Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

Área de Letras y Estudios Culturales

Maestría en Estudios de la Cultura

Mención en Literatura Hispanoamericana

El río subterráneo de los cuentos campesinos

Arquetipos narrativos, convergencias y diferencias en 5 cuentos del Proyecto Enciclopedia Campesina de Cajamarca, Perú, y 5 cuentos tradicionales de la Alemania de los hermanos Grimm, edición de 1857

Rumi Elías Mires Mocker

Tutor: Raúl Eduardo Serrano Sánchez

Quito, 2021

Trabajo almacenado en el Repositorio Institucional UASB-DIGITAL con licencia Creative Commons 4.0 Internacional

Reconocimiento de créditos de la obra
No comercial
Sin obras derivadas

creative commons

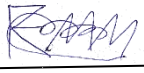
Para usar esta obra, deben respetarse los términos de esta licencia

Cláusula de cesión de derecho de publicación

Yo, Rumi Elías Mires Mocker, autor del trabajo titulado “El río subterráneo de los cuentos campesinos: Arquetipos narrativos, convergencias y diferencias en 5 cuentos del Proyecto enciclopedia Campesina de Cajamarca, Perú, y 5 cuentos tradicionales de la Alemania de los hermanos Grimm, edición de 1857”, mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción, y de que la he elaborado para cumplir con uno de los requisitos previos para la obtención del título de Magíster en Estudios de la Cultura, con mención en Literatura Hispanoamericana, en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

1. Cedo a la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, durante 30 meses a partir de mi graduación, pudiendo por lo tanto la Universidad, usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en los formatos virtual, electrónico, digital, óptico, como usos en red local y en internet.
2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente esta situación y ante la Universidad.
3. En esta fecha entrego a la Secretaría General, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato digital, que, por el contexto sanitario actual, ante la pandemia de Covid-19, es el que la Universidad ha dispuesto para la entrega de tesis de titulación.

8 de diciembre de 2021

Firma: 

Resumen

Este proyecto de investigación explora el contacto entre los relatos tradicionales de Alemania y los relatos populares de la región de Cajamarca, en la Sierra norte de Perú.

Para esto se vale de la comparación entre cinco cuentos de la oralidad alemana, editados por los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm —en la séptima edición de su obra durante la segunda mitad del siglo XIX—, y de cinco cuentos de la oralidad cajamarquina, recogidos por el Proyecto Enciclopedia Campesina de Cajamarca y contenidos en diversas publicaciones a cargo de la Red de Bibliotecas Rurales de Cajamarca.

Este proceso toma como base el planteamiento de los arquetipos, estudiado por Carl Gustav Jung —médico suizo— a inicios del siglo XX, así como trabajos posteriores que relacionan elementos de la psicología humana y social con el campo de la tradición oral.

Se pretende realizar, a través de esta comparativa, un acercamiento a la universalidad de los cuentos de raigambre popular, en realidades tan distantes como la europea —representada por Alemania— y la andina —representada por la región serrana de Cajamarca, en el Perú—, considerando las convergencias y diferencias que estos cuentos ponen de manifiesto en cada cultura, presentando determinados arquetipos.

Palabras clave: Hermanos Grimm, Cultura alemana, Cultura peruana, Tradición oral alemana, Tradición oral cajamarquina, Cuento popular, Arquetipos

Agradecimientos

Este trabajo no sería posible sin el incondicional apoyo de Úrsula Mocker y Yolanda Ortiz Zorrilla, abuelas cuenteras de memoria y sabiduría infinitas. También se agradece francamente el apoyo de Alfredo Mires Ortiz y Rita Mocker, quienes realizan las labores que inspiraron directamente el tema de esta tesis, y cuyo apoyo fue indispensable para los planteamientos preliminares y la realización de los anexos.

También quiero agradecer a Javier Huamán Lara, Liduvina Campos Núñez y Miguel Rodríguez Roncal, cuya sapiencia acompaña y guía algunos análisis de estas páginas. Junto con ellos, debo agradecer también a todo el equipo —comunidad y familia— de la Red de Bibliotecas Rurales de Cajamarca, sin cuya labor este trabajo no existiría. Muchas gracias a Agatha Mires, que durante todo el proceso de escritura resultó una invaluable y sincera compañía.

Asimismo, agradezco muchísimo a los docentes de la Universidad Andina Simón Bolívar de Quito, Ecuador, que acompañaron el proceso de formación de los maestrandos en Estudios de la Cultura, cohorte 2019-2021, especialmente al profesor Raúl Serrano Sánchez, quién guió la redacción de este trabajo.

Gracias también a todos los que —directa o indirectamente— colaboraron para que esta investigación sea posible. A todos ustedes dedico estas páginas, y espero francamente que todos a quienes llegue este texto disfruten de su lectura. Esta es solamente una pequeña gota del inmenso río subterráneo de la tradición campesina.

