

## Juegos crueles para sobrevivir a la guerra. Un acercamiento hermenéutico a la novela *El gran cuaderno* de Agota Kristof

*Cruel games to survive the war. An hermeneutic approach to the novel The Great Notebook by Agota Kristof*

**RESUMEN:** En este análisis abordaremos *El gran cuaderno* de Agota Kristof a partir de la hermenéutica del filósofo Paul Ricœur. En primera instancia, explicaremos los elementos que constituyen la preconfiguración tal como lo muestra el escritor francés en *Tiempo y narración*, para después utilizarla junto con el marco teórico del juego y analizar la inmersión de los gemelos en una situación bélica. En segunda instancia, examinaremos la configuración que retrata Ricœur en mimesis II para enfatizar una apropiación del juego a partir de su interdisciplinaridad propuesta por Michel Picard. Esto a su vez da como resultado un juego cruel configurado como una herramienta de adaptación en un simulacro de la realidad. Finalmente, determinaremos cómo funciona la tercera etapa hermenéutica según Ricœur y por qué la reconfiguración produce una resignificación del juego practicado por los gemelos como un método de supervivencia.

**PALABRAS CLAVE:** Mimesis, Paul Ricœur, juego, *El gran cuaderno*, Agota Kristof.

Andrea Peña

andy.6975@hotmail.com

Elizabeth Eysais

eysais\_reynaud@hotmail.com

Karina Sánchez

karinap\_sanech@outlook.com

Universidad Nacional

Atónoma de México.

Facultad de Filosofía y Letras

Recibido: 09/08/2017

Aceptado: 09/11/2017

VERBUM ET LINGUA

NÚM. 10

JULIO / DICIEMBRE 2017

ISSN 2007-7319

**ABSTRACT:** This article analyses *The Great Notebook* by Agota Kristof from the hermeneutics of the philosopher Paul Ricœur. Firstly, we will explain the elements referring pre-understanding as it is proposed by the French writer in *Time and Narrative*, later to be used with the theoretical frame of the game, to analyze the immersion of the twins in a warlike situation. Afterwards, we have to examine the practical understanding which Ricœur explains in mimesis II to emphasize an appropriation of the game from its interdisciplinarity proposed by Michel Picard. Resulting in a cruel game configured as an adaptation tool in a sham of reality. Finally, we will determine how the third hermeneutic phase works according to the philosopher and why it can be considered that post-understanding produces a special significance of the game practiced by the twins as a survival method.

**KEY WORDS:** Mimesis, Paul Ricœur, game, *The Great Notebook*, Agota Kristof.

Dentro de la literatura francófona contemporánea los gemelos de *El gran cuaderno*, novela célebre de Agota Kristof (1995), encarnan una de las experiencias más perturbadoras en tiempos de guerra. La obra narra la historia de dos hermanos que se ven obligados a dejar su hogar para refugiarse en casa de su abuela. En este nuevo entorno, los protagonistas inician la escritura de un diario en el que plasman sus principales vivencias cotidianas. Ellos son testigos de toda una experiencia que incluye acontecimientos crueles y que modificará su comportamiento infantil.

Es importante destacar que la presencia de la crueldad infantil ya ha sido reflejada en diversas obras. Algunas otras novelas célebres en donde podemos apreciar un comportamiento hostil entre los niños son por ejemplo *Las desgracias de Sofía*, escrita por la condesa De Ségur (1960) y *La guerra de los botones* de Louis Pergaud (2004). La primera presenta a una niña de cuatro años que disfruta jugar, pero sus juegos conllevan cierto grado de crueldad, ya que la niña siempre termina dañando accidentalmente a terceros. Por otro lado, la obra de Pergaud narra la historia de dos grupos de amigos provenientes de pueblos vecinos que se enfrentan en diferentes juegos de batallas y hacen todo lo posible por derrotar y dejar en ridículo al grupo adversario.

Respecto de *El gran cuaderno*, numerosos son los estudios que abordan la crueldad;<sup>1</sup> sin embargo, aún no se ha analizado la presencia del juego como herramienta de adaptación en un ambiente bélico. Ade-

más, es importante destacar que las acciones que realizan los gemelos no son presentadas como juegos en la novela. Así, este análisis ofrece un acercamiento a la obra de Agota Kristof estrechamente ligado a la teoría hermenéutica propuesta por el crítico francés Paul Ricœur (2004) en su ensayo “Triple mimesis”.<sup>2</sup> Dicha selección se debe a que el proceso hermenéutico de Ricœur (proceso de mimesis) puede ser aplicado a la interpretación del mundo bajo ciertas circunstancias. Los gemelos “por el simple hecho de estar en el mundo y soportar ciertas situaciones, intentan orientarse sobre el modo de la comprensión y a su vez tienen algo que narrar” (p. 149). Además, a partir de esta propuesta interpretativa podemos explorar la posibilidad de una reorientación de sentido concentrándonos en el significado del juego.

En primera instancia, analizaremos el proceso de preconfiguración (mimesis I) de acuerdo con el marco teórico del concepto de juego y de la inmersión de los gemelos en una situación bélica. Posteriormente, abordaremos la etapa de configuración (mimesis II) y su representación en el juego, visto como simulacro. Por último, el proceso de reconfiguración (mimesis III) será estudiado como una resignificación del juego, el cual a su vez se transforma en una herramienta de supervivencia para los gemelos.

---

<sup>2</sup> Es importante aclarar que en este análisis, tomaremos la teoría hermenéutica de Ricœur con una doble función: en un principio, nos permitirá explorar cómo el proceso de mimesis puede aplicarse a la concepción del juego y, en un segundo nivel, analizaremos cómo este mismo proceso puede llevarse a cabo por los gemelos en la novela *El gran cuaderno*.

