa de ésas con que se cura a los caballos".⁴⁷

La conexión entre el mundo infantil y el revolucionario se establece de manera tan fácil y natural que incluso echa puentes entre bandos opuestos. Esto se puede deducir de una estampa titulada 'Los tres meses de Gloriecita'. En ella, ante la gran sorpresa de la mamá, la bebé despierta el amor de los enemigos:

entraron unos hombres altos, con los tres días de combate pintados en su cara y llevando el rifle en la mano. Ella [la madre] corrió desesperada a donde estaba Gloriecita, que tenía tres meses. Al verla con su muchachita abrazada, se la quitaron besándola, haciéndole cariños; se quedaron encantados al verla, decían que parecía borlita. Se la pasaban con una mano y la besaban. Los ojitos azules de Gloriecita estaban abiertos y no lloraba. Se le cayó la gorrita, los pañales, quedándose en corpiño, pero parecía que estaba encantada en las manos de aquellos hombres. Mamá esperó. Uno de ellos, llamado Chon Villescas, levantó una mantilla, se la puso a la niña, y se la entregó. Se fueron saliendo de la casa. Muy contentos se despidieron.⁴⁸

En el plano material, la connivencia entre niños y soldados se manifiesta en el tráfico entre objetos que pertenecen a ambos mundos: un soldado regala balas a los niños y Nellie concibe el plan de hacer de su muñeca princesa la novia de un soldado guapo: "El bello José Díaz estaba platicando. Dije tres veces:

⁴⁷ Campobello, *Cartucho...*, pp. 47, 61, 67.

⁴⁸ *Ibid.*, p. 121.

'sí, voy a hacerlo novio de *Pitaflorida*, mi muñeca princesa, le haré un vestido azul y le pondré estrellas de 'de veras' de las que vende don Luis el varillero".⁴⁹ En la guerra primitiva contada por Campobello se conectan ámbitos que solemos percibir como distintos e incluso contrarios y se establece una relación armónica entre ambos.

Tiempo de recreo y espacio agonal

Fundamental en la concepción que Huizinga desarrollara sobre el juego, es que constituye una actividad separada de la vida normal, tanto en el tiempo como en el espacio. Desde el punto de vista temporal, el juego se desarrolla en un recreo, toma la forma de un *intermezzo*. Se aparta de la vida corriente, asimismo, por el espacio donde se juega:

El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas.⁵⁰

Respecto a la guerra, esto significa que se aparta de los tiempos de paz por una declaración de guerra (que señala su inicio) y una firma de paz (en señal de su fin). Desde el punto de vista espacial, en las guerras arcaicas los adversarios se enfrentaban en un terreno que formaba un espacio agonal. Se puede argumentar que las configuraciones espacial y temporal en *Cartucho* se construyen según estos criterios de lo lúdico.

En las estampas, el espacio agonal donde se juega a la guerra, lo conforman en esencia las calles de Parral, específicamente la Segunda del Rayo. Es allí donde los hombres juegan a

⁴⁹ *Ibid.*, pp. 49, 78.

⁵⁰ Huizinga, *op. cit.*, p. 23.

caballo, donde se ríen mientras disparan, donde se pasean presumiendo ante su público, armados con pedazos de cuerpos de los muertos. Se trata de un espacio cercado que, desde la perspectiva infantil, coincide con el espacio público. De él está excluido el interior de las casas, que representa el espacio privado. Hechas unas salvedades, las casas se ubican fuera de la guerra. De manera más específica, en *Cartucho* la casa se relaciona con la presencia materna y con la plática.⁵¹ Cuando el fuego se hace más intenso: "Cerraron las casas". *El siete*, el hermano cínico de la narradora, al encontrarse en un trance difícil, piensa en la casa: "al verse solo, la noche de León, sí recordó la casa y a Mamá". Cuando Nacha Ceniceros, la única mujer revolucionaria en las estampas, mata por descuido a su amante, regresa a su hogar de manera definitiva y abandona así su vida pública de coronela de la Revolución. Marca este regreso y su ruptura con el espacio agonial al cerrar las aperturas de su casa: "pudo haber sido una de las mujeres más famosas de la revolución, pero Nacha Ceniceros se volvió tranquilamente a su hogar deshecho y se puso a rehacer los muros y tapar las claraboyas de donde habían salido miles de balas contra los carrancistas asesinos".⁵² La casa es el espacio privilegiado de la paz, es allí donde se arreglan los daños. En la estampa inicial, esta actividad reparadora se cifra en el personaje de Cartucho que viene a ver a la madre de la narradora porque necesita que se cosan sus camisas: "Cartucho no dijo su nombre. No sabía coser ni pegar botones. Un día llevaron sus camisas para la casa. Cartucho fue a dar las gracias".⁵³