Tabla de contenidos

Introducción 11

Capítulo primero. Nociones arquetípicas y cultura del relato en la Alemania de los Grimm 15

1. El río subterráneo de los cuentos campesinos 15
2. La ilusión sembrada: la realidad del vínculo infancia-cuento de hadas en la Alemania decimonónica 17
3. Los arquetipos ligados al ser humano en la tradición oral alemana 25
4. Los arquetipos ligados a la naturaleza en la tradición oral alemana 35

Capítulo segundo. Nociones arquetípicas y cultura del relato en la ruralidad de Cajamarca, Perú 43

1. El río subterráneo de los cuentos campesinos 43
2. La ilusión viva: la realidad del cuento, sus caminos y comunidades en la cultura de la Sierra peruana 47
3. Los arquetipos ligados al ser humano en la tradición oral cajamarquina 51
4. Los arquetipos ligados a la naturaleza en la tradición oral cajamarquina 62

Capítulo tercero. Diferencias y coincidencias entre las tradiciones orales del Ande y de Occidente 69

1. La convivencia armónica *versus* la imposición 69
2. Adaptación de arquetipos ligados al ser humano 74
3. Adaptación de arquetipos ligados a la naturaleza 81

Conclusiones 87

Lista de referencias 91

Anexos 93

Anexo 1: Cuentos de los hermanos Grimm analizados en este trabajo 93

Anexo 2: Cuentos del Proyecto Enciclopedia Campesina de Cajamarca analizados en este trabajo 113

Introducción

Cuando uno escucha un cuento, normalmente no se pregunta —durante el tiempo en el que se lo relatan— cuál es la intención del relator al contar, pero de todas formas el relator siempre termina recordando los cuentos que ha escuchado más por las enseñanzas que estos le han dejado que por los cuentos en sí mismos.

A su vez, con el paso de las generaciones, los cuentos varían de relatores en relatores. Lo que te contó tu abuelo es distinto a lo que le contó su padre, que a la vez es diferente de lo que la tía cuentera le relató a tu tatarabuelo en su infancia. Y he aquí una de las magias presentes en los cuentos: su capacidad para adaptarse casi con una exactitud milimétrica a cada contexto al que llegan.

De este modo, puede contarse la misma historia en la Sierra norte del Perú —por ejemplo, en la región de Cajamarca— y en cualquier pueblito alemán, y siempre se buscará lo mismo: enseñar algo a la audiencia, ya sea vinculado a la cultura del narrador o a la de una realidad distinta.

Y la intención de estas enseñanzas es formar sociedades con miembros que se ajusten a lo que determinada cultura espera de ellos en su comportamiento, modos de pensamiento y relación con sus prójimos, muchas veces educados por las comunidades de la misma forma que ellos, usando al cuento como principal instrumento pedagógico y de formación colectiva.

Dentro de los cuentos se forman, entonces, con el paso boca en boca de diversos relatos, figuras fijas de personajes y situaciones cuya intención y presencia permanecen tanto en quién cuenta la historia como en quién la escucha: son llamados arquetipos, y son moldes usados para transmitir conocimiento dentro del cuento.

Naturalmente, los arquetipos no solo están presentes en los cuentos populares, sino en diversas formas de manifestación de las culturas como la novela, la pintura, la música y también se encuentran en las situaciones cotidianas tanto de un individuo como de una colectividad con cultura compartida. Por ello, a inicios del siglo XX, desde una perspectiva psicológica, estos moldes culturales y su influencia sobre la percepción que generan del mundo, así como su influjo sobre el comportamiento del ser humano, fueron estudiados por el suizo Carl Gustav Jung, quien acuñó el término a los estudios

médicos y sociales y realizó estudios respecto a su relación con el comportamiento de sus pacientes.

A nivel literario, la presencia de los arquetipos ha sido tratada por escritores como Bruno Bettelheim, en su libro *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, donde realiza un análisis dentro de los cuentos occidentales del siglo XIX, desde una clara postura freudiana, lo cual casi convierte a estos arquetipos como dadores de conocimientos individuales dentro de la historia en la que están.

No obstante, de este lado del mundo no existen muchos estudios en torno a los arquetipos que están presentes en los cuentos populares de las comunidades campesinas, por ejemplo, de Cajamarca, región de la Sierra norte del Perú. Y es que el poder hegemónico del pensamiento de Occidente es tan grande que aparentemente ha "opacado" la literatura oral peruana, andina y latinoamericana.

A pesar de que desde el siglo XX, con el florecimiento del llamado "Boom literario latinoamericano", comenzó en todo el continente un legítimo interés por recoger cuentos populares, y de que esta práctica se extendió en el Perú a partir del movimiento literario indigenista de los años sesenta, hay muy pocos estudios —a saber del autor de la presente investigación— que busquen acercarse al mundo del contacto de las culturas del Ande y de Occidente, desde la perspectiva, realidad y trascendencia del cuento popular.

Por ello, la comparativa que constituye este trabajo tiene como finalidad mostrar cómo, a través de los arquetipos, y a pesar de las diferencias culturales y de cosmovisión que distancian a estas dos culturas, el cuento popular ha servido desde siempre como una de las bases de los puentes que las unen, como manifestaciones valiosas de la existencia del ser humano.

Es un trabajo que pretende realzar el valor investigativo de la recolección de cuentos y exponer en torno a las realidades culturales que viajan con cada personaje, situación y versión presentes en ambos imaginarios colectivos.

Personalmente, desde chico siempre me he criado en un contexto en el que el cuento, tanto como la lectura —individual y colectiva— siempre han estado presentes como parte fundamental y permanente de la formación. En ese sentido, una curiosidad casi innata en torno a los cuentos de diversas culturas siempre ha estado presente en mi vida.