---

<sup>1</sup> Entre los cuales se sugiere revisar María del Carmen García Cela (2013), o bien Jennyfer Collin (2005).

## Mimesis I

### *Pre-configuración. Explicación de mimesis I según Ricœur*

Paul Ricœur (2004) en su obra titulada *Tiempo y narración* menciona que la existencia del hombre en el mundo está ontológicamente relacionada con el discurso. Esto quiere decir que cada individuo es capaz de narrarse y construir su existencia como una historia, siempre a través de una temporalidad determinada. El filósofo constata que toda cultura posee un carácter universal que relaciona las nociones del tiempo y de la narración. Para explicar lo anterior, el teórico francés se sirve de la noción mimética de Aristóteles retomándola como representación del mundo. Sin embargo, la riqueza de su aporte se encuentra en distribuir la mimesis aristotélica en tres momentos: la preconfiguración que corresponde a mimesis I, la configuración entendida como mimesis II y la reconfiguración según mimesis III. Ricœur divide este proceso para explicar el desencadenamiento de las acciones que se vislumbran en la narración y que a su vez tienen el objetivo de darle sentido a la trama.<sup>3</sup>

En mimesis I Ricœur (2004) afirma que: “la composición de la trama se enraíza en la pre-comprensión del mundo de la acción: de sus estructuras inteligibles, de sus recursos simbólicos y de su carácter temporal” (p. 116). Por lo que entendemos que la pre-comprensión es un análisis de los elementos existentes en el mundo, los cuales se encuentran de manera inmediata y, por

---

<sup>3</sup> Trama no solo como el encadenamiento de acciones sino como el ordenamiento de las experiencias en el mundo.

ende, el hombre se encuentra predispuesto a una adquisición natural de los mismos. Dentro de este análisis se encuentran las acciones humanas, los símbolos prefabricados que el mundo establece y una temporalidad determinada. Ricœur (2004) retoma de Heidegger (1951) el *dasein*, es decir, la descripción de una forma humana de estar en el mundo, pues para él, esta forma humana es la acción; el momento en que el hombre incorpora las experiencias de su entorno y se sirve de ellas para reafirmarse como individuo.

Los elementos del mundo que son considerados para la realización de mimesis I son las acciones, los símbolos y el tiempo. La acción constituye una interacción y una intervención de los personajes con el fin de alcanzar una meta. Las circunstancias en las que el agente se encuentra, por fuerza se desarrollan en un contexto cultural determinado, lo cual retomaremos más adelante al analizar la obra literaria. El segundo elemento para que, de acuerdo con Ricœur, se efectúe mimesis I es la mediación del símbolo. Ésta consiste en incorporar los símbolos establecidos de la realidad; es decir, la comprensión del mundo como ha sido interpretada por quienes rodean al individuo. El tercer punto a señalar es el factor temporal de la narración. Si bien es cierto que la noción del tiempo juega un rol capital en la obra de Ricœur, en este artículo se aborda únicamente en relación con la temporalidad que se asimila en el proceso de preconfiguración. Por lo tanto, estudiaremos la ordenación temporal narrativa para relacionarla con la determinación que instituye el tiempo sobre el hombre en el mundo. Es decir, el tiempo específico en el que viven los protagonistas de la obra.

### *Pre-comprensión del juego*

El proceso de mimesis tiene su inicio desde que el hombre accede al funcionamiento cotidiano del mundo. Ricoeur (2004) explora este proceso a través de la complejidad de la relación entre el lector y la obra, pues la interpretación permanece en un nivel literario; sin embargo, encontraremos cómo ésta nos permite llegar a un segundo nivel, el nivel de la realidad, de la historia y de la acción en el mundo. En este estudio utilizaremos el proceso hermenéutico de las tres mimesis en relación con la noción de juego.

En 1938, el especialista Johan Huizinga (1972) propuso que:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión, de alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (p. 45).

Si bien es cierto que dicha noción ha sido continuamente redefinida, la propuesta continúa siendo una referencia significativa. Huizinga (1972) plantea que el juego sigue ciertas reglas tácitas entre los jugadores y que, para llevarse a cabo, exige una voluntad de entrar en este proceso. Por ello si la voluntad está implícita, puesto que el jugador acepta las reglas que el juego propone, se puede decir que el agente establece conscientemente un pacto al jugar. Otra característica que propone Huizinga es que generalmente el juego se realiza con el ob-

jetivo de divertirse o de obtener un cierto placer y regocijo. Esta idea es frecuente en varios teóricos así como en la opinión común, pero solamente es válida hasta cierto punto, porque no siempre existe el objetivo de distracción o de esparcimiento, como es el caso de los gemelos en *El gran cuaderno*.

Michel Picard (1995), otro teórico del tema, explica que:

El juego, en relación manifiesta con la simbolización, sería a la vez defensivo y constructivo; procurando un dominio particular [...] una actividad absorbente, incierta, teniendo relación con lo fantasmático, pero igualmente con lo real, vivida entonces como ficticia, pero sumisa a ciertas reglas<sup>4</sup> (p. 30; traducción propia)

A diferencia de la noción de Huizinga (1972), esta definición se vuelve abstracta al proponer una simbolización del juego y no analizarlo a partir de una perspectiva de diversión. Picard (1995) ofrece un concepto profundo que juega entre la ficción y la realidad de manera que aspectos más complejos intervienen en su realización.