La palabra coser vuelve tres veces en estampas ulteriores. Pero asociada con el espacio público de la calle donde los hom-

⁵¹ La plática incluye a mujeres o se establece entre ellas y los revolucionarios que vienen a tomar un café.

⁵² Campobello, *Cartucho...*, pp. 47, 67, 115. El caso de Nacha es algo excepcional en la medida en que su casa conectó los dos ámbitos porque sirvió para disparar desde ella.

⁵³ *Ibid.*, p. 47.

bres son expuestos a los peligros de la Revolución, aparece en la expresión "coser a balazos". A Bartolo lo mataron cuando estaba tocando la puerta de su casa: "Nadie sabe quién, pero lo cosieron a balazos"; José Beltrán "les hizo fuego hasta el último momento; lo cosieron a balazos" y "Un día Samuel, aquel muchacho tímido, se quedó dormido dentro de un automóvil; Villa y Trillo también se quedaron allí, dormidos para siempre. Cosidos a balazos". En algunas estampas las connotaciones opuestas de los dos espacios son particularmente claras porque hay un vaivén entre ellos. El primer caso es el del coronel Bufanda, cuyo cuerpo está tirado a media calle: "Una doctora que vivía a un lado del mesón del Águila metió al muerto en su casa; ya lo tenía tendido cuando llegaron los de Rosalío Hernández, lo sacaron arrastrando, lo tiraron a media calle y los pedazos de su cabeza estaban prendidos de las peñas". También doña María metió a su amante talabartero muerto en su casa, lo "levantó y lo metió en su casa". La casa aparece como el espacio separado de la contienda y, en el caso de los muertos, como la sepultura o la caja donde puede descansar en paz. La diferencia entre los dos espacios también se nota en la estampa sobre Elías Acosta y su asistente, que entran en la casa de Chonita para comer, salen cuando vienen los carrancistas, vuelven a la casa de Chonita para buscar su caldo y su taza de atole, y salen otra vez para ser matados. Estas últimas escenas demuestran que, si bien tienen connotaciones contrarias, los dos espacios están intensamente conectados y que, entre ellos, existen claras y repetidas relaciones de contigüidad. La puerta es el lugar por donde se suele establecer el pasaje. Algunas veces los que entran son enemigos que vienen a amenazar. En otra ocasión las balas entran: "El caso es que las balas pasaban por la mera puerta, a mí me pareció muy bonito".⁵⁴

Por regla general, sin embargo, quienes entran son revolucionarios amigos o paisanos que quieren platicar, con un ca-

⁵⁴ *Ibid.*, pp. 53, 73, 76, 83, 92, 104, 127, 157.

fecito, y que traen noticias de otros conocidos. Es el caso del coronel Bustos, en la estampa que lleva el mismo título: "Siempre que venía a Parral, traía con él dos o tres amigos y llegaban a la casa a ver a Mamá. Platicaban de la revolución". José pasaba por la casa, iba, venía. En 'La sentencia de Babis': "Un soldado que llegó de Jiménez buscó la casa. Traía algo que contarle a Mamá".⁵⁵ El espacio de la casa —en principio estático— de esta manera se dinamiza por el constante ir y venir de los hombres de la Revolución.