Esa curiosidad me llevaría por el rumbo de la docencia —focalizada en la literatura— y, posteriormente, de los estudios culturales. Al mismo tiempo, me he desenvuel-

to en un contexto donde la lógica y cultura occidentales están tan presentes como las de la realidad andina.

Desde niño, entonces, los cuentos populares siempre han constituido una veta de saberes compartidos en mi contexto. Y de ellos, los cuentos populares de mi región natal, Cajamarca, y de Alemania —cuyo máximo compendio fue trabajado por los hermanos Grimm— configuraron mis bases en torno a la literatura popular, reforzadas indudablemente por la encomiable labor de la Red de Bibliotecas Rurales de Cajamarca, institución de la que formo parte prácticamente desde que nací.

Esta red se concibe a sí misma como una

> […] institución independiente y sin fines de lucro [que] constituye un movimiento educativo-cultural sustentado por campesinos cajamarquinos empeñados en el rescate, la revitalización y el fortalecimiento de la Cultura Andina, tomando el libro como herramienta animadora. […] Desarrolla su trabajo desde 1971 en los andes norteños del Perú […] (Red de Bibliotecas Rurales, s. f.)

por lo cual sus esfuerzos, sostenidos desde hace más de 50 años, representan uno de los más grandes referentes en torno no solo al trabajo cultural legítimamente campesino, sino también en las labores en torno al rescate y divulgación de las tradiciones orales en el norte del país.

Esta presencia generó con el tiempo y mi crecimiento académico, la duda sobre si ambas tradiciones pudiesen converger en algún punto, o con base en algún aspecto presente en los relatos con los que había sido arrullado de niño. Cabe mencionar que tuve la fortuna no solo de conocer cuentos populares de ambas realidades, sino también, dentro de ese conocimiento, tenía acceso a cuentos poco difundidos o prácticamente desconocidos por mucha gente.

Así, todavía conservamos en mi casa un ejemplar antológico de los *Cuentos para la infancia y el hogar*, editado nada menos que en la Alemania de la Guerra Fría, que contiene todos los cuentos analizados en este trabajo. Este libro pasaba siempre por las noches, de la mesa de noche de mi dormitorio a las manos de mi abuela Úrsula Mocker o de mi madre, Rita Mocker, quienes siempre transformaban los textos del mismo en narraciones que hacían florecer mi imaginación.

Al mismo tiempo, mi abuela Yolanda Ortiz y mi padre, Alfredo Mires, me conducían mediante su voz a un mundo mágico que se desarrollaba con la intervención de personajes campesinos, al relatarme historias que venían de lo que sus propios padres y

abuelos —procedentes de la zona rural de Chota, provincia cajamarquina— les venían contando desde hace décadas.

De este modo el imaginario que me formé desde chico, estaba plagado de criaturas mágicas y personajes que poblaban las cosmovisiones y realidades de ambos contextos socioculturales que se manifestaban a través de cuentos, mitos y leyendas que me fueron legados a través de la presencia y uso de la tradición oral en mi familia.

Entonces, el planteamiento de la posibilidad de ligar ambas realidades de algún modo, empleando como medio de enlace los cuentos que me habían contado tantas veces, se convirtió durante mucho tiempo en un proyecto guardado que, si se realizaba, me otorgaría la posibilidad de investigar más a fondo en torno al contacto cultural entre las dos lógicas y realidades que constituyen mi formación, y que desde siempre había contemplado como dadoras de sabiduría que usan como medio principal el flujo de tradiciones orales.

Así, cuando se me presentó la posibilidad de estudiar la Maestría en Estudios de la Cultura, en la Universidad Andina Simón Bolívar en Quito, Ecuador, no dudé en presentar mi propuesta como proyecto de tesis, la cual, después de algunos acertados ajustes por parte de docentes y también de algunos de los compañeros de mi cohorte, pudo convertirse en realidad.

Espero de todo corazón que este trabajo represente no ya un estudio técnico en torno al arquetipo dentro de los cuentos, sino un acercamiento al estudio de los contactos culturales desde perspectivas alternativas no hegemónicas. Que sea tomado no como un pozo de agua único que nutra una comunidad específica, sino como uno de los ríos de la cultura de aquellos que beban de sus aguas, que al mismo tiempo naveguen en comunidad hacia nuevos horizontes, que —estoy seguro— alcanzaremos juntos.

Capítulo primero

Nociones arquetípicas y cultura del relato en la Alemania de los Grimm

1. El río subterráneo de los cuentos campesinos

Desde tiempos inmemoriales, todas las culturas que pueblan el planeta han tenido la necesidad de transmitir sus conocimientos colectivos, que son los que le dan a dichas culturas su valor y permanencia dentro del mundo. Esta transmisión es necesaria puesto que permite perpetuar los saberes culturales de los pueblos y su cultura.

Para que esta práctica pudiera ser perenne a través de las generaciones, es necesario que emplee como mecanismo de transmisión una construcción idiomática que sea a la par entretenida de escuchar —independientemente de la edad de los oyentes—, fácil de recordar y que también contenga elementos de corte ético, moral y social que puedan forjar carácter y conciencia cultural en quienes escuchen las enseñanzas.