Por otro lado, en la teoría del juego encontramos cierta relación entre la infancia y la inocencia, por ejemplo: “cuando evocamos la infancia, palabras como inocencia, despreocupación, autenticidad, espontaneidad o creatividad

---

<sup>4</sup> “*Le jeu, en relation manifeste avec la symbolisation, serait à la fois défensif et constructif ; procurant une maîtrise particulière [...] il s’agirait d’une activité absorbante, incertaine, ayant des rapports avec le fantasmatique, mais également avec le réel, vécue donc comme fictive, mais soumise à des règles*”.

emergen con regularidad. Generalmente, nuestras representaciones de la infancia son idealizadas”.<sup>5</sup> (Zogmal, 2012; traducción propia). Sin embargo, no existe la certeza de que estas características sean recurrentes en la infancia. De acuerdo con esta cita, constatamos que el actuar infantil suele idealizarse debido a que se relaciona con un pensamiento pueril e ingenuo, pero abordar la concepción de infancia implica considerar toda una gama de convenciones que a menudo entran en conflicto con el paradigma dominante. En vista de lo que se conoce de la infancia, puede romperse con el principio de una bondad infantil por naturaleza tal como lo establece Jean-Jacques Rousseau (2011) en *Emilio, o, De la educación*. Por lo tanto, la idea de infancia no se limita a la inocencia o a la dulzura de los niños pues es un hecho que el término ha ido tomando diferentes acepciones a lo largo de la historia.<sup>6</sup>

Esta postura frente al término de inocencia también se toma en cuenta al hablar del juego infantil. Por lo tanto, la noción del juego, más que un concepto fijo, es una noción que está en constante transformación y, por ende, no hay una definición absoluta. Con base en el proceso hermenéutico de Ricoeur (2004), las posibles transformaciones de sentido están sujetas a los elementos del campo práctico; es decir,

---

<sup>5</sup> “Lorsque nous évoquons l'enfance, des mots comme innocence, insouciance, authenticité, spontanéité ou créativité émergent régulièrement. Nos représentations de l'enfance sont souvent idéalisées”.

<sup>6</sup> Para explorar el concepto de infancia consultar por ejemplo la obra del historiador Philippe Ariès (1986) quien ha estudiado la evolución de dicho concepto.

a las características teóricas que influyen en las nociones generales del juego.

#### *Inmersión de los gemelos en una situación bélica*

Los gemelos de *El gran cuaderno*, después de vivir con su madre, son trasladados con su abuela para alejarse de los conflictos de la gran ciudad. Ellos se sumergen en una nueva vida donde devienen autodidactas, ordenados, autosuficientes e incluso severos al conducirse en un nuevo entorno. Cabe resaltar que la inmersión en el contexto de guerra comienza con un proceso de observación.

En el caso de los gemelos, queda claro que dicha observación comienza desde su núcleo familiar. Por ejemplo, ellos muestran un ávido interés por absorber información ajena a su nueva realidad como lo es una lengua extranjera. Otro aspecto que los hermanos advierten de su contexto es el aceptar la existencia de un espacio externo a su ubicación que a su vez representa peligro: “nosotros sabemos que, al otro lado de la carretera oculta por los árboles, hay una base militar secreta y, detrás de la base, la frontera de otro país” (Kristof, 1995, p. 9). Al momento de ver cómo funciona el nuevo comportamiento social y reflexionarlo, los gemelos son capaces de entenderlo al grado de conseguir una desestabilización de su propio actuar y al mismo tiempo aplicarlo a su conveniencia.

De ahí que el modelo cultural, en este caso el ambiente de guerra, también influye en el significado de las acciones que realizan los protagonistas. Picard (1995) declara al respecto lo siguiente: “Más cerca consecuentemente de la conciencia, de la reflexión, implicando una apropiación de estos códigos que produce una posible

distanciación de los códigos mismos”<sup>7</sup> (p. 9; traducción propia). Siguiendo esta reflexión, podemos decir que el modelo cultural determina el juego pero los infantes no lo encasillan a causa de ese modelo, sino que van a reconfigurarlo con sus propios códigos: “Las gentes son crueles. Les gusta matar. La guerra les ha enseñado a hacerlo. Y hay explosiones por todas partes”. (Kristof, 1995, p. 124). Esta imagen evidencia que los códigos sociales han sido permeados por el contexto de guerra y por ello los gemelos dejan ver su nuevo código de justicia que, de manera consecuente, vehicula cierto grado de violencia.

La interacción con su medio representa todo un proceso de comprensión, característico de la reconfiguración que propone Ricœur (2004). En esta etapa los niños están impregnándose del campo práctico propio de un ambiente adverso lo cual, es posible gracias a la adquisición de los tres elementos propios de mimesis I. En primer lugar, los gemelos retoman las acciones observadas, como por ejemplo la ocupación de soldados extranjeros: “Por la vuelta de la esquina desemboca un jeep militar con unos oficiales extranjeros. El jeep rueda lentamente, seguido por unos soldados que llevan el fusil en bandolera. Detrás de ellos, una especie de rebaño humano”. (Kristof, 1995, p. 113) Así, la llegada de los soldados corresponde a una experiencia que es cotidiana en ese nuevo contexto. En segundo lugar, la presencia

de los soldados extranjeros transmite una representación simbólica de la violencia que se ilustra con una analogía de éstos y de la figura de opresión. Por último, la temporalidad se refleja en el periodo de guerra visto como momento histórico y, por ende, relacionado con el tiempo monumental.<sup>8</sup> En síntesis, podemos observar que el contexto bélico logra alienar a los gemelos y provoca en ellos no solo un sometimiento físico sino también mental.

