

**Alegría en la revolución y tristeza en tiempos de paz.
El juego en *Cartucho* y *Las manos de mamá*
de Nellie Campobello**

KRISTINE VANDEN BERGHE
Universidad de Lieja, Bélgica

RESUMEN: En *Cartucho* (1931), Nellie Campobello representa la Revolución mexicana como si fuera un juego, en el sentido que da Johan Huizinga al término en *Homo ludens* (1938). Destaca la belleza de la guerra, la alegría de los revolucionarios y muestra cómo éstos se convierten en niños jugando sobre sus caballos. En *Las manos de mamá* (1937), los ingredientes constitutivos de lo lúdico se desplazan de los revolucionarios a la madre. Además, al tiempo posrevolucionario la falta el espíritu del juego. Las diferencias entre ambos textos ayudan a entender que su acogida crítica fue bastante divergente.

ABSTRACT: In *Cartucho* (1931), Nellie Campobello represents the Mexican Revolution as if it were a game, in the sense that Johan Huizinga gives to the term in *Homo Ludens* (1938). She puts forward the beauty of war, the joy of the revolutionaries and shows how they are converted in children playing on their horses. In *Las manos de mamá* (1937), the constituting ingredients of ludic play move from the revolutionaries to the mother. Furthermore, in postrevolutionary times the spirit of the game is missing. The differences between both texts helps one to understand how their critical reception was considerably divergent.

PALABRAS CLAVE: Nellie Campobello, *Cartucho*, *Las manos de mamá*, Homo Ludens, Revolución mexicana, estereotipos

KEYWORDS: Nellie Campobello, *Cartucho*, *Las manos de mamá*, game, Homo Ludens, Mexican Revolution, stereotypes.

La escritora chihuahuense Nellie Campobello publicó tres libros sobre la Revolución mexicana, dos volúmenes de relatos y un libro de memorias de Pancho Villa, que pasaron prácticamente desapercibidos hasta los años ochenta. El pequeño *boom* de estudios sobre la autora que ha surgido desde aquel entonces, se explica por los últimos años de su vida. Desapareció a mediados de los ochenta y un proceso jurídico sacó a la luz que había sido secuestrada y que murió en la más absoluta soledad.

La crítica suele explicar el ninguneo del que Campobello fue víctima por la imagen que la autora difundía de sí misma. Por un lado, en una época en que las mujeres en México no solían escribir, el hecho de que

ella lo hiciera y, sobre todo, que escribiera prosa sobre los aspectos más bárbaros de la Revolución perjudicaba su imagen. Asimismo causaba detrimento 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*. Es probable que ambas circunstancias incidieran sobre el ninguneo posterior de Campobello; sin embargo, no explican por qué sus dos libros de ficción sobre la Revolución mexicana que vamos a comentar en este ensayo se recibieron de manera tan distinta. El primero, *Cartucho*, se publicó en 1931. Es un libro de breves estampas sobre la lucha en el norte de México. Según escribe la propia Campobello en su texto autobiográfico “Prólogo” (1960) y según confirman los críticos actuales de su obra, suscitó pocos comentarios, sobre todo en comparación con la acogida positiva que se dio a su libro posterior, *Las manos de mamá*, publicado en 1937 (véanse Aguilar Mora 2002; Cázares H. 2006; De Beer 1979; Rivera López 2002; Rodríguez 1998, entre otros).¹

Las reseñas de este último libro a las que Campobello alude en “Prólogo”, como las de José Juan Tablada y de Martín Luis Guzmán, lo ensalzan porque en él se combina una visión ruda de la Revolución con otra más delicada. Tablada elogia *Las manos de mamá* en los siguientes términos: “bárbaro, a pesar de sus delicadezas; rudo, no obstante sus conmovedoras melodías; dislocado, maguer su armonía esencial” (en Campobello 2006: 138). Empleado por Tablada, el término “bárbaro” no tiene su acepción negativa habitual porque continúa: “Pero bien hayan los libros rudos, bárbaros y dislocados, hoy que suelen producirse otros pretenciosos e inánimes” (138). No obstante, la reseña de Tablada sugiere que le parece que *Las manos de mamá* es un texto digno de interés porque su lado bárbaro queda compensado por otro, más delicado y conmovedor: “contenido hondo donde la tragedia inevitable desborda con sangre y fragores, sobre la delicada evocación sentimental” (138). Tablada no dice qué entiende exactamente por “bárbaro” o “delicado”, pero es legítimo pensar que se refiere a la combinación de una visión directa de la Revolución mexicana —lo bárbaro— con el recuerdo cariñoso y sentimental de la presencia materna —lo delicado—. En calidad

¹ 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” (2002: 169).

de narradora en *Las manos de mamá*, Nellie Campobello logra convencer porque se construye de sí misma una imagen tierna, de hija llena de amor filial hacia su madre.