Dicho de otro modo, los constructos orales empleados para transmitir los conocimientos de una cultura deben ser entretenidos de escuchar, cautivar la imaginación de quienes los escuchan y transmitir un mensaje que refleje la carga sociocultural que caracteriza a la cultura a la que pertenece lo transmitido.

Los relatos que componen las tradiciones orales que hay alrededor del globo cumplen con las mencionadas características. Es prácticamente imposible navegar por los relatos propios de cualquier parte del mundo sin aprender algo en el camino, ya sea un cuento nuevo para relatar a los nuestros, algo de una mitología que desconocíamos, o la forma en la que es conveniente comportarnos ante determinada situación y en determinado contexto.

Estas enseñanzas que son constantes en los cuentos populares han sido estudiadas desde hace muchos años. Detrás de ellos yace toda una construcción psicológica y comunitaria que es justamente la que permite su análisis académico. El primero en trabajar con estos elementos dentro del ámbito social y médico fue el suizo Carl Gustav Jung, a quien en tiempos más actuales suceden en esta tarea Bruno Bettelheim y Antonio Rodríguez Almodóvar, entre muchos otros. La labor de estos pensadores consiste en estudiar cómo estos elementos, constantes en las diferentes tradiciones orales, permiten

no solo amenizar los relatos que los contienen, sino también facilitan la transmisión de marcos culturales que competen al desarrollo social de las culturas de las cuales proceden.

Además de servir como contenedores de saberes de tinte pedagógico, los arquetipos permiten el disfrute de las narraciones, tanto de parte de los oyentes, como por parte de los narradores. Y es que el solo acto de contar un cuento, moldeándolo y reinterpretándolo dentro de ti, constituye un acto vivificante que no se encuentra, por ejemplo, cuando uno ve una película.

Al ver la película, el espectador está sometido por entero a lo que sus creadores quieren que vea, sienta e interprete. Sin embargo, al escuchar un cuento, uno es libre de imaginarse lo que quiera, a partir de lo que el narrador relata.

Al mismo tiempo, el narrador tiene la facultad —y el placer— de transformarse en los personajes del cuento, en un camaleónico acto de entretenimiento, que se suma a la siempre presente e indispensable protección de la memoria colectiva de un pueblo y su cultura, pues "el cuento […] es difícilmente creíble; pero mientras en el mundo haya niños, madres y abuelas, su recuerdo no se desvanecerá jamás". (Perrault 2019, 55).

Esta cita sintetiza los aspectos arriba mencionados:

- *La preservación de la memoria*, que se sostiene con el traspaso de los cuentos de generación en generación,
- *El sesgo pedagógico*, que es una de las intenciones más trascendentes de los cuentos orales como tal y
- *El carácter de entretenimiento que estos cuentos poseen*, pues las mejores narradoras, siempre serán las abuelas que sepan interpretar y reinterpretarse en y para los cuentos.

Entonces, el desarrollo social de las culturas del mundo implica una relación íntima con los cuentos, mediante los cuales las personas que los escuchan moldean su carácter dentro de los marcos culturales en los que el "individuo" se desarrolla, sin embargo, este desarrollo es de índole colectiva y bidireccional: los oyentes escuchan los cuentos y son los posteriores responsables de contarlos a sus sucesores. De este modo, el conocimiento no se pierde en generaciones posteriores, y se inmortalizan los moldes de comportamiento socialmente aceptados que estos cuentos transmiten, sin perder su factor intrínsecamente pedagógico y lúdico.

El propio Jung (Giraldo 1961, 133) caracteriza estas imágenes medulares sosteniendo que "[los arquetipos en el imaginario colectivo son el] producto psíquico en

cuanto trasunto del mundo subjetivo [resultando en] una imagen muy semejante a la usada en lenguaje poético, [una] imagen de la fantasía [de] carácter psicológico de representación de la fantasía, pero nunca [de] carácter cuasi real de una alucinación […]". De modo que, si bien son de expreso carácter fantástico, estos arquetipos están expresamente ligados a las cuestiones conductuales; en términos de enseñanza: los cuentos sirven formalmente para transmitir conocimientos de generación en generación, al mismo tiempo que son el modelo sociocultural de las sociedades que los narra, es decir, equivalen al instrumento pedagógico más antiguo y efectivo que cualquier comunidad y cultura puede tener, vigente desde y para siempre.

En ese sentido, los arquetipos resultan ser mecanismos culturales insertados en las tradiciones orales del mundo cuyo propósito de existencia es la enseñanza de valores morales dentro de específicas realidades culturales que transmiten y resguardan los cuentos que los contienen, y tienen un sesgo fantástico que es el más efectivo para su transmisión y abrigo en la mente y conducta de los oyentes de estos cuentos.

Empleando una analogía, es como si a un niño en la escuela se le quisiera enseñar a escribir: lo más efectivo sería enseñarle las formas de las letras con objetos de su vida cotidiana que se les asemejen; de modo que cuando el niño escriba, relacionará la forma en la que se escribe una palabra con la forma física de los objetos que le recuerden a esa palabra. Es decir, las imágenes sociales de comportamiento son primordiales para la forja de una brújula moral, la cual funciona en cada uno pautada en gran medida por los cuentos que se transmiten de generación en generación, siendo el gran catalizador de las acciones que cometa una persona en su entorno social las figuras de aprendizaje —arquetipos, según Jung— que estos cuentos le transmitan y que atesorará como modelo a seguir a lo largo de toda su vida.