## Mimesis II

### *Configuración. Explicación de mimesis II según Ricœur*

En mimesis II Ricœur (2004) habla de la configuración: es decir, la incorporación de la realidad. Esta segunda etapa se equipara al acto de narrar; no obstante en este trabajo relacionaremos la enunciación narrativa con el actuar humano, a medida que la interacción le da sentido al hecho de “ser en el mundo”. Primeramente, la configuración tiene la cualidad de ser adaptable a los procesos mentales de cada individuo, por lo que la maleabilidad propia de los elementos es indispensable para la pre-comprensión de la realidad o bien para la “aprehensión del antes y el después [de la configuración]” (p. 114).

La segunda característica de mimesis II conlleva una operación discursiva, la cual se compone a partir de los elementos ya adquiridos en la preconfiguración. Como se mencionó anteriormente, el hombre está

---

<sup>7</sup> “Plus proche par conséquent de la conscience, de la réflexion, impliquant une appropriation de ces codes, qui produit une possibilité de mise à distance de ces mêmes codes, [...] reconnaître des modèles culturels”.

---

<sup>8</sup> Un tiempo monumental explicado por Ricœur (2004) como la experiencia temporal que viene “desde afuera”, aquel que es determinado por un reloj o instituido por una figura de autoridad.

en una búsqueda constante de narrar su propia percepción del mundo.

Enseguida, Ricœur (2004) establece la tercera característica fundamental de mimesis II: el acto poético.<sup>9</sup> Al tratarse de un acto poético, intervienen tres factores de creación. En primera instancia, esta operación requiere la encadenación de los acontecimientos (aquellos que se derivan de las acciones de mimesis I) para formar una historia o trama. La trama al igual que el proceso entero de la configuración es mediadora. “Media entre acontecimientos o incidentes individuales y una historia tomada como un todo” (Ricœur, 2004, p. 131). Por lo tanto, para la “integración de lo heterogéneo”, el segundo factor de creación, son esenciales los distintos elementos del campo práctico. En esta etapa, las acciones, los símbolos y la temporalidad, a pesar de contar con características diversas, se unifican. Así, el último factor correspondiente es la “síntesis de lo heterogéneo” en donde se busca dar sentido a la unificación previa de los diferentes elementos. En esta fase final de mimesis II el objetivo es darle sentido a la trama y, por ende, a todo el proceso de configuración de las acciones ya aprehendidas. Además, la configuración le otorga a la trama la posibilidad de un dinamismo entre el texto y el campo práctico:

La trama desempeña, en su propio campo textual, una función de integración y, en este sentido, de mediación, que le permite operar, fuera de este mismo campo, una mediación de

mayor alcance entre la pre-comprensión y [...] la pos-comprensión del orden de la acción y de sus rasgos temporales (Ricœur, 2004, p. 131).

Por último, el acto poético llevado a cabo en mimesis II consiste a su vez en una innovación de la tradición existente. Esto significa que la creación resultante de la configuración sobrepasa los elementos prefigurados. Esta innovación es importante para la inclusión de la noción del juego como lo veremos a continuación.

#### *Configuración del juego cruel*

La noción de juego experimenta una configuración que lo mantiene en constante adaptación dependiendo de la época y de las circunstancias donde se desarrolla. Así, la moral implícita del mismo queda determinada por factores sociales y culturales. Además, la disposición y la flexibilidad del juego es útil para aplicarse a las distintas estructuras del pensamiento, ya que cada individuo lo condiciona dependiendo de su experiencia de vida.

Michel Picard (1995) expone que el juego posee “un acuerdo interdisciplinario para asignar al juego un rol fundamental en la estructuración de una persona<sup>10</sup>.” (p. 9; traducción propia). Con base en lo anterior, podemos observar que este carácter interdisciplinario nos permite crear un puente entre el juego neutro<sup>11</sup> y el juego cruel. Dicha noción puede transmutarse

---

<sup>9</sup> Acto poético tomado como “creación” según *La poética* de Aristóteles.

---

<sup>10</sup> “*Un accord interdisciplinaire pour assigner au jeu un rôle fondamental dans la structuration de la personne humaine*”.

<sup>11</sup> Juego neutro tomado a partir de la definición teórica de Johan Huizinga (1972).

de un entorno inocente a un ambiente de crueldad y esto implica que:

El juego ideal está en constante riesgo de pervertirse. Por supuesto, una perspectiva fundada en la inocencia y en la univocidad de lo real sólo resulta en consideraciones morales ligadas a la legitimidad de ciertos juegos, pero también en la degeneración de otros más<sup>12</sup> (Silva, 2012, p. 108; traducción propia).

Por consiguiente, el juego está subordinado a las implicaciones del jugador y permanece en un estado constante de vulnerabilidad dando paso por ejemplo, a su degeneración.

Ahora bien, en cuanto a la apropiación del juego, señalemos que ésta conlleva un proceso de adecuación. Una de las características que por lo general resalta cuando nos referimos al juego infantil es su carácter de inocencia y es poco usual que lo relacionemos con la maldad. No obstante, el juego puede tornarse violento sin importar que el jugador sea un infante en tanto que la condición de niño no implica un juego inocente. Así, retomando el proceso hermenéutico de Ricoeur (2004), la configuración de la inocencia a la crueldad desemboca en la manifestación del juego como reconstrucción de una realidad, que se le presenta al individuo como violencia pura.

---

<sup>12</sup> "Le jeu idéal est constamment sous le risque d'être perverti. Bien entendu, une perspective fondée sur l'innocence et l'univocité du réel ne peut qu'aboutir à des considérations morales liées à la légitimité de certains jeux, mais aussi à la dégénérescence de bien d'autres".

Una vez que la configuración ya está en proceso, es necesaria la incorporación del campo práctico en la operación cognitiva del individuo.