Ahora bien, de los estudios acerca de *Cartucho* se desprende que éste chocó porque faltaba esta contraparte a la visión bárbara de la Revolución. Que esta obra no haya dejado de provocar incomodidad se manifiesta incluso en la crítica actual, que la juzga con criterios, por lo demás, muy distintos. Sigue destilando sorpresa por lo que llama una visión amoral, directa, de la violencia desde el punto de vista de una niña. Aunque una lectura atenta demuestre que la narración y la focalización no son tan unívocamente infantiles como a menudo se dice, es verdad que, en la mayor parte de las estampas, la autora intenta sugerir una visión de la Revolución que corresponde al punto de vista de una niña.

A fin de fabricar esta visión, Campobello hubiera podido evocar el horror que inspiran los pedazos de carne arrancados y los problemas que provoca el hambre en su familia. A continuación sugeriré que, por el contrario, optó por crear un personaje infantil que percibe la guerra como un juego. En las estampas el léxico del juego se trenza con el de la guerra de tal manera que se encuentran en un solo campo semántico. Esta constatación me llevó al ensayo *Homo ludens* (1938) del historiador de la cultura Johan Huizinga, que se publicó en la misma década que los dos libros de Campobello y que analiza el concepto del juego y la relación entre éste y la guerra. Un estudio de *Cartucho* y de *Las manos de mamá* a partir de *Homo ludens* permite iluminar facetas menos estudiadas de la obra de Campobello, desentrañar algunas de las diferencias y coincidencias más importantes entre los dos libros que escribiera sobre la Revolución mexicana y, finalmente, formular una hipótesis acerca de la recepción diferente de ambos que quiere completar las explicaciones que se han propuesto hasta ahora.

EL JUEGO Y LA GUERRA

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 las naciones o de bandos de “hombres de guerra”, el juego es una actividad asociada de manera privilegiada con los niños. Esta sería la lectura más inocente, basada en el sentido común con las que se consideran las dos actividades, guerrear y jugar.

Está lejos de todo esto la teoría que Johan Huizinga desarrolló sobre el tema de la guerra y del juego en *Homo ludens*. Huizinga dice partir del “concepto de juego que nos es común” (45) pero, después, mediante un acercamiento antropológico-cultural, sustituye estas connotaciones comunes del juego por una serie de rasgos esenciales.² Su tesis principal es que la civilización nace y se desarrolla como un juego, que la cultura humana brota del juego y tiene un carácter de juego. Al demostrarla, Huizinga espera integrar el concepto de juego en el de cultura y contribuir a que el juego sea concebido como un fenómeno cultural y civilizador. En su óptica, el juego es una cosa seria, 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*” (30). Esto implica, por ejemplo, que el juego no se limita a la infancia y que el hombre juega en cualquier etapa de su vida por ser en esencia un *homo ludens*. De esta manera, el historiador amplía la noción de juego más allá de la niñez.

Para demostrar su tesis, distingue una serie de rasgos estructurales que le parecen definir al juego. Primero, el juego supone contento, 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

² Con muchas de ellas coincidió dos décadas más tarde, el sociólogo, crítico y escritor francés Roger Caillois en *Les jeux et les hommes: la masque et le vertige* (1958).

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 (19).

En calidad de intermezzo a la vida corriente, el juego escapa de ésta, tanto en el tiempo como por el espacio donde se juega. Finalmente, al juego lo rigen varias reglas del juego 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” (46).

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 rige 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 sacras, el torneo medieval, el duelo corriente conocido por ciertos pueblos europeos hasta en el siglo veinte—, 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 (117).

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” (117). Como segundo argumento destaca que, originalmente, las guerras respetaban cada uno de los rasgos esenciales del juego (124): 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: “La lucha como función cultural supone siempre reglas limitadoras, y exige, en cierto grado, el reconocimiento de su carácter lúdico” (118).

Pese a distinguirse como medievalista, Huizinga no trata exclusivamente de épocas pasadas; sin embargo, admite que 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” (118). Es cuando al adversario no se le reconoce ningún derecho humano que la guerra carece de función cultural y lúdica.

Sobre todo en *Cartucho* pero también en *Las manos de mamá* la narradora propone un imaginario de la Revolución mexicana que coincide en varios aspectos con la idea que Huizinga desarrolla sobre la guerra como juego.³ Tales imágenes simultáneamente refuerzan la índole infantil de la perspectiva narrativa y sugieren el carácter arcaico de la contienda.

CARTUCHO: LA REVOLUCIÓN SUB SPECIE LUDI

Un primer indicio de que, en *Cartucho*, la Revolución mexicana se percibe como un acontecimiento lúdico, se encuentra en el léxico utilizado por la narradora para hablar de ella. Elías Acosta disparaba 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” (2000: 49, las cursivas son mías).⁴ La descripción de unos revolucionarios que entran en el pueblo esta-

³ En este ensayo, me concentro en algunos de los aspectos estructurales del juego y dejo fuera de consideración otros destacados por Huizinga, como el hecho de que está separado de la vida corriente en el tiempo y en el espacio. Espero ocuparme de ellos en otra ocasión.