De los cuentos de Occidente, los más difundidos son los contenidos en *Cuentos para la infancia y el hogar*, trabajados en el siglo XIX por los hermanos Grimm, procedentes del norte de Alemania, sobre cuyo impacto —focalizado en 5 cuentos— versa el primer capítulo de este trabajo.

2. La ilusión sembrada: la realidad del vínculo infancia-cuento de hadas en la Alemania decimonónica

En la Europa del siglo XIX, en una sociedad donde primaban los valores, la moral y doctrinas religiosas —lo que implicaba un fuerte apego a la iglesia por parte de la

población— a la par de que se daban grandes cambios tecnológicos a manos del progreso industrial occidental, los mundos internos del campo y la ciudad se vieron rápida y abruptamente más distanciados de lo que nunca habían estado. Aun así, existía una fuerte dependencia que anclaba el campo con la ciudad, pues para que las maquinarias de la urbe funcionaran, era necesario contar con la presencia de la ruralidad.

En el área literaria, con el auge del movimiento romántico, se empieza a dar una importancia nueva a las tradiciones populares. Esto a pesar de que la mayoría de libros publicados relataban historias cuyo marco cultural y contexto social eran las grandes ciudades europeas. La ruralidad no constituía así —para la mayoría de escritores románticos— una veta de conocimiento válido, a pesar de que era la cultura campesina europea y los conocimientos populares rurales los que sostenían la economía de las grandes ciudades. Pese a ello es necesario recordar también que las mencionadas tradiciones populares —conformadas en su mayoría por cuentos fantásticos que eran transmitidos a través de las generaciones— fueron ya compiladas en los siglos XVI y XVII por escritores como el francés Charles Perrault y el italiano Giambattista Basile. Además, el danés Hans Christian Andersen publicó numerosos volúmenes con relatos populares entre 1835 y 1861.

No obstante, el trabajo de estos escritores fue opacado en el siglo XIX con las sucesivas publicaciones de los *Cuentos para la infancia y el hogar*, una colosal colección de relatos populares publicada por los hermanos alemanes Jacob y Wilhelm Grimm, entre 1812 y 1857. La trascendencia de este trabajo es tal que

> Para la mayoría de los lectores y escritores occidentales de los doscientos últimos años, los *Kinder-und Hausmärchen* (*Cuentos para la infancia y el hogar*) de los hermanos Grimm constituyen la fuente y el origen principales de los cuentos populares [de la cultura occidental], el lugar en donde […] se encuentra lo que caracteriza la esencia misma de esa clase de cuentos. (Pullman 2018, 12)

La contundencia de esta cita yace en el innegable hecho de que si nosotros preguntásemos a alguien cuáles son sus cuentos favoritos o los que mejor conoce, muy probablemente nombraría personajes como Caperucita Roja, Blancanieves, Hansel y Gretel o Rapunzel, personajes que inexorablemente nos conducirán al trabajo de los Grimm. De este modo resulta innegable la inmensa influencia del trabajo de estos escritores en la cultura popular.

El imaginario colectivo vincula estos cuentos estrictamente a la cultura literaria infantil, es decir, relaciona casi por antonomasia el término “cuentos de hadas” con tex-

tos e historias que son necesariamente aptas e incluso concebidas para niños. Esta creencia se ve siempre reforzada por un conjunto de elementos que la acendran aún más en la mente colectiva de los consumidores de estos cuentos: adaptaciones cinematográficas, libros coloridos con estos cuentos simplificados para que los niños los entiendan, juguetes que representan los personajes de estas historias e incluso recetas pediátricas que sugieren a los padres educar a sus hijos mediante libros de cuentos de esta clase.

No obstante, esto no siempre ha sido así: los imaginarios colectivos europeos están todavía intrínsecamente ligados al carácter mágico del que los dota la tradición oral, pues como recuerda mi abuela materna, que procede de la zona rural del sur de Alemania[1]: "[Los adultos] sacaban las historias de su cabeza, no tenían un libro en la mano cuando las contaban. Y siempre era así, que a veces se les olvidaba algún detalle y nosotros mismos, [los niños], y los otros adultos, les recordábamos el fragmento que faltaba. Así, terminamos por memorizarnos muchas de las historias […]" (Úrsula Mocker, de 83 años, 2021, entrevista virtual desde la ciudad de Cajamarca, Perú y Altensteig, Alemania. 1 de febrero de 2021).

Esto evidencia la importancia de las memorias colectivas en el "Viejo Continente", pues las historias tradicionales que se legaban mediante los cuentos estaban constituidas en una memoria colectiva: no eran propiedad del autor que los escribía —o adaptaba— en papel, eran patrimonio común.