Ya que a la narradora niña le atrae el juego; quiere estar lo más cerca posible de él y de los jugadores. Aunque en la estampa inicial la vemos jugando en casa, debajo de la mesa, se trata de una localización más bien excepcional, pues prefiere moverse en el espacio agonal de las calles de su pueblo. 'Las tripas del general Sobarzo' muestra que uno de sus lugares preferidos es la piedra grande. Ya que ésta se ubica arriba en la calle, ofrece a la niña una vista panorámica ideal desde la cual puede ver la escena del juego. Esta preferencia por el espacio agonal suscita la reprobación de la madre, que quiere protegerla y retenerla en casa. Varias veces la madre se enoja por la falta de prudencia de la hija: "Mamá se enojó, dijo: '¿No ven que dicen que Villa puede entrar de un momento a otro hasta el teatro, para librar a Ángeles? La matazón que habrá será terrible'. Nos encerraron; ya no pudimos oír hablar al señor del traje café".⁵⁶ El verbo "encerrar" indica que la niña no percibe las cosas como la madre: desde su punto de vista, la casa significa reclusión más que protección.

Esta percepción se explica porque quiere participar en el verdadero espacio del juego, incluso cuando está confinada a la casa y aunque sólo sea en calidad de espectadora. No cabe duda de que su lugar preferido es el marco de la ventana, donde suele instalarse con o sin su muñeca Pitaflorida. La estampa

⁵⁵ *Ibid.*, pp. 51, 74, 78.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 96.

'El muerto' es ilustrativa al respecto. En la calle comienzan a combatir y Nellie quiere presenciar la batalla. Para satisfacer su curiosidad y en un momento de descuido de Felipe, el muchacho encargado de cuidarla, se asoma por la ventana con su hermana:

El caso es que las balas pasaban por la mera puerta, a mí me pareció muy bonito; luego luego quise asomarme para ver cómo peleaba *El Kirilí*. Mamá le dijo a Felipe Reyes, un muchacho de las Cuevas, que nos cuidara y no nos dejara salir. Nosotras, ansiosas, queríamos ver caer a los hombres; nos imaginábamos la calle regada de muertos. Los balazos seguían ya más sosegados. Felipe se entretuvo jugando con unas herramientas y saltamos a una ventana mi hermana y yo; abrimos los ojos en interrogación. Buscamos y no había ni un solo muerto, lo sentimos de veras.⁵⁷

Cuando los hombres comienzan a disparar más fuerte, las hermanas deben abandonar su posición de atalaya: "Fuimos arrastradas de la ventana por Felipe Reyes".⁵⁸ En una estampa posterior, 'Desde una ventana', queda claro una vez que la niña goza de la Revolución desde el marco de la ventana de su casa. Es allí donde el juego entra por los ojos y es la ventana que sirve de marco, que delimita la percepción de los episodios bélicos como escenas:

Una ventana de dos metros de altura en una esquina. Dos niñas viendo abajo [...] Me parecía mío aquel muerto. Había momentos que, temerosa de que se lo hubieran llevado, me levantaba corriendo y me trepaba en la ventana [...]. Me dormí aquel día soñando en que fusilarían otro y deseando que fuera junto a mi casa.⁵⁹

A la niña, la calle le sugiere aventura, belleza y juego. En su perspectiva, el interior connota, además de la figura materna

⁵⁷ *Ibid.*, p. 76.

⁵⁸ *Ibid.*, p. 77.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 88.

y de las constantes visitas, reclusión y límites a su libertad. Su *locus amoenus* no son los valles, árboles o arroyos donde ocurren las escenas de amor tradicionales en la literatura femenina de aquella época sino el marco de la ventana desde donde ve pasar a los hombres, a los caballos, lugar en el cual contempla el *espectáculo mundi*.

