



México Interdisciplinario / Interdisciplinary Mexico

ISSN 2193-9756



## XVIII. US-MEXICAN ENCOUNTERS IN CONTEMPORARY NORTH AMERICAN FILM

*ENCUENTROS ESTADOUNIDENSES-MEXICANOS EN LA OBRA CINEMATOGRAFICA  
NORTEAMERICANA CONTEMPORANEA*

2020/2, año 9, n° 18, 148 pp.

Editors: **Guido Rings / Stephen Trinder**

DOI: 10.23692/iMex.18

---

### Reseña / Review

(pp. 146-148)

**René Ceballos**

Kristine Vanden Berghe (2013): *Homo ludens en la Revolución. Una lectura de Nellie Campobello*. Madrid: Iberoamericana, 208 páginas.



Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)

Website:

www.imex-revista.com

Editores iMex:

Vittoria Borsò, Frank Leinen, Guido Rings, Yasmin Temelli

Redacción iMex:

Hans Bouchard, Bianca Morales García, Ana Cecilia Santos, Stephen Trinder

### René Ceballos

Kristine Vanden Berghe (2013): *Homo ludens en la Revolución. Una lectura de Nellie Campobello*. Madrid: Iberoamericana, 208 páginas.

Nellie Campobello, escritora y coreógrafa mexicana nacida en 1900, fue "una mujer de un carácter muy fuerte y de una voluntad extraordinaria que no se dejaba amedrentar por las normas sociales de su época ni por los dictados de la supuesta decencia" (72), después de haber sido secuestrada, murió "intoxicada y abandonada en la más absoluta soledad" (9) en 1986.

El interesante e innovador acercamiento de Kristine Vanden Berghe a la obra de Campobello se apoya en la teoría del juego de Johan Huizinga (*Homo ludens*) para quien el juego "es una categoría primaria de la cultura humana y de la guerra arcaica" (65). No obstante, también utiliza las aproximaciones teóricas complementarias al respecto de otros autores – por ejemplo de R. Caillois (quien agrega los conceptos *ludus* y *paidia*) –y se concentra en la relación entre la Historia real, la ficción y la violencia.

Al inicio, Vanden Berghe nos ofrece un sucinto panorama sobre la teoría del juego de Huizinga y las acotaciones que a ésta hace Caillois. Concluye que – aún teniendo recelos frente al *Homo ludens* – el lector sigue usándola como referencia obligatoria y constata que las diferentes teorías del juego existentes muestran ante todo que "lo que se califica como juego es una construcción de quien lo analiza" (29). La principal razón por la cual se utiliza la teoría de Huizinga en el análisis de la obra de Campobello radica en la similitud del trato que tanto ella como Huizinga le dan a la belleza, al juego y a la concepción de lo lúdico en la guerra primitiva que el historiador holandés ha trabajado.

En su obra *Cartucho* (publicada en 1931), Campobello, como Huizinga, "construye la guerra discursivamente como un juego" (43) en la que "los hombres juegan a la guerra" (48). Su narradora es una niña (después una mujer joven) que relata los acontecimientos bélicos de la Revolución Mexicana como si todo se tratara de un juego.

La parte lúdica en la composición de la obra de Campobello la localiza Kristine Vanden Berghe en el juego que la autora mexicana establece partiendo de datos biográficos e históricos y que combina a través de un proceso de ficcionalización de tal forma que el lector ya no puede diferenciar claramente entre la realidad de la ficción y la literaturalización de la historia. Las obras *Cartucho* y *Las manos de mamá* son ejemplares en este aspecto ya que la ambigüedad existente en la representación tanto de los hechos históricos como del estado ontológico de la narradora obligan al lector a no poder decidirse por una interpretación referencial unívoca o por

una simbólica-alegórica. Precisamente este es un aspecto que Vanden Berghe logra delimitar claramente. A diferencia de otras voces críticas que tratan de identificar a la autora mexicana con la narradora de sus obras, Vanden Berghe no titubea al distinguir entre la identidad nominal de la instancia narrativa y la autorial, es decir, siempre respeta el principio de distinción existente entre narradora ficcional y escritora real, a pesar de que lleven el mismo nombre.