En relación con el juego infantil, el historiador Nicholas Stargardt (2006) menciona que "el juego es creativo en sí, y hasta los juegos destructores tienen como objetivo satisfacer en el niño la necesidad de apropiarse del espacio y de los objetos, de someterlos a su voluntad y a su fantasía"<sup>13</sup> (p. 72; traducción propia). De esta manera, podemos apreciar que el juego como elemento moldeable es estructurado por el infante de acuerdo con sus necesidades creativas, las cuales a su vez están ligadas a su entorno. Lo anterior puede traducirse en la resignificación de las nociones preestablecidas socialmente, misma que en nuestro análisis se lleva a cabo con la noción del juego dentro del ámbito infantil.

En resumen, podemos confirmar que la recreación de un juego infantil no siempre está ligada a la inocencia, ya que todo juego, dependiendo de las circunstancias dadas, puede acecer en crueldad. Es por esto que la configuración de dicho concepto en un ambiente de guerra es el espacio perfecto para transformarlo y adaptarlo a un contexto específico, dando como resultado una representación paralela a la realidad; es decir, un simulacro.

#### *Juego como simulacro de la realidad bélica*

Retomando la teoría de Picard (1995) podemos comprender la relación existente

---

<sup>13</sup> "Le jeu est créatif en soi, et même les jeux destructeurs visent à satisfaire chez l'enfant un besoin de s'approprier l'espace et les objets, de les soumettre à sa volonté et à sa fantaisie".



entre el juego visto como un simulacro y el sentido del rol de un agente: “Tentativas de rol, [...] la identificación con ciertos personajes (en realidad con ciertas situaciones) y que no son más que juegos de simulacro a los cuales se entregan los niños, aquéllos del ‘como si’”.<sup>14</sup> (p. 9). Para Picard, el rol en el juego no implica portar una máscara, más bien involucra y confronta un conflicto interno.

El simulacro para los gemelos consiste en la recreación de una situación de guerra y en la búsqueda de salidas o métodos para enfrentarla. En este sentido, ellos deciden por ejemplo “construir un puente con los ladrillos y las tablas que [encuentran] alrededor de las casas destruidas por los bombardeos” (Kristof, 1995, p. 15). Así es como inicia la toma de decisiones (después de la asimilación del conflicto externo) debido a que el personaje adquiere un compromiso individual que implica una reconstrucción de la realidad. Además, Stargart (2006) menciona que “los niños se construían su propia cronología de la guerra a través de eventos clave; es el momento en el que su guerra devenía real”.<sup>15</sup> (p. 67; traducción propia). En efecto, a lo largo de *El gran cuaderno* podemos constatar que los gemelos narran hechos consecutivos respecto de sus experiencias familiares. La trama consagra información relevante para el lector, pues

permite comprender el estado social y psicológico en el que viven los protagonistas. La transmisión de detalles clave de sus vivencias permite adentrarse de cierta forma en una guerra vista desde un enfoque particular y alejado de cualquier juicio moral. Es por ello que los narradores configuran el mundo fuera de los paradigmas sociales de la época.

Al tomar en cuenta que el simulacro en *El gran cuaderno* no es asumir un rol sino simular una situación de guerra, se muestra como entrenamiento; “como si” fueran a pasar hambre; “como si” les dijeran groserías, “como si” no sintieran dolor. “Uno de nosotros hace de ciego, el otro hace de sordo. Al principio, para entendernos, el ciego se ata una pañoleta negra de la Abuela alrededor de los ojos, y el sordo se taponaba los oídos con hierba”. (Kristof, 1995, p. 39). El hecho de fingir es simular un ambiente en el cual los niños pueden verse despojados de dos sentidos humanos y por ello, se observa su preparación para las posibles contingencias. Considerando su medio violento es comprensible que estos juegos sean amoldados a las condiciones en las que se desarrollan los niños.

La resistencia al dolor y al sufrimiento es parte de su entrenamiento el cual semeja ciertos ejercicios militares. El endurecimiento del cuerpo y de la mente es fundamental para soportar las condiciones adversas a las que se enfrentan los gemelos: “hemos decidido endurecer nuestro cuerpo, para poder soportar el dolor sin llorar. Hemos empezado por darnos bofetadas el uno al otro, y después puñetazos” (Kristof, 1995, p. 19). Una tercera representación del juego cruel en *El gran cuaderno* es la siguiente:

---

<sup>14</sup> “Essais de rôle, [...] l’identification à des personnages (en réalité à des situations) et qui ne sont rien d’autre que ces jeux de simulacre auxquels se livrent les tout petits enfants, ceux du ‘comme si’”.

<sup>15</sup> “Les enfants se construisaient leur propre chronologie de la guerre à travers des événements clés; c’était le moment où leur guerre devenait réelle”.

Le anunciamos a la Abuela: —Hoy y mañana no comeremos. Solamente beberemos agua. Ella se encoge de hombros [...] Es uno de nuestros ejercicios. Para acostumbrarnos a soportar el hambre. —Entonces, acostumbraos. Nadie os lo impide” (Kristof, 1995, pp. 43-44).

Los niños comprenden perfectamente que la abuela como figura de autoridad no está del todo comprometida a protegerlos, por lo que adquieren la responsabilidad de cuidarse entre ellos mismos. Los gemelos han ido acumulando habilidades y destrezas para resistir a entornos hostiles, que constituyen precisamente el simulacro de un estado precario, donde la única salida será soportar el hambre. En el ejemplo anterior, dicho estado corresponde a la falta de alimento.