La conceptualización de Johan Huizinga acerca del juego implica también que se separe de la vida corriente a la que interrumpe, como un recreo, una pausa. En la perspectiva adoptada en *Cartucho* no hay una normalidad anterior o posterior de manera que, en vez de ser un *intermezzo*, la guerra aparece como lo normal, lo de siempre. No hay referencias que remitan a tiempos de paz, salvo en la estampa de Nacha Ceniceros que, por esta razón, es bastante única.⁶⁰ Esta evaluación, el hecho de que el juego no aparezca como un *intermezzo*, contribuye a construir el retrato de una narradora tan joven que percibe todo como si fuera un juego pero también de una narradora demasiado joven para haber conocido o para recordar un tiempo prerrevolucionario, de paz. La narradora brinda la clave de su visión del mundo con el mismo tono lacónico que usa para relatar sus demás impresiones: "Más de trescientos hombres fusilados en los mismos momentos, dentro de un cuartel, es mucho muy impresionante", decían las gentes, pero nuestros ojos infantiles lo encontraron bastante natural".⁶¹ De manera lógica, proyectada hacia el futuro, la Revolución aparece también como una guerra sin fin.

⁶⁰ A ella se podría añadir la estampa final, pero es bastante ambigua. En ella la madre de la narradora se alegra. Puede pensarse que su alivio se debe al hecho de que se anuncia el fin de las confrontaciones, pero también al hecho de que el bando villista ha vuelto a organizarse: "Los ojos de Mamá tenían una luz muy bonita, yo creo que estaba contenta. Las gentes de nuestros pueblos les habían ganado a los salvajes. Volverían a oírse las pezuñas de los caballos. Se alegraría otra vez nuestra calle, Mamá me agarraría de la mano hasta llegar al templo, donde la virgen la recibía", p. 161. Globalmente, sin embargo, en el libro no hay ningún antes ni un después que sea tiempo de paz, por lo menos desde la perspectiva dominante de la narración.

⁶¹ *Ibid.*, p. 81.

LO LÚDICO Y LO SERIO

En un análisis sobre la novela de la Revolución mexicana, Robert Kirsner contrasta novela e historiografía en la medida en que aquélla logra recrear destinos individuales mientras que ésta proyecta la actuación del pueblo en un plano abstracto, virtualmente romántico:

En su afán de exaltar la grandeza de la nación, la historia deja en abandono las preocupaciones personales de los pequeños héroes quienes se convierten en figuras evanescentes. Será la literatura, y en particular la novela historiada, la que se encargará de recrear las vidas humanas dentro del drama de la desavenencia nacional.⁶²

Al pasar revista a las novelas más emblemáticas de la Revolución que se han publicado desde *Los de abajo* (1914) hasta *La muerte de Artemio Cruz* (1962), es inevitable constatar que lo que Kirsner llama "pequeños héroes" son cabecillas, hombres, y, al menos en cierto momento, poderosos. Es el caso de Demetrio Macías, Artemio Cruz, Pedro Páramo, entre otros. En *Cartucho*, la perspectiva adulta, masculina, teleológica y pesimista de la narrativa tradicional se ve destronada de su monopolio literario por un contrapunto de vista infantil, femenino, anecdótico y, como intenté demostrar en este ensayo, lúdico.

En la medida en que también los aspectos más bárbaros de la Revolución; inclusive la propia lucha y los fusilamientos, son representados *sub specie ludi*, la recepción negativa de *Cartucho* se entiende. Volvamos a Huizinga para una posible explicación del hecho. Al considerar de más cerca la pareja conceptual "el juego" y "lo serio", Huizinga concluye que el primer concepto es positivo y el segundo negativamente connotado, y que el contenido significativo de lo serio es lo que no es juego.

⁶² Robert Kirsner, "La actuación del pueblo en la novela de la revolución mexicana: visión literaria de la historia", en Juan Fernández Jiménez *et al.* [eds.], *Estudios en homenaje a Enrique Ruiz-Fornells*, Pennsylvania, ALDEEN, 1990, p. 347.