⁴ El tiro al blanco es mencionado por Huizinga como actividad lúdica por excelencia: “Domina en los juegos la habilidad del individuo como rompecabezas, solitarios, tiro al banco” (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” (2000: 126).

blece una asociación léxica semejante entre la Revolución y el juego: “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” (148, las cursivas son mías). En estos dos fragmentos los hombres de la Revolución aparecen como jugadores. Sin embargo, no apoyan totalmente la idea de que la Revolución es un juego porque en los dos también se sugiere que hay una incompatibilidad entre matar y jugar, entre juego y levantamiento: “nunca mató, era jugando” y “no pareció un levantamiento” lo demuestran.

Otros fragmentos desmienten esta incompatibilidad al calificar la propia lucha como un juego. En la estampa “Tragedia de Martín”, la narradora cuenta: “*jugando* a balazos ninguno se le escapó” (154) y pone en la boca del revolucionario Ismael: “¡Ah qué Martín tan *travieso*, cómo se burlaba de aquellos malditos changos! Cómo *jugaba con ellos*, había que verlo” (160, las cursivas son mías).⁵ El juego significa diversión y no tiene otro fin que él mismo. Esta visión de la lucha puede explicar que pocas veces sepamos por qué causa mueren estos soldados o incluso a manos de quién: “Nadie sabe quién, pero lo cosieron a balazos” (53). En la visión de la guerra como un quehacer lúdico, no hay otra lógica que la del propio juego.

De cuanto llevamos dicho se desprende que Campobello construye la guerra discursivamente como un espacio donde la posibilidad de jugar queda intacta. Esta posibilidad aún queda señalada de otras maneras. En la estampa inicial titulada “Cartucho”, la narradora ya comienza a construir su autorretrato. Es llamativo que se describa jugando: “El dinero hace a veces que las gentes no sepan reír⁷, dije yo jugando debajo de una mesa” (47).⁶ Es más sorprendente que, en medio de la revolución, tampoco los adultos dejen de jugar. En la estampa sobre el soldado Manuel, éste es presentado primero cuando “*jugaba* con una tira de papel (siempre hacía barquitos después de comer)” (125). Al salir de la casa en busca de su destino, echa “una mirada al barquito de papel caído debajo de la mesa” (126). El símil del hombre como juguete se

⁵ En una ocasión, la comparación se hace en otra dirección y el juego entre niños se compara con la guerra. De Babis, un amigo vendedor de dulces, la narradora dice: “me quería porque yo podía hacer la guerra con los muchachos a pedradas” (74).

⁶ Lo dicho aquí por la niña debajo de la mesa es bastante enigmático y coincide en este sentido con Huizinga cuando dice que: “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” (194).

confirma al final de la estampa con una imagen que sugiere 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” (126). Los hombres, al mismo tiempo que juegan a la guerra, son juguetes unos de otros.

LA BELLEZA DE LA REVOLUCIÓN

El que la Revolución mexicana se represente como un juego asimismo explica que la narradora no la describa con el pathos con el que a menudo se describen las revoluciones. La estampa “Las tripas del general Sobarzo” ilustra esto. Sin duda una de las estampas más comentadas de Campobello, quisiera leerla aquí desde la perspectiva de lo lúdico. 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 por la calle como si fueran camareros, llevando una bandeja con las tripas de un general muerto. Cuando ven a las niñas, se divierten de antemano con el miedo que piensan provocar. Pero se equivocan porque 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 (2000: 85, las cursivas son mías).

Según las antiguas reglas de la retórica habría tres prácticas que permiten inducir la emoción a través del discurso: el locutor debe mostrar objetos o escenas emocionantes que aporten estímulos a la representación (Lausberg 1960: 257). Tal es el caso de las tripas. Pero también hay

que servirse de los medios lingüísticos de la descripción para provocar pathos y hay que mostrarse emocionado. Ahora bien, es evidente que la narradora no moviliza ninguna figura que estimule una identificación empática.

Es verdad que hay un signo de exclamación en el fragmento, pero sirve para poner de relieve un juicio estético. Esto llama la atención sobre la sensibilidad estética de la narradora, quien repite tres veces que lo que vio era bonito. El texto está pletórico de juicios estéticos de la narradora, por ejemplo sobre armonía rítmica que la Revolución ofrece bajo muchas formas. En la estampa dedicada a las tripas de Sobarzo, la niña señala que: “Se alejaron con el mismo pie todos” (85). Después siguen otras referencias al ritmo: “Llegaron las tropas, se formaron frente al panteón. Luego, con paso lento y bien rimado, apareció el reo” (108) y “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” (119). Cuando entierran a Julio Reyes, “Los hombres que lo llevaron al camposanto lo iban meciendo al ritmo de sus pasos” (130).