“Fabricamos unas trampas, y a los ratones que caen en ellas les ahogamos en agua hirviendo” (Kristof, 1995, p. 48), Aquí comienza a notarse la crueldad en las acciones que finalmente endurecen el espíritu de los protagonistas y más adelante, se convierten en su estrategia personal de supervivencia. El hecho de poder controlar la sensibilidad que produce la observación del sufrimiento de un animal implica perder, de alguna manera, el temor de matar en circunstancias particulares. A medida que los infantes avanzan en sus entrenamientos, el lector puede notar de igual forma un avance gradual en las acciones violentas vistas por ellos como simples e imprescindibles.

Ahora bien, observemos cómo esta idea de simulación expresada en los ejemplos anteriores, se relaciona con la configuración

mimética. Ricœur (2004) nos habla de un “como si” refiriéndose a la ficción en la narración la cual a su vez es capital para la configuración. Así mismo afirma que “la palabra ficción queda entonces disponible para designar la configuración del relato cuyo paradigma es la construcción de la trama” (p. 130). Esto quiere decir que al momento de la inmersión en el mundo bélico, los gemelos se ven obligados a “narrarse”; es decir, a construir su propia trama, y para ello se sirven del elemento de ficción relacionado claramente con la simulación. A partir de esta configuración se demuestra que los protagonistas cumplen con la “síntesis de lo heterogéneo”: “este acto configurante consiste en ‘tomar juntas’ las acciones individuales o lo que hemos llamado los incidentes de la historia; de esta variedad de acontecimientos consigue la unidad de la totalidad temporal” (p. 133)

En tanto observadores de la realidad, los hermanos tienden a imitar los comportamientos violentos a través de los cuales funciona su mundo. Estos últimos los toman en primera instancia de la abuela, quien representa una figura adulta caracterizada por ser inhumana y cruel. No obstante, ellos también aprovechan el proceder adquirido previamente de su madre. Así, los gemelos comparan esa vida anterior en la cual recibieron una educación afectiva y materna con aquella que entra en crisis al enfrentarse a un medio bélico. En efecto, este proceso de configuración, correspondiente a mimesis II, conlleva el uso del juego como simulacro, que a su vez es clave para la asimilación de su realidad. Esta manera de actuar se encuentra igualmente relacionada con el comportamiento pueril de los protagonistas.

## Mimesis III

### *Re-configuración. Explicación de mimesis III según Ricœur*

Mimesis III es la etapa de reconfiguración, la cual en el nivel hermenéutico representa también el proceso de lectura que Ricœur (2004) analiza en esta parte de su obra. “*Mimesis III* marca la intersección del mundo del texto y del mundo del oyente o del lector” (p. 140). Este último proceso también es la etapa a partir de la cual se activa la transformación de estar en el mundo.

Ricœur (2004) explica que la reconfiguración también implica actualizar el texto. Recordemos que esta actualización se inicia en mimesis II: “el acto de leer acompaña la configuración de la narración y actualiza su capacidad para ser seguida” (p. 147). Así pues, en la lectura se regresa al campo práctico; es decir, a las acciones, los símbolos y la temporalidad. Sin embargo, éste ya no es el mismo debido a que ha sido configurado.

Superar el prejuicio que opone un ‘dentro’ y un ‘fuera’ del texto. En efecto, esta oposición está estrechamente ligada a una concepción estática y cerrada de la estructura del texto solo (p. 147).

En esta cita, se muestra mimesis III como proceso de lectura, pero también observaremos que Ricœur (2004) explica cómo logra salir del texto mismo. Con ello podemos decir que el texto suscita una performance de lo que se toma del mundo. La exteriorización de mimesis III es fundamental para la segunda forma de reconfiguración.

Por lo tanto, si consideramos a mimesis III como un texto, la reconfiguración es dialogal, pues se encuentra dirigida a un lector el cual activa el proceso. “El acto de lectura se convierte así en el agente que une mimesis III a mimesis II. Es el último vector de la refiguración del mundo de la acción bajo la influencia de la trama” (Ricœur, 2004, p. 148). A saber, la lectura puede ser considerada como puente o, de acuerdo con Ricœur, representa un vector ya que se instituye como fuerza de acción y de unión entre la configuración del campo práctico del mundo y su proceso de actualización. Sin el acto de lectura no puede existir la reconfiguración, ésta es la que acciona la última etapa del proceso de mimesis. No obstante, Ricœur deja abierta la reconfiguración a un acto que va más allá de la interpretación de un texto literario. Como lo menciona Luz Aurora Pimentel (2007), la reconfiguración implica “una constante actividad de interpretación-reinterpretación, modificación, corrección, etc.” (p. 19) Con ello introducimos el segundo modo de mimesis III, el cual también permite activar una “lectura” de la realidad.

La preconfiguración vista como la transformación del estar en el mundo “corresponde a lo que H. G. Gadamer, en su hermenéutica filosófica, llama ‘aplicación’” (Ricœur, 2004, p. 139). Esta noción de “aplicación” que Ricœur retoma de Gadamer es capital para nuestro estudio porque, como hemos visto anteriormente, los protagonistas de *El gran cuaderno* siguen el proceso de la hermenéutica, pero claramente no en un nivel literario. Ellos no realizan el proceso de lectura como nos lo plantea Ricœur en el primer análisis ya ofrecido, sino que más bien llevan a cabo la “aplicación”

de lo que ya aprehendieron y configuraron de la realidad. Esta idea se explicará de manera más amplia cuando retomemos el análisis de la obra. Fuera del texto literario, Ricœur da pauta para adaptar este proceso hermenéutico a una situación de la realidad con su aplicación correspondiente a la misma sin pasar forzosamente a través del texto literario.