Se puede pensar que los tempranos lectores de Campobello estaban molestos con las imágenes que presentaban la Revolución como si fuera un juego. Esta representación que no incluye los elementos retóricos codificados por la tradición literaria, parecía restarle seriedad a la Revolución mexicana, tantas veces celebrada y consagrada como evento fundacional de la nación. Al leer las estampas de esta manera, estos lectores habrán olvidado, sin embargo, que, como lo dice Huizinga, si lo serio intenta excluir el juego, éste puede muy bien incluir en sí lo serio.⁶³

La imagen que Campobello construía en sus estampas como una niña que describe la Revolución mexicana de manera lúdica, lacónica y sin *pathos* reforzaba sus pecados de mujer escritora y villista. El estilo de *Las manos de mamá* constituye un intento por rectificar esta imagen. Allí Nellie se crea un personaje autoficcional mucho más tierno y sensible y su discurso se amolda mejor al criterio estimativo que de ordinario se aplica a la literatura de mujeres.⁶⁴ La diferencia entre un estilo y otro parece indicar que Campobello decidió en cierto momento sacrificar su propio estilo a la eficacia discursiva y a la toma en cuenta de las opiniones del otro, que había dejado de hacer abstracción de la doxa.

Su texto autobiográfico de 1959 da cuenta, a su manera, que mantuvo, por lo menos hasta los años cincuenta, una relación ambivalente con sus propios textos y, de hecho, con la praxis

⁶³ "Si [...] consideramos más de cerca la pareja conceptual 'el juego' y 'lo serio', veremos que no son equivalentes ambos términos, pues el primero es positivo y el segundo negativo. El contenido significativo de 'lo serio' se determina y agota con la negación del juego. Lo serio es lo que 'no es juego' y no otra cosa. El contenido significativo de juego, por el contrario, ni se define ni se agota por el de 'no serio', pues el juego es algo peculiar y el concepto 'juego', como tal, de un orden más alto que el de 'no serio'. Lo serio trata de excluir el juego, mientras que el juego puede muy bien incluir en sí lo serio.", p. 66.

⁶⁴ Es de notar que la propia Campobello señala que, mientras que escribió *Cartucho* totalmente por su cuenta: "Escribí a solas, sin consultar ni pedir consejo", Campobello, *Las manos de mamá...*, p. 97, recibió ayuda para redactar *Las manos de mamá*: "Fue mucha suerte el haber tenido el consejo y dirección de un espíritu generoso, maestro de las letras", *Ibid.*, p. 127.

misma de la escritura. En él, Nellie se enorgullece de los elogios que mereció *Las manos de mamá* y lamenta el ninguneo del que fue objeto *Cartucho*. Asimismo, se nota su frustración por no ser aceptada como jugadora a pleno derecho en el juego de las sociedades literarias de México. En el mismo texto, sin embargo, reivindica su propia postura narrativa y la dimensión testimonial de *Cartucho* en repudio de la tradicional novela de la Revolución que dice sólo conocer por haber escuchado hablar de ella.⁶⁵ Gran parte de su texto autobiográfico lo dedica a reflexionar sobre las deformaciones en las que incurría el discurso histórico y literario que, en su opinión, se plegaba ante los dictados de las instituciones oficiales.

Desde la perspectiva del juego cabe destacar el léxico que utiliza para hablar de su propia postura narrativa y de su actitud hacia su escritura. En el mismo texto, recuerda el momento de la publicación de *Cartucho* y su reacción al evento: "Me horroricé, quería huir a mi rincón, esconderme detrás de un árbol; porque sabía que aquello era la travesura más grande que había cometido. Cerré los ojos, me tapé los oídos y me reí por dentro".⁶⁶ La cadena asociativa entre escribir y publicar, hacer travesuras y reírse hace pensar en las imágenes de la Revolución, también asociada con la niñez y la risa. El tratamiento del tema de la escritura en *Las manos de mamá...* coincide en algunos aspectos importantes con la aproximación a la guerra en *Cartucho* y, por lo mismo, la escritura viene a instalarse en la esfera de lo lúdico. La *poiesis* vista como actividad lúdica y el autorretrato que la escritora se construye como una niña traviesa llena de risa a su vez coinciden con la idea de Huizinga; cuyo libro incluye un capítulo titulado "Juego y poesía" y otro "Papel de la función