Curiosamente, en el otro lado del mundo —el norte de Perú, para este caso— estas transmisiones orales de cuentos se manifiestan bajo la misma dinámica sociocultural. Mi abuela paterna, que procede de una pequeña comunidad campesina de la provincia de Chota, provincia situada en el centro del departamento de Cajamarca,[2] menciona que "Solamente el hecho de que la persona mayor diga '¿Quieren escuchar un cuento?' ya era suficiente para que los niños lo rodeen a esa persona y pongan toda su atención en escuchar el cuento. Algo sustraía el niño de esos cuentos, y era algo que nos hacía

[1] Por el lado de mi madre, desciendo de la juntura entre la familia Mocker, que proviene del campo de lo que fue en su tiempo Alemania Oriental y la familia Hornung, que viene del campo de la entonces Alemania Occidental. Úrsula Hornung y Heinz Mocker (mis abuelos) se conocieron después de la II Guerra Mundial y se establecieron en el campo del sur de Alemania. En su vida matrimonial siempre hubo un marcado sentido comunitario y campesino. Ella ahora lleva el apellido Mocker por el sistema alemán de parentesco, que dicta que una mujer casada hereda el apellido de su esposo.

[2] La familia Ortiz Zorrilla, de la que mi abuela desciende, procede de la comunidad de Santa Clara en Chota. No obstante, ella, Yolanda, y sus 16 hermanas y hermanos fueron criados desde chicos en la también campesina comunidad de Cojal, situada en la zona rural del departamento costeño de Lambayeque. Estando casada con mi abuelo, Luis Francisco (que procedía del pueblo de Chongoyape, perteneciente también a la ruralidad de Lambayeque), la familia se estableció en la zona mencionada en la referencia parentética de la cita.

viajar en nuestra imaginación […]" (Yolanda Ortiz Zorrilla, de 87 años, 2021, entrevista personal. Monte Yazor, Valle de Zaña, Perú. 1 de enero de 2021).

Estas citas traen indefectiblemente a mi memoria las tardes en la casa de mi abuela paterna, Yolanda: alrededor de las 4 de la tarde, vestida con su mandil de flores desteñidas por el sol costeño, nos sentaba a mis primos, mis hermanas y a mí en la mesa de su cocina, nos servía pan, queso y alguna infusión y se ponía a recordar sus pretéritos tiempos de juventud, que salpicaba magistralmente de cuentos que sus abuelos, tías, padres y hermanos le habían contado.

Mi infancia también estuvo acompañada de narraciones de parte de mi abuela materna, Úrsula, que mientras los vientos invernales del sur de Alemania azotaban las ventanas de su antigua casa, me arropaba en la cama más vieja que tenía, se sentaba en una mecedora, y acomodándose sus lentes de cristal grueso, abría un libro, generalmente de cuentos de los Grimm, y me leía uno hasta que me quedara dormido.

Los testimonios de ellas, arriba citados, denotan que en ambos lados del globo es notoria y muy trascendente la virtud educativa de los cuentos, adjunta al acto de recreación que los mismos cuentos traen consigo, y estos no necesariamente están ligados a relatos expresamente fantásticos ni están sacados de libros —aunque en el caso de Europa existe la presencia de estos— sino que son parte del patrimonio cultural de las comunidades dentro de sus propios contextos, y estas comunidades no los dulcifican o modifican con fines editoriales o comerciales, y sí con fines indirectamente pedagógicos y de recreación.

Es decir, si estos cuentos los modifica el relator, no busca rédito de ninguna clase con esta modificación, tampoco acerca su narración a un público más "sencillo" como los niños, sino que altera el cuento original para volverlo socialmente apropiado para todas las edades posibles dentro de su público.

Sin embargo, a pesar de que esta creencia tiene ahora una fuerte raigambre en el imaginario colectivo global, no siempre fue así. Resulta particularmente irónico que los culpables de esta ahora irrompible relación entre infancia y cuentos de hadas, sean nada más y nada menos que los propios hermanos Grimm. Además, en los dos ámbitos culturales, esta transmisión de la oralidad solía estar ligada a rituales internos dentro de las familias: no eran ritos grandes que se celebraran con regularidad en las comunidades, sino pequeñas tradiciones familiares que convertían en mágico el momento de contar y escuchar los cuentos.

En el Perú, "Los viejos de aquellos tiempos no tenían ninguna pereza de sentar-

se, aunque sea en el suelo, cruzar las piernas y (tenía una tía que se llamaba Adelaida) sacaba su cigarro del bolsillo y empezaba a contar el cuento. Lo increíble era que no lo fumaba, sino que lo tenía encendido en sus dedos, y a veces el cuento era largo" (Y. Ortiz Zorrilla 2021), de manera que el momento de contar cuentos era parte de un encuentro más íntimo con los recuerdos de los mayores; es decir: el relatar historias formaba parte de una suerte de "rito sagrado" para preservar la memoria. Y quizá, el cigarro nunca fumado representase el carácter longevo y perenne de la memoria colectiva de la comunidad.