Al final del proceso de reconfiguración se obtiene una nueva experiencia del mundo, es por ello que hablamos de una transformación de la realidad, y a su vez esta tiene la característica de que no solo cierra con mimesis III, sino que queda abierta y permite recomenzar un nuevo proceso mimético.

#### *Resignificación del juego*

Al retomar el juego interdisciplinario de Picard (1995), del que se habló anteriormente, veremos que éste sufre un cambio drástico que desencadena su resignificación. Desde esta perspectiva, dicha noción queda abierta a diferentes variaciones entre las cuales encontramos el juego cruel visto como una contradicción pues traspasa los confines morales y culturales de lo que se espera de esta actividad. Además, no debemos olvidar que esta nueva configuración del juego representa una evasión del mismo entorno hostil a partir del cual se ha forjado.

El semiólogo francés Pierre Guiraud (1980), con base en distintas teorías lingüísticas, constata que “el sistema lexical, en el que los signos tienen una relación de intersección, implica a la vez sentido e información” (p. 20). De la misma manera, la interacción del juego con su modelo cultural es constituida a través del jugador,

quien construye el sentido. El juego es todo un sistema en el que intervienen varios elementos que se vuelven fundamentales para la resignificación, pues como vimos tiene la capacidad de moldearse según las circunstancias, así como de las intenciones de los jugadores.

El mismo Ricœur (2004) da el modelo para sustentar la resignificación del juego; en mimesis III resalta que “el hacer narrativo resignifica el mundo en su dimensión temporal, en la medida en que narrar, recitar, es rehacer la acción” (p. 153). De esta forma, nuestro “narrar” deviene la reinterpretación del juego en un contexto violento como lo es la guerra. “La narración resignifica lo que ya se ha pre-significado en el plano del obrar humano” (p. 154). El hecho de tomar una noción como ésta y darle un nuevo sentido se ajusta perfectamente con la reconfiguración de la hermenéutica. El juego es moldeable y por esta razón es posible aplicarlo a una infinitud de operaciones en donde muchas de ellas tienen una meta específica.

#### *Juego como método de supervivencia*

En *El gran cuaderno* los gemelos utilizan elementos internos que ya han sido modificados y los expresan a través de sus ejercicios de fortalecimiento del cuerpo y de la mente. Esto significa que el juego cruel se convierte en una herramienta de supervivencia. Al respecto, el historiador Stéphane Audoin-Rouzeau (2006) plantea lo siguiente:

Los niños se apropian de la anomía de guerra que les rodea, ellos se adaptan (en ocasiones mejor que los adultos), la reconstruyen y la reintegran en cierto modo, con todos los medios a su dispo-

sición (principalmente con el dibujo y el juego), aún en las peores situaciones materiales, afectivas y morales.<sup>16</sup> (p. 4; traducción propia).

Como podemos observar, este argumento corresponde con el análisis al cual llegamos a partir del proceso hermenéutico de mimesis. Recordemos el ejercicio de adaptación de los gemelos al momento de simular estar ciegos y sordos para analizar cómo ha sido reconfigurado: “con el tiempo, [...] el que ha hecho de ciego vuelve simplemente su mirada hacia adentro y el sordo cierra los oídos a todos los sonidos” (Kristof, 1995, p. 40). Queda claro que los niños están preparados para cualquier contingencia, ya que han asimilado la pérdida de los sentidos y de esta forma suman una herramienta más para poder resistir las inclemencias de la guerra.

Otra escena que ilustra su supervivencia es la acción de matar cuando sea necesario: “Atrapamos un pollo y le cortamos el pescuezo, como se lo habíamos visto hacer a la Abuela. Llevamos el pollo a la cocina y decimos: —Hay que cocerlo, Abuela” (Kristof, 1995, p. 47). En este caso la necesidad de alimentarse justifica la acción de matar un animal. Sin embargo, posteriormente observamos que:

—Cuando haya que algo que matar tendrás que llamarnos. Lo haremos nosotros. —Os gusta eso, ¿no?—dice ella. —No, abuela, precisamente, eso no nos gusta. Por esa razón tenemos que acostumbrarnos. —Ya entiendo. Es un nuevo ejercicio. Tenéis razón. Hay que saber matar cuando es necesario” (p. 48).

A lo largo de la obra, es evidente que la acción de matar no forma parte del código ético-moral de la sociedad; sin embargo, es un acto necesario para la supervivencia de los gemelos. En tiempos de guerra, el grado de frialdad al momento de matar siempre se ve justificado por una razón más apremiante: no morir.

Una vez más, en este último proceso que hacen los protagonistas, se retoma la teoría hermenéutica de Ricœur (2004) cuando afirma que “por estar en el mundo y por soportar situaciones, intentamos orientarnos sobre el modo de la comprensión y tenemos algo que decir” (p. 149). El mundo de los gemelos hace que reconfiguren su realidad y fabriquen una nueva experiencia de vida la cual “posee un contorno que la circunscribe y la distingue, y se levanta a la vez sobre un horizonte de potencialidades que constituyen su horizonte interno y externo” (p. 149).

Así, el juego trasciende, pues se convierte en una herramienta para sobrevivir y, como consecuencia, implica que estos hermanos vivan plenamente, conscientes de su entorno. El juego es una evasión de la realidad pero al mismo tiempo, representa un medio para afrontarla. En *El gran cuadero* estos hermanos no poseen una figura de autoridad, ni un vínculo afectivo, y tam-

---

<sup>16</sup> “*Les enfants s'approprient l'anomie de guerre qui les entoure, ils s'y adaptent (parfois mieux que les adultes), ils la reconstruisent et la rétrocedent, en quelque sorte, par tous les moyens à leur disposition (notamment par le dessin et le jeu), et ce jusqu'au cœur des pires situations matérielles, affectives, morales*”.

poco tienen los recursos suficientes para llevar a cabo la vida propia que requiere un niño. Su ingenio es un recurso que ejecutan al máximo para finalmente colmar su existencia.