⁶⁵ "[...] en la época en que escribía *Cartucho* yo no había leído ningún libro de la Revolución, ya estuvieran escritos con acierto o sin él. Creo que eran bien pocos, y entiendo, por lo que se contaba de boca en boca, que estaban plagados de leyendas o composiciones truculentas, representando a los hombres de la Revolución con acentos crueles, en ángulos vulgares", Campobello, *Las manos de mamá...*, pp. 116-117.

⁶⁶ *Ibid.*, p. 115.

poética”, donde argumenta que la poesía y otras formas de literatura tienen una evidente función lúdica:

Para comprender la poesía hay que ser capaz de aninarse el alma, de investirse el alma del niño como una camisa mágica y de preferir su sabiduría a la del adulto. Nada hay que está tan cerca del puro concepto de juego como esa esencia primitiva de la poesía.⁶⁷

Al final de su texto autobiográfico, Campobello hace aún más explícita su valoración de la poesía como juego y compara a ambos con el rezo, el canto y la danza por su carácter sagrado. Dos veces establece la misma conexión entre escritura, juego y el ámbito sagrado: “De los poemas que he escrito puedo decir que, como soy un ser de naturaleza romántica, sé que jugar es tan sagrado como rezar, como cantar y danzar”⁶⁸ y

Los deseos que se escriben sencillos, claros, y se proyectan, sin estruendo, hacia el lugar de nuestra predilección, de donde nace el impulso de ir al encuentro de lo mejor de nuestra naturaleza, y esto es nuestra poesía; poesía que podemos aplicar a la danza, a la oración, al juego y a cuanto nos hace felices.⁶⁹

Se ha dicho que uno de los obstáculos a la fácil comprensión y valoración de *Cartucho* es la ausencia de protagonistas. A partir de la lectura que hemos propuesto, podríamos sugerir que, si hay una jugadora protagónica, ésta es la propia autora.

⁶⁷ Huizinga, *op. cit.*, p. 153.

⁶⁸ Campobello, *Las manos de mamá...*, p. 145.

⁶⁹ *Ibid.*, pp. 145-146. La propia autora achaca esta convicción —utiliza el verbo saber que no deja infiltrar ninguna duda, “sé que”— a su naturaleza romántica. A Huizinga se le ha reprochado en ocasiones la indole irracional y romántica de sus conclusiones, debida al contexto de entreguerras en el que escribía, José Antonio González Alcantud, *Tractatus ludorum. Una antropológica del juego*, Barcelona, Anthropos, 1993. Valdría la pena intentar saber si se trata de una interpretación estimulada a partir del contexto histórico a los dos lados del océano.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar Mora, Jorge, “El silencio de Nellie Campobello”, en Nellie Campobello, *Cartucho*, 2000, pp. 9-40.
- Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes*, París, Gallimard, 1967.
- Campobello, Nellie, *Cartucho. Relatos de la lucha en el Norte de México*, pról. y cronología de Jorge Aguilar Mora, México, Era, 2000.
- Campobello, Nellie, *Las manos de mamá. Tres poemas. Mis libros*, pról. de Blanca Rodríguez, México, Factoría, 2006.
- Castro Leal, Antonio, *La novela de la Revolución Mexicana, I*, 9ª ed., México, Aguilar, 1970.
- Cázares H., Laura [ed.], *Nellie Campobello. La revolución en clave de mujer*, México, Universidad Iberoamericana/Tecnológico de Monterrey/Conaculta/Fonca, 2006.
- De Beer, Gabriella, “Nellie Campobello, escritora de la Revolución Mexicana”, en *Cuadernos Americanos*, núm. 223, 1979, pp. 212-219.
- Faverón Patriau, Gustavo, “La rebelión de la memoria: testimonio y reescritura de la realidad en *Cartucho* de Nellie Campobello”, en *Mester*, núm. 32, 2003, pp. 53-71.
- Glantz, Margo, “¿Fin del milenio?: fin de la Revolución mexicana (La sombra del caudillo: los malos feos y los bellos buenos, una metáfora de la realidad política mexicana)”, en *Hispanérica: Revista de Literatura*, núm. 66, 1993, pp. 109-115.
- _____, “Vigencia de Nellie Campobello”, en Mabel Moraña y María Rosa Olivera Williams [eds.], *El salto de Minerva. Intelectuales, género y Estado en América Latina*, Madrid/Fránfort, Vervuert/Iberoamericana, 2005, pp. 123-142.
- González Alcantud, José Antonio, *Tractatus ludorum. Una antropológica del juego*, Barcelona, Anthropos, 1993.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 2007 [primera edición 1938].