Pero sobre todo hace resaltar la belleza de los revolucionarios que, en medio de la mugre, de la fiesta de balas, exhiben sus mitazas, 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 tenía los pies chiquitos. Kirilí, siempre que había un combate, daba muchas pasadas por la Segunda del Rayo, para que lo vieran tirar balazos” (50). La percepción de la guerra según categorías estéticas es otra coincidencia con la teoría de *Homo ludens* para la cual la preocupación por la estética es un componente que comparten el juego y la guerra primitiva. Recordemos que el historiador ilustra con numerosos ejemplos que ésta es investida con todo el ornamento del que dispone la tribu (2007: 124). Más específicamente, los hombres de la Revolución recuerdan la imagen que configura Huizinga, quien compara al jugador con el pavo real que exhibe su plumaje a sus hembras para causar admiración (28).

La misma imagen aún sirve a Huizinga en su argumentación de que el juego tiene el carácter de una representación.⁷ Esta óptica no está

⁷ “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

ausente en *Cartucho*, ya que la narradora describe cómo los hombres juegan a la guerra, jugando sus rifles y jugándose la vida, como si representaran una obra de teatro. Para verbalizar su percepción, emplea un lenguaje del mundo de la representación. En una estampa compara a un hombre que se prepara para la muerte al que se adecenta para salir en una foto: “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” (109).

Finalmente, “Las tripas del general Sobarzo” ilustra cómo la apreciación estética de las niñas suplanta al juicio ético previsto por los soldados. Esta jerarquía es bastante corriente en *Cartucho* donde escasean los juicios moralizantes sobre la Revolución y faltan comentarios sobre su degradación en luchas entre hermanos o acusaciones contra los campos implicados. También en este sentido su representación coincide con el juego tal y como lo percibe Huizinga, quien alega: “El juego está fuera de la disyunción sensatez y necedad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por sí, una función moral, ni se dan en él virtud o pecado” (18-19).

EL ANIMAL RIDENS

A lo largo de *Homo ludens* el autor argumenta que el juego no es una actividad exclusiva de la niñez. Pero al mismo tiempo, advierte que “para jugar de verdad, el hombre, mientras juega, tiene que convertirse en niño” (252). Por otra parte, aunque los jugadores a menudo no tienen ninguna inclinación a reírse, subraya que lo lúdico implica contento, alegría y despreocupación (48). En *Cartucho* la guerra está bajo el signo de la risa y es asociada con la niñez, una opción conforme con el deseo de recrear la Revolución a partir de la visión de una niña y que, al mismo tiempo, contribuye a construir su carácter lúdico.

En sus breves estampas, la narradora logra transmitir la visión de la guerra como un juego precisamente al convertir a los soldados en niños

plumaje a sus hembras: pero en esto hay ya presentación, para causar admiración, de algo extraordinario y singularísimo. Si el ave ejecuta pasos de baile, entonces tenemos una representación, una escapada de la realidad habitual, una trasposición de ésta en un orden superior” (28).

y al calificar sus actos como travesuras. En “Las cintareadas de Antonio Silva”, leemos que Antonio era “uno de los generales que menos hicieron travesuras” (56), lo cual implica que otros generales hacían muchas. Elías Acosta y Martín López eran, según el testigo Ismael, “traviesos como sólo ellos” (160). Las palabras “travesuras” y “travieso” hacen pensar evidentemente en una acción ingeniosa y revoltosa hecha por niños (*DRAE*). Además, los revolucionarios varias veces son comparados con niños. Las expresiones “como” o “como si” introducen comparaciones en las que la risa y la alegría funcionan como *tertio comparationis*. La brutalidad de las escenas, el horror y el dolor de la Revolución no impiden que los soldados se rían constantemente. De Julio Reyes sus compañeros cuentan que les había dicho que la guerra le daba tristeza. Al mismo tiempo, recuerdan que “siempre se reía” (129).⁸ En cuanto a Severo, éste relata a Nellie “entre risas, su tragedia” (132). Acerca de dos revolucionarios, la narradora apunta que nunca se ríen, una cosa aparentemente rara en la medida en que le llama la atención. Sin embargo, en ambas estampas cae en una contradicción porque luego a ambos los pinta cuando se están riendo. Incluso los que no parecen reírse nunca, se ríen. Por una parte, el coronel Bustillos “nunca se reía”; por otra, “el coronel Bustillos se reía mucho al verlo” (51). Por un lado, Agustín García “no se sabía reír”; por otro, la narradora lo presenta entre risas: “—¿No era nada serio? —dijo él riéndose” (55).

Los que están a salvo, en una coyuntura protegida, 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” (85). También en los verdugos, la mayor crueldad y la muerte de los otros provocan una risa espontánea y alegre. Al capturar a Luis Herrera, los revolucionarios cuentan cómo lo mataron, llenos de risa: “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” (117) y terminan su descripción aliando a la risa el juicio estético: “¡Qué feo estaba!, decían tosiendo de risa” (118). Cuando algunos soldados aconsejan al general López que se lo piense dos veces antes de fusilar a unos americanos,

⁸ Pocas veces parece haber una relación causal entre tristeza o miedo y la risa: se ríe por desesperado o por tener mucho miedo. Severo recuerda que estaba “muerto de risa y de miedo” (132).