Por otro lado, en Alemania,

> Cuando éramos chicos, mi madre nos preparaba para dormir y, en ocasiones nos contaba un cuento, pero [ese momento] siempre estaba acompañado de una canción. Y cuando se crecía, ya no existía la necesidad de [que los adultos] se sentaran para hacernos dormir. Antes de que fuéramos a acostarnos, en el invierno, mi madre tenía que zurcir medias o coser o hacer ese tipo de tareas y, a la lumbre del fuego se contaban las historias. Ahí, los más jóvenes prestábamos atención, los más grandes no (Ú. Mocker 2021),

por lo que la manutención de la memoria colectiva dependía enteramente del individuo: te acordabas de lo que podías, pues el rito de contarte cuentos estaba únicamente ligado a un momento muy específico del día, y no estabas obligado a recordar nada más allá de tus propios intereses. Además, cuando alcanzabas cierta edad, estos "ritos de memoria" se te cortaban de raíz, pues a ojos de los adultos ya tenías la edad suficiente para leer y, por tanto, retener por tu cuenta lo que era conveniente para ti.

Debemos considerar los estándares sociales occidentales manejados en el siglo XIX en torno a la infancia. Al respecto, el pedagogo alemán Oliver Geister (2020, parr. 2) afirma que "[…] dado que la infancia en ese entonces no era vista como una fase de la vida separada del mundo de los adultos, como es considerada hoy en día, generalmente los niños estaban presentes cuando se contaba cuentos de hadas en la sala de estar frente a la chimenea, durante las largas noches invernales". Tal afirmación constituye un parte aguas en torno a la visión social decimonónica de los niños.

Por un lado, nos hace entender el alcance que tuvieron desde siempre los cuentos populares en Europa, pues representaban la forma más segura de transmitir conocimientos de generación en generación. Al ser relatos fantásticos estaban asimismo matizados de elementos que cautivaban a los oyentes y facilitaban tanto su recepción como su divulgación a futuras generaciones. Por otro lado, como los estándares sociales de la época no consideraban la división social entre infancia y adultez, la cultura que envolvía la

difusión de estos relatos populares involucraba a todos los habitantes de las sociedades europeas, dejando de lado la consideración de los infantes como público particular. Esto implicaba que los cuentos narrados no eran concebidos para un público objetivo; eran narraciones antiguas pulidas —a través de las voces de los narradores— que las contaban destinadas a conformar el imaginario popular al que acudían personas independientemente de su edad.

Dicho de otro modo, al no existir un precepto social que implicara distinguir claramente la niñez de la adultez, los niños eran partícipes de las circunstancias en que estos cuentos se difundían, pero no por eso dichos relatos eran del todo apropiados para ellos, pues la intención de estos cuentos era tanto salvaguardar la memoria colectiva de los pueblos occidentales como servir de modelo moral y social a los oyentes, teniendo además una fuerte carga política y religiosa; además de perpetuar el placer implícito en los rituales de narración, presente en el acto de narrar historias.

La narración de cuentos vista desde ese ángulo constituye una técnica hasta ahora vigente de educación popular. No obstante, cuando en la segunda década del siglo XIX comienzan a ser publicados los *Cuentos para la infancia y el hogar*, de los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm, empieza a asociarse con mayor fuerza la idea de cuentos fantásticos con el periodo de la infancia. Esto debido a que una gran característica de esta colección de cuentos es que —tal como los escribían sus autores— eran cuentos "blanqueados" en favor de la imagen de niñez, es decir, los relatos originales eran suavizados por los Grimm para que pudieran ser más asequibles para los infantes.

Al mismo tiempo, este *blanqueamiento* —que podríamos considerar como la adaptación en función de imágenes más inocentes e inocuas de los cuentos originales— constituía el pilar de lo que estos autores consideraban el ideal del cuento de hadas. De hecho, "[…] algunos investigadores hablan de los cuentos de hadas como el *género Grimm*" (Ewers 2016, 4), lo cual hace notar la revolución que las publicaciones de los Grimm significaron para la narrativa popular en la Alemania de su época, la cual implicaba entre otras cosas que:

- *Lograron sembrar en la conciencia colectiva —no solo alemana, sino también europea— su propio ideal de cuento de hadas como género exclusivo para niños*. No es desconocido el hecho de que los Grimm manipularon los cuentos publicados en su compendio. Dentro de esta manipulación, cedieron a los lectores de sus cuentos la idea de que "los cuentos de hadas están escritos para un público infantil", que está vigente hasta nuestros días.

Esto pese a que, en las primeras ediciones, los cuentos todavía conservaban una fuerte carga dirigida a lectores mucho más maduros, cuya remoción en las futuras ediciones fue justificada por Wilhelm Grimm con estas palabras: "Hemos eliminado cuidadosamente todas las expresiones que no son adecuadas para los niños en esta nueva edición". (Ewers 2016, 7).

- *La consideración de mente infantil separada de la mente adulta*. Los Grimm fueron en parte los encargados de que se aislara tan marcadamente la literatura infantil como un género exclusivo para infantes. Gracias a su trabajo y a su "ideal de cuento", es que desde el siglo XIX se asocia tan fuertemente infancia con cuentos populares. Sin embargo, la concepción que ellos mismos tenían de la infancia y su vínculo con los cuentos, inhibe cualquier posibilidad de que los adultos también disfrutaran de estos cuentos. El académico alemán Hans Ewers (2016, 6) los cita afirmando que "[…] los cuentos de hadas están determinados […] por su ser interior, a captar el pensamiento puro de la visión del mundo de un niño; nutren directamente, como la leche, suave y encantadora, o la miel, dulce y saciante, sin pesadez terrenal […] (Grimm, 1981)". Esto implica no solo una ruptura cultural, al desligar a los adultos del mundo de los cuentos de hadas, sino también una suavización de la infancia al grado de que —para los Grimm— las mentes infantiles son las únicas capaces de disfrutar y comprender los cuentos fantásticos; capacidad que aparentemente se pierde al llegar a la madurez adulta.

