

ÍNDICE

Prólogo	9
Abreviaturas	15
1. Introducción	17
Nellie Campobello: vida y obra	17
<i>Homo ludens</i> y <i>Los juegos y los hombres</i>	23
Juegos de escondite	30
2. «Parecía que jugaban sobre sus caballos»: el juego en <i>Cartucho</i>	39
La Revolución mexicana <i>sub specie ludi</i>	41
La belleza de la guerra	45
Figuras de lo abyecto	51
El <i>animal ridens</i>	55
Tiempo de recreo y espacio agonal	59
La violencia narrativa: el juego va en serio	64
<i>Ethos</i> de Nellie, <i>ethos</i> de Campobello	70
3. Marcas de primitivismo: <i>Cartucho</i> , antecedente de <i>Pedro Páramo</i>	75
De la guerra primitiva al primitivismo estético	75
La constitución del primitivismo	78
Fluidez ontológica y colectividad	84
La lógica de lo concreto	91
Dos lecturas alegóricas	94
4. De la <i>paidia</i> al <i>ludus</i> : <i>Apuntes sobre la vida militar de Francisco Villa</i>	97
El juego continúa	99
Batallas matemáticas en un discurso matemático	102
Otro enfoque, otro juego	107
5. Después del recreo: <i>Las manos de mamá</i>	111
Un cambio de perspectiva	111
Parecidos con <i>Cartucho</i>	115
«No parecía mujer»	117
Alegría, hambre y tristeza	121
Final del juego	125
El primitivismo cronológico	129

6. Afinidades con las culturas indígenas	133
Primeras tematizaciones de lo indígena	134
Desde <i>Ritmos indígenas de México</i>	138
Coincidencias con formas prehispánicas	147
7. Un prólogo poslúdico	155
Iba y venía.	155
Dolor de México.	157
<i>Panem et circenses</i>	162
Escribir es luchar.	166
Escenografías paratópicas.	171
Ambigüedades de la enunciación	178
Nellie Campobello, <i>magister ludi</i>	183
Bibliografía.	191
Índice onomástico.	205