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 manzanas, cárguenmelos a mi cuenta’” (98).

La risa también contagia a los que luchan y a los que están a punto de morir. El retrato de Elías Acosta lo ilustra: había perdido sus “dos colmillos de oro” porque “se los habían tirado en un combate cuando se estaba riendo” (49). En efecto, “se reía cuando peleaba” (49). Incluso 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 morir, se dirige a sus verdugos: “riéndose” (102) 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” (141). Esta inclinación y 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” (143). La Revolución mexicana se parece por lo tanto aún más a un juego porque viene asociada con la alegría y la despreocupación.

LO LÚDICO EN *LAS MANOS DE MAMÁ*

Surge ahora la pregunta de si la narradora, cuando recuerda la Revolución mexicana en *Las manos de mamá*, la presenta con los mismos rasgos de lo lúdico. Hechas algunas salvedades a las que habrá ocasión de aludir después, por ahora podemos contestar de forma afirmativa. Tampoco en este texto los muertos impiden la risa, ni las descargas suspenden la alegría. La siguiente enumeración indica cómo el horror y la risa se vuelven a encontrar en una asociación por contigüidad: “Nosotros desconocíamos la tristeza. Todo era natural en nuestro mundo, en nuestro juego. La risa, las tortillas de harina, el café sin leche, las caídas y descalabradas, los muertos, las descargas de los rifles, los heridos, los hombres que pasaban corriendo en sus caballos, los gritos de los soldados, las banderas mugrosas, las noches sin estrellas, las lunas o el mediodía” (2006: 24). Como en *Cartucho*, los soldados de la Revolución se vuelven a calificar de niños y se retratan en la compañía de los niños

de la casa: “Reíamos con los soldados. A veces se sentaban con nosotros y podíamos comprenderlos. ‘Ellos eran más niños y mejores’; daban su vida sonriendo y no pedían nada; nosotros no dábamos nada y lo recibíamos todo” (26).

Aunque la atención de la narradora hacia la belleza de la Revolución ya no es tan constante como en *Cartucho*, en *Las manos de mamá* también aparecen esbozos de retratos que se centran en el físico de los soldados y que destacan su belleza o, en algunos casos, la ausencia de ésta: descripciones como “nuestros muchachos, los guerreros altos, de cuerpo dorado” (37) o “Emilio, el prieto y elegante oficial de cara fea” (55) lo demuestran. Asimismo, las pisadas de los caballos llaman la atención por su ritmo armonioso. Acerca de Jiménez, un pueblito polvoriento, la narradora dice en “La plaza de las lilas”: “Este pueblo tiene en su recuerdo la danza de las tropas que hicieron la revolución” (55).

Cabe señalar al mismo tiempo que, en este segundo libro de Campobello, el juego, la risa, la despreocupación y la belleza se desplazan masivamente de la Revolución y sus hombres a la mamá y, como una extensión, a sus hijos. Es significativo que, en una de las primeras estampas, la madre sea retratada cuando niña. Los verbos que se asocian con ella son los que se asociaban con los revolucionarios en *Cartucho*: jugar, reír, montar a caballo: “¿Qué hacía? Trepar a un árbol, montar caballos, cantar, reír, jugar como una venadita a quien le dan recreo, y así siempre” (13). En algunos casos, este desplazamiento relativo a los personajes destaca especialmente porque el contexto léxico y sintáctico es idéntico. Recordemos las frases siguientes en *Cartucho* donde los revolucionarios aparecen como jugadores, riendo, moviéndose, y donde la narradora llama la atención sobre el carácter inusual del levantamiento a los ojos de los presentes mediante el sintagma “no parecía”. “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” (2000: 148). Los verbos “jugar” e “ir” y la idea de la risa se atribuyen en *Las manos de mamá* a la figura materna: “era nuestra mamá, y su risa nos la regalaba. Jugaba, iba y venía, no parecía mujer” (2006: 17). El mismo sintagma remata la descripción en ambos casos. A “no parecía un levantamiento” corresponde “no parecía mujer”. De la misma manera en que, en *Cartucho*, la narradora representa a los revolucionarios como jugadores, en *Las manos de mamá* representa a ésta jugando.

En dos ocasiones y en dos estampas distintas, respectivamente los recuerdos de la mamá y su máquina de coser se convierten en una muñeca por la imaginación de la narradora. En “Ella y su máquina” ésta se transforma en “muñeca tosca” (48). En ‘La plaza de las lilas’ la mamá se compara explícitamente con una niña y sus recuerdos se comparan con muñecas: “Allí, en la Plaza de las Lilas, entrecerrando los ojos, extendía sus sueños como una niña que tiende sus muñecas para empezar a moverlas. *Ella* jugaba, y sus pensamientos los llevaba en derredor de los árboles, salpicados de sangre en el tronco y cubiertos de flores en la copa” (57). La madre es igualmente la promotora del juego en sus hijos. Una de las pocas veces que se le cede la palabra en discurso directo, estimula a sus hijos a que jueguen: “nos dice”: “‘Sí, hijos; jueguen; para eso tienen a su madre (así como ella nos lo decía entonces), y si quieren quebrar las tazas, quíébrenlas’” (22).