- Kirsner, Robert, "La actuación del pueblo en la novela de la revolución mexicana: visión literaria de la historia", en Juan Fernández Jiménez *et al.* [eds.], *Estudios en homenaje a Enrique Ruiz-Fornells*, Pennsylvania, ALDEEN, 1990, pp. 347-354.
- Lausberg, Heinrich, *Handbuch der literarischen Rhetorik: Eine Grundlegung der Literaturwissenschaft*, Munich, Hueber, 1960.
- Lorente Medina, Antonio, "Introducción", en Martín Luis Guzmán, *La sombra del caudillo*, Madrid, Clásicos Castalia, 2002, pp. 7-66.
- Matthews, Irene, *Nellie Campobello: La centaura del norte*, México, Cal y Arena, 1997.
- Meyer, Doris, "Divided Against Herself: The Early Poetry of Nellie Campobello", en *Revista de Estudios Hispánicos*, vol. xx, núm. 2, mayo de 1986, pp. 51-63.
- Parra, Max, "Memoria y guerra en *Cartucho* de Nellie Campobello", en *Revista de Crítica Literaria Latinoamericana*, año xxiv, núm. 47, 1998, pp. 167-186.
- Pereira, Armando *et al.*, *Diccionario de la literatura mexicana: siglo XX*, 2ª ed., México, UNAM/Ediciones Coyoacán, 2004.
- Poniatowska, Elena, *Las siete cabritas*, México, Era, 2000.
- Pratt, Mary Louise, "Mi cigarro, mi singer, y la Revolución mexicana: la danza ciudadana de Nellie Campobello", en *Revista Iberoamericana*, núm. 206, 2004, pp. 253-273.
- Rivera López, Sara, "La lectura oculta de la Revolución mexicana en *Cartucho*, de Nellie Campobello", en *Iztapalapa*, vol. 23, núm. 52, enero-junio de 2002, pp. 19-29.
- Rodríguez, Blanca, *Nellie Campobello: eros y violencia*, México, UNAM, 1998.
- _____, "Imágenes bélicas en *Cartucho*", en Laura Cázares H. [ed.], *Nellie Campobello. La revolución en clave de mujer*, México, Universidad Iberoamericana/Tecnológico de Monterrey/Conaculta/Fonca, 2006, pp. 39-49.

- _____, "Prólogo", en Nellie Campobello, *Las manos de mamá. Tres poemas. Mis libros*, México, Factoría, 2006, pp. IX-XXVII.
- _____, "La guerra como placer estético en *Cartucho*", en *Actas del XV Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas. 'Las dos orillas'*, México, FCE, AIH/Tecnológico de Monterrey/El Colegio de México, 2007, pp. 611-619.
- Segura Escalona, Felipe, "La señorita Nellie", en *Revista de la Universidad de México*, julio de 1993, pp. 43-45.
- Vargas Valdés, Jesús y Flor García Rufino, *Francisca Yo!, el libro desconocido de Nellie Campobello*, Ciudad Juárez, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, 2004.