Junto a las teorías de Huizinga y Caillois, Vanden Berghe también utiliza el concepto de lo abyecto y lo grotesco acuñados respectivamente por J. Kristeva y M. Bachtin para analizar las descripciones de (pedazos de) cuerpos (y cadáveres) en algunas escenas violentas de *Cartucho*. Sin embargo, según la crítica, éstas no representan una visión voyerista de la violencia bélica, al contrario, ella afirma que "Campobello asocia estrechamente el acto violento con la búsqueda de la dignidad del sujeto, con su profunda humanidad [...]" (65).

En el capítulo tres la autora se aparta un poco de su punto de análisis y propone una lectura de *Cartucho* que la lleva a clasificar a la escritora como una precursora de Juan Rulfo. El punto referencial común lo encuentra Vanden Berghe en el *primitivismo* de ambos autores mexicanos con el que se supera el problema de la incompatibilidad ideológica de los personajes primitivos (arcaicos) y el narrador ilustrado. En el caso de Campobello, la diferencia se supera cuando se incorpora una narradora infantil "afin a la ideología primitiva [...] irracional ingenua y falible" (80). Asimismo encuentra semejanzas en la creación de un lenguaje que ya no distingue entre el lenguaje culto del narrador y el arcaico de los personajes. Ese aspecto del análisis merece ser subrayado ya que la crítica general de Campobello no alude directamente a una relación casi genealógica entre *Cartucho* y *Pedro Páramo*, los comentarios al respecto son sutiles y poco profundos, al contrario del convincente paralelismo que Vanden Berghe establece entre ambos: "la cultura mexicana moderna brota de la Revolución vista como contienda arcaica y lúdica" (96).

Si la guerra primitiva en *Cartucho* correspondía a la forma de la *paidia*, la forma del juego que Kristine Vanden Berghe descubre en *Apuntes sobre la vida militar de Francisco Villa* (de 1940) es la del *ludus*, cuya función es más estratégica y apunta hacia "un juego más institucionalizado y puro" (108). Por la ausencia de revolucionarios, el cambio que se presenta en la segunda novela *Las manos de mamá* (de 1937) es aún más significativo; además, la madre protagonista utiliza un lenguaje rebuscado transmitiendo cierta tristeza de la narradora que ayuda a crear una atmósfera de historicidad. No obstante, esta novela mantiene una relación con la anterior en tanto que *intercala* escenas de la Revolución y repite algunos aspectos del *primitivismo*. El juego y lo intrépido, la risa y la belleza se concentran ahora en la figura de la madre protagonista. Según Vanden Berghe, lo lúdico en esta obra "es inversamente paralelo al

deseo de prestigio" (130), lo degenerado (posrevolucionario) se contextualizará ahora en la opulencia y la productividad.

En el sexto capítulo la orientación del análisis se centra en el tema de la construcción de una identidad mexicana posrevolucionaria como se refleja en la obra *Ritmos indígenas de México* (de 1940) – cuyo propósito es revalorizar, "recordar el pasado y restituir la verdad sobre él" (140) – e intenta relacionar las formas indígenas en ella representadas con su "sensibilidad hacia lo lúdico" (134). Lamentablemente no consigue establecer una relación directa con la teoría del juego y las culturas prehispánicas de México porque los especialistas en este campo carecen de "una definición operacional del juego en esas culturas" (154), lo que le dificulta a Vanden Berghe la comparación de la idea de juego en el mundo prehispánico con el contemporáneo.

Con el séptimo y el último capítulo, la crítica demuestra que no pierde el hilo conductor de su análisis basado en el *Homo ludens* de Huizinga, al hilvanar temáticamente las obras analizadas de Campobello: de *Cartucho* al poemario *Francisca yo!*.