Un último aspecto del juego que se desplaza de los revolucionarios al retrato de la madre, es su belleza. A los hombres de la Revolución que aparecen en todo su esplendor de jugadores en *Cartucho*, en *Las manos de mamá* les vienen a acompañar y, en alto grado, reemplazar, las imágenes de la madre por cuya belleza el texto refleja honda admiración. La centralidad del tema no tarda en ser señalada, ya que desde las líneas iniciales del libro se construye su retrato: “Esbelta como las flores de la sierra cuando danzan mecidas por el viento” (7).⁹ A la armonía rítmica de los movimientos en la Revolución la suple aquí la figura de la madre.

La narradora dice de manera reiterada que los niños deben su felicidad y su alegría a la madre. Es ella quien consiguió que vieran la Revolución con ojos de niños, también que a la narradora y a sus hermanos no los venciera la tristeza: “Nosotros desconocíamos la tristeza” (24); “Rescató para nosotros la felicidad que hoy le debemos” (26). Mamá es, por lo tanto, la guardiana de la alegría, representa la protección y la vida en medio de la Revolución: “Mamá: fue *Usted* nuestra artista; supo borrar para siempre de la vida de sus hijos la tristeza y el hambre

⁹ Más tarde, en el texto “Usted y él”; se insinúa que esta belleza perdía a los hombres: “¿Que robó sin saberlo el corazón de aquellos que osaron creerse cerca de su vida? ¿Que esos hombres se malograron? ¿Que se partieron aquellas vidas? La naturaleza siempre fue inocente. ¿Tienen acaso culpa los cerros de ser altos y hermosos? ¿y el agua en los arroyos de la sierra? ¿y los árboles, y las flores?” (15).

de pan —pan que a veces no había para nadie, pero no nos hacía falta. Usted lograba hacernos olvidar lo que para nosotros era casi un imposible” (17-18). De esta manera, el retrato de la mamá no se acerca al estereotipo materno de gran proveedora de alimentos. La lumbre de su cigarro, metonimia que representa a la madre como luz, se transforma de manera metafórica en tortilla: “Ya acostados veíamos la lumbre de su último cigarro: estrella en sus manos, nos atraía como tortilla de harina en días de hambre” y “la lumbre de su cigarro podía ser una tortilla entre sus dedos, pero era la luz, que, como nuestra vida, se adhería a sus manos para quitarle su propia luz, así como nosotros” (20). Insistir en la ausencia de hambre asimismo contribuye a reforzar la alegría y el carácter lúdico de la Revolución mexicana en la medida en que, como dice Caillois: “Quien tiene hambre no juega” (21). El contraste con otros textos sobre la Revolución mexicana que destacan el hambre, la miseria y la tristeza es enorme.

DESPUÉS DE LA REVOLUCIÓN: FINAL DEL JUEGO

Una primera diferencia entre *Cartucho* y *Las manos de mamá* es entonces que la mamá viene a acompañar a los revolucionarios en calidad de jugadora y que, de hecho, llega a ser la protagonista de los juegos imaginarios de Nellie Campobello. Una segunda diferencia notable consiste en la perspectiva desde la cual la Revolución mexicana es contada. En *Cartucho*, el modo de narrar sugiere que la narradora es una niña que comenta los eventos de la Revolución sin mucha distancia cronológica. No hay, en *Cartucho*, referencias a la vida después de la Revolución, por ejemplo.¹⁰ Esta perspectiva posrevolucionaria sí aparece en *Las manos de mamá* donde se combina con la perspectiva *desde dentro* de *Cartucho*.

Por el término “posrevolucionario”, me refiero a los momentos en los que la narradora abandona el espacio agonial de la revolución, las calles de su pueblo, para ir a instalarse, por lo menos en su libro, en espacios o tiempos que ella ubica fuera de la violencia revolucionaria.¹¹ Dichos

¹⁰ Sólo la última estampa abre una perspectiva hacia lo que vendrá después.

¹¹ El prefijo ‘post’ no debe entenderse aquí en un sentido estrictamente cronológico, pues, aunque podemos entender mucho a la luz de los estudios sobre la vida de Campobello, el propio libro es confuso en cuanto a la cronología de los hechos. En parte,

espacios y tiempos se construyen discursivamente con ingredientes que se oponen al espíritu lúdico: la risa franca de los revolucionarios, es sustituida por la sonrisa hipócrita; la alegría y la libertad de la Revolución desaparecen a favor de las preocupaciones y las leyes, faltan las formas bellas y los ritmos armoniosos y el juego ya no es lo que antes. Algunos ejemplos permiten ilustrar cómo estas transformaciones se entretajan y enlazan.