### Conclusiones

Tras analizar la progresión de los gemelos, podemos constatar que existe una ruptura con el modelo de los personajes infantiles, y esto se debe principalmente a la fuerte influencia del contexto bélico. Además, los gemelos resultan ser distintivos porque sus acciones demuestran una trascendencia de pensamiento, que logra aniquilar la resignación de una condición infantil obstaculizada por los adultos en un ambiente de guerra. Los protagonistas devienen impredecibles pues, a pesar de la crueldad en sus juegos nunca pierden su esencia inocente e infantil.

De igual manera, a través de este estudio hemos corroborado que el juego es una noción que transgrede las fronteras del significado absoluto y, por ende, tiene la capacidad de adaptarse bajo diversas condiciones que fungen como detonantes de activación del juego mismo. Por otra parte, el juego adquiere un carácter positivo para los gemelos ya que lo utilizan como una he-

rramienta para enfrentar el entorno cruel en el cual están inmersos. La crueldad en sus juegos no representa un factor perjudicial, más bien fructífero, porque permite mantenerlos lúcidos y con cierta resistencia a su ambiente violento. En tiempos de guerra, los códigos del pensamiento y las concepciones de la moral se ponen en cuestión y a su vez produce que la noción de juego entre en crisis.

Frente a este desorden en su medio cotidiano, se puede estudiar el proceso de mimesis llevado a cabo por los gemelos: a través de una preconfiguración del campo práctico, seguida de la configuración de los elementos aprehendidos y finalmente la reconfiguración del contexto bélico. El ciclo mimético tendrá siempre una continuación tanto en tiempo como en interpretación, además, dentro del mismo se pueden encontrar otros ciclos menores los cuales hacen posible una multiplicidad de análisis hermenéuticos. Estos análisis del proceso mimético tienen como objetivo darle sentido a la trama, tanto en narración como en las experiencias cotidianas. Los personajes al utilizar el juego como herramienta de supervivencia logran finalmente darle sentido a su vida aun cuando ésta se encuentra permeada por la crueldad de la guerra.

### Referencias

- Ariès, P. (1986). La infancia. *Revista de Educación* (281), 5-17.
- Audoin-Rouzeau, S. (2006, enero/marzo). Enfances en guerre au 20e siècle: un sujet? *Vingtième Siècle. Revue d'histoire* (89), 3-7. Recuperado el 2 de febrero de 2017, de <http://www.jstor.org/stable/4619028>.

- Collin, J. (2005). Étude de la cruauté dans la trilogie des jumeaux d'Agota Kristof, suivie du recueil de récits *L'abattoir*. Tesis de maestría no publicada. Université Laval, Francia. Recuperado el 15 de enero de 2018, de <http://savoirs.usherbrooke.ca/bitstream/handle/11143/2426/MR05894.pdf?sequence=1>

- De Segúr, S. (1960). *Las desgracias de Sofía*. Barcelona, España: Molino.
- García Cela, M. del C. (2013). Pour une didactique de la cruauté. Le savoir-faire de l'écriture chez Agota Kristof. *Thélème. Revista Complutense de Estudios Franceses* (28), 141-156. Recuperado el 15 de enero de 2018 de [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_THEL.2013.v28.40267](http://dx.doi.org/10.5209/rev_THEL.2013.v28.40267)
- Guiraud, P. (1980). *La semiología*. México: Siglo XXI Editores.
- Heidegger, M. (1951). *Ser y tiempo*. (Traducción de J. Gaos). México: Fondo de Cultura Económica.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. (Traducción de E. Imaz Echeverría). Madrid, España: Alianza Editorial.
- Kristof, A. (1995). *El gran cuaderno*. (Traducción de E. Sordo). Barcelona, España: Editorial Seix Barral.
- Pergaud, L. (2004). *La guerra de los botones*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Picard, M. (1995). La lecture comme jeu. *Bulletin d'informations de l'Association des bibliothécaires français* [En línea]. Recuperado el 25 de marzo de 2017 en: [http://litmedmod.ca/sites/default/files/pdf/picard-44325-la-lecture-comme-jeu\\_lr.pdf](http://litmedmod.ca/sites/default/files/pdf/picard-44325-la-lecture-comme-jeu_lr.pdf)
- Pimentel, L. A. (2007). Sobre el relato. *Antología de textos literarios en inglés*. México: Universidad Nacional Autónoma de México-Facultad de Filosofía y Letras.
- Ricoeur, P. (2004). Tiempo y narración. La triple mimesis. *Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico*. (Traducción de A. Neira). México: Siglo XXI Editores.
- Rousseau, J. J. (2011). *Emilio, o, De la educación*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Silva, H. (2012). Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle. Tesis de doctorado no publicada. Universidad de París III, Francia. Recuperado el 10 de febrero de 2017, de <http://lewebpedagogique.com/jeulangue/files/2011/01/PoetiquesLud.pdf>
- Stargardt, N. (2006). Jeux de guerre. Les enfants sous le régime nazi. *Vingtième Siècle. Revue d'histoire* (89), 61-76. Recuperado el 2 de febrero 2017, de <http://www.jstor.org/stable/4619033>
- Zogmal, M. (2012). L'idéalisation de l'enfance. Un obstacle pour penser la place de l'adulte. *Revue [petite] enfance* (107). Recuperado el 10 de febrero de 2017, de <http://www.revuepetiteenfance.ch/?p=169>