En cuanto a la risa, si hay de variada ascendencia en la obra de Campobello, las diferencias se hacen más nítidas en *Las manos de mamá* donde se contrasta la “sonrisa de alivio espiritual” (2006: 14) con “las sonrisas para satisfacer pasiones de tipo social, ficticio” (14). Este tipo de sonrisa se asocia con “las gentes que animan el mundo donde vivimos” (14), ubicadas en la capital, donde “sonríen desganadamente” (25) y tienen caras con “tristeza, ojos apagados, bocas apretadas” (59). Quizás sea excesivo hablar tajantemente de ausencia de la tristeza en *Cartucho*, pero el aserto no se aleja mucho de la verdad ya que en ese texto los sentimientos tristes escasean en medio de la alegría revolucionaria. Ante el sesgo que van tomando las cosas, estos sentimientos aparecen masivamente en tiempos de paz en Chihuahua: “Las calles de Chihuahua, largas y tristes, nos recibieron abiertas de brazos. Brazos fuertes que devoran. Ojos indiferentes que matan, que empequeñecen el espíritu” (59).

El juicio estético evoluciona en sintonía, en la medida en que el tiempo y espacio posrevolucionarios carecen de la belleza de la que estaban imbuidas las escenas de la Revolución. Esto está clarísimo en la segunda estampa, titulada “Cuando la busqué allá donde la vida se le ofreció deshecha por los estragos de los rifles”: “La calle, la veo más angosta, más corta, más triste; faltan las sombras de sus cuerpos y las pisadas rítmicas de los caballos” (9).

Con estos cambios sintoniza el nuevo sentido que cobra el verbo *jugar* una vez que está anclado en el espacio y el tiempo posrevolucionarios. Puesta en boca de la gente de sonrisa falsa y triste, la palabra *jugar* cobra un sentido diferente al que le da la propia narradora tanto en *Cartucho* como en *Las manos de mamá*. En la estampa “Su falda”, relata cómo la familia se mudó a Chihuahua y cómo allí los capitalinos se dirigían a ella y a sus hermanos:

esta transición coincide con la transición del campo a la ciudad, con lo cual se establecen dos cronotopos firmes: tiempo revolucionario y espacio del pueblo chico frente a tiempo posrevolucionario y espacio de la ciudad grande.

Al meternos en aquel galerón nos habían dicho: ‘Ahí jueguen’. Es el nombre hecho por las personas serias y con barbas para la vida de los niños. Debieron decirnos: ‘Vivan’. Nuestros problemas eran serios, grandes, magníficos. La vida de los niños, si nadie los aprisiona, es una película sin cortar (27).

Utilizada por la gente de la ciudad, la palabra jugar cobra su sentido más común y tiene un dejo negativo: se refiere a la degradación y a la trivialización de las cosas serias de los adultos en el juego infantil. No tiene nada que ver con el sentido huizinguiano que le confiere la narradora en los dos libros, de actividad cultural, alegre, libre y estética, ni tampoco con el uso de la misma forma verbal, *jueguen*, por la madre en: “Sí, hijos; jueguen; para eso tienen a su madre” (22). Por el uso particular del verbo que hacen los capitalinos en el cronotopo posrevolucionario, no es de extrañar que la narradora lo rechace. No le queda más remedio ahora que contrastarlo con otro verbo, vivir, al que atribuye los calificativos de seriedad, de grandeza y de representación que ella misma suele atribuir al juego. Éste, en la obra de Campobello sobre la Revolución, aparece, en efecto, como algo serio, grande, magnífico.

POST-LUDIO

De lo que precede podemos deducir que el juego está muy presente en los dos textos que Nellie Campobello escribiera sobre la Revolución mexicana y que su conceptualización se parece a la que Johan Huizinga elaborara en *Homo ludens* por las mismas fechas. Ambos consideran el juego como una ocupación fundamental, ambos lo asocian con la alegría, la ligereza, la belleza y la representación; su aproximación les lleva a no disociarlo de la guerra. El que Campobello evoque la lucha en el norte de México como un juego aproxima su imaginario al de la guerra primitiva o arcaica en *Homo ludens*. Basándonos en la teoría de Huizinga sobre los lazos entre guerra primitiva y juego, no podemos sino concluir que Nellie Campobello captó de manera íntima los aspectos arcaicos de la Revolución mexicana. En la óptica de Huizinga, la guerra primitiva —contrariamente a las guerras modernas, inhumanas y de destrucción masiva— es un elemento de la civilización y puede ser considerada en el aspecto de una función cultural (118). Esto puede explicar que la

Revolución en los textos de Campobello aparezca como una guerra profundamente humana. Finalmente, que la Revolución mexicana tenga atributos de lo lúdico, no implica que se presente como algo no serio. Aunque en nuestra conciencia el juego se opone a lo serio, aunque en ella el primer concepto es positivo y el segundo negativamente connotado, me valgo una vez más de los argumentos de Huizinga para quien el juego muy bien puede incluir lo serio (17).¹²

Cabría preguntarse si los contemporáneos de Campobello compartían esta visión del juego. La acogida crítica de *Cartucho*, limitada y más bien negativa, sugiere que no ha sido el caso. Lo más probable es que sus lectores hayan dado al juego el sentido que le dieron “las personas serias y con barbas” (2006: 27) de las que habla en *Las manos de mamá*, es decir el de un mero pasatiempo infantil trivial. Desde su punto de vista, la descripción de la Revolución mexicana como un juego jugado por hombres que se comportaban como niños que jugaban sobre sus caballos debe de haber molestado. Esta representación parecía restarle seriedad a esta Revolución, tantas veces celebrada como evento fundacional de la modernidad mexicana, como un intento por cambiar las reglas del juego.

Los dos desplazamientos principales entre *Cartucho* y *Las manos de mamá* hacen este último libro más aceptable. Primero, los atributos del juego se aplicaban ahora sobre todo a la madre y a sus hijos y mucho menos a la Revolución y a sus hombres. De esta manera, la autora construía imágenes socialmente más corrientes del juego y de la Revolución. Simultáneamente, rectificaba su imagen en calidad de narradora y de personaje ya que en ese libro se creaba a su semejanza un personaje autoficcional más sensible: allí su discurso se amolda mejor al criterio estimativo que de ordinario se aplicaba a la literatura de mujeres. El cambio sugiere que sacrificó su estilo a la eficacia discursiva y a la toma en cuenta de las opiniones del lector, en breve, que optó por plegarse a las expectativas. Segundo, en *Las manos de mamá*, también aparecen

¹² “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” (66).

episodios de la posrevolución donde ésta se describe en términos que resaltan la ausencia de lo lúdico y donde la tristeza, la hipocresía y la falta de belleza rezuman desencanto. De esta manera, este libro construye, de manera indirecta, un segundo imaginario de la Revolución al representarla como un intento fallido por cambiar para bien las reglas del juego social y político en México, lo cual hace que adquiera una relación de afinidad mayor con las novelas más emblemáticas de la Revolución.

El texto autobiográfico que Campobello publicara en 1960 como “Prólogo” a una recopilación de sus escritos, supone otro punto de inflexión. De él se puede deducir que mantuvo, por lo menos hasta los años cincuenta, una relación ambivalente con sus propios textos y, de hecho, con la praxis misma de la escritura. Por un lado, reivindica abiertamente la postura narrativa que adoptó en *Cartucho* y repudia las tradicionales novelas de la Revolución que, según entendía, “estaban plagados de leyendas y composiciones truculentas, representando a los hombres de la Revolución con acentos crueles, en ángulos vulgares” (2006: 116-117). En el mismo texto, sin embargo, 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 con pleno derecho en el juego de las sociedades literarias de México.

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” (115). La cadena asociativa entre escribir, publicar, hacer travesuras y reírse hace pensar en las imágenes de la Revolución. El tratamiento del tema de la escritura en “Mis libros”, coincide en algunos aspectos cruciales con la aproximación a la Revolución mexicana 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 quien argumenta que la poesía y otras formas de literatura tienen una evidente función lúdica y que, “para comprender la poesía hay que ser capaz de añiñarse el alma, de investirse el alma del niño como una camisa mágica y de preferir su sabiduría a la del adulto” (2007: 153). No hay ningún precepto mejor que permita

al lector entender y disfrutar la esencia primitiva de los dos libros que Nellie Campobello escribiera sobre la Revolución mexicana.

BIBLIOGRAFÍA

- CAILLOIS, ROGER. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- CAMPOBELLO, NELLIE. *Cartucho. Relatos de la lucha en el Norte de México*. Prólogo y cronología de Jorge Aguilar Mora. México: Era, 2000.
- . *Las manos de mamá. Tres poemas. Mis libros*. Prólogo de Blanca Rodríguez. México: Factoría Ediciones, 2006.
- CÁZARES H., LAURA (ed.). *Nellie Campobello. La revolución en clave de mujer*. México: Universidad Iberoamericana / Tecnológico de Monterrey / Consejo Nacional para la Cultura y las Artes / Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, 2006.
- DE BEER, GABRIELLA. “Nellie Campobello, escritora de la Revolución Mexicana”, en *Cuadernos Americanos*, 223 (1979): 212-219.
- HUIZINGA, JOHAN. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 2007.
- LAUSBERG, HEINRICH. *Handbuch der literarischen Rhetorik: Eine Grundlegung der Literaturwissenschaft*. München: Hueber, 1960.
- RIVERA LÓPEZ, SARA. “La lectura oculta de la Revolución mexicana en *Cartucho*, de Nellie Campobello”, en *Iztapalapa* 52.23 (enero-junio 2002): 19-29.
- RODRÍGUEZ, BLANCA. *Nellie Campobello: eros y violencia*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1998.

FECHA DE RECEPCIÓN: 30 de noviembre de 2009

FECHA DE ACEPTACIÓN: 6 de enero de 2010