Otro de los puntos por los cuales los hermanos Grimm son ampliamente criticados, son las fuentes en las que basaron sus cuentos. Pese a que puede parecer que son cuentos populares que fueron recogidos de boca de sus propios relatores, lo cierto es que

> […] se basaron simultáneamente en fuentes orales y escritas. Una cosa que no hicieron fue irse de excursión a las zonas rurales, tratando de localizar a los campesinos en los lugares donde vivían, con la idea de registrar palabra por palabra las historias que ellos mismos conocían y recordaban. Algunos de los cuentos reunidos por los Grimm fueron tomados directamente de textos escritos. (Pullman 2018, 14),

lo que desacredita en cierta forma la veracidad de sus cuentos como propios de la tradición oral europea. Si a esto le sumamos el hecho de que "[…] los narradores que consultaron no provenían de la gente común, sino principalmente de la burguesía educada, que solía leer y que hablaba francés, [por lo que] dichos cuentos de hadas eran solo en

parte alemanes, pero principalmente franceses" (Ewers 2016, 4), podemos afirmar sin duda que los cuentos Grimm son tradiciones orales desarraigadas de su forma original y pulidas en repetidas ocasiones, ora por los propios hermanos, ora por sus fuentes textuales. Además, son cuentos difundidos entre la burguesía alemana, por lo que los valores que enseñan estarían más ligados a educar a las "clases altas del país".

Tampoco se trata de tradiciones puras de la oralidad germánica, puesto que sus relatores, estando fuertemente ligados a la tradición literaria francesa, muy probablemente salpicaron sus narraciones —o bien sus escritos— de elementos de la cultura francófona, por lo que quienes leyeran o escucharan las posteriores ediciones de los *Cuentos para la infancia y el hogar*, terminarían consumiendo literatura que reflejaba la mixtura de las tradiciones orales —sobre todo— franco-germánicas.

De esta manera, la forma de obtención y posterior procesamiento de los cuentos de Grimm deja completamente de lado el valor que tiene la palabra campesina en la cultura alemana de su época. Pese a que, si bien algunas de las fuentes que los hermanos tenían les relataban los cuentos oralmente, lo cierto es que este tipo de recurso solo puede reflejarse en un porcentaje bastante bajo de las fuentes totales. Por otro lado, las personas responsables de estos relatos verbales —como Dortchen Wild, quien luego fuera esposa de Wilhelm— eran campesinas migrantes del área rural a las urbes del norte de Alemania, por lo que su versión de las historias contadas no es cien por ciento campesina, puesto que al verse intimidadas por la "modernidad" de la ciudad, muy probablemente hayan pulido sus relatos para "volverlos más dignos de publicar".

Pese a todo lo anterior, es indudable la importancia cultural que los volúmenes de los Grimm tienen en el imaginario colectivo; de hecho, como sostiene Pullman (2018, 16) "[…] su preeminencia mundial es compartida solo con *Las mil y una noches*. Son las dos colecciones más importantes e influyentes de cuentos populares que hayan sido publicadas jamás". Afirmación que implica que —por lo general— los imaginarios colectivos del mundo se construyen bien sobre la base de relatos de raigambre occidental —los *Cuentos para la infancia y el hogar* de los Grimm— o bien sobre la base de relatos de origen oriental como *Las mil y una noches*, de autor desconocido.

Aquí resulta necesario mencionar que las versiones de la gran mayoría de los cuentos en ambas tradiciones tienen su origen en los relatos hindúes y árabes de las colecciones *Kalila e Dimna* y *El Panchatantra*. Teniendo esto en cuenta es imposible hablar de una originalidad pura en estas tradiciones orales; habría, en todo caso, que hablar de una *adaptabilidad de los moldes de los cuentos a las diferentes realidades cultura-*

les.

Dicha adaptabilidad es el mecanismo para volver un cuento pertinente en una determinada lógica cultural, que tiene sus propias particularidades, logrando así que las enseñanzas de estos cuentos calen hondo en sus oyentes y sirvan de guía para su brújula moral. Ahí es donde radica el valor pedagógico y también lúdico de los cuentos, que son hasta hoy la mejor y más segura forma de enseñanza de valores y fuente de entretenimiento a lo largo y ancho del globo.

El punto central de la enseñanza de un cuento yace en el o los arquetipos que refleja. Según el académico español Antonio Rodríguez Almodóvar (2015, 21-2),

> […] El arquetipo de un cuento popular es la versión resultante que se obtiene al comparar muchas versiones particulares de un mismo cuento, hasta que el texto se parezca lo más posible a la única etapa a la que [como investigadores] podemos tener acceso, [es decir], la de los comienzos del siglo XIX, justo cuando empieza también el declive de los cuentos orales en su medio natural […],

por lo cual los cuentos representan dentro de sí ideales de comportamiento moral, sirviendo de ejemplos de vida que son fáciles de transmitir, recordar y aplicar.

El padre del estudio de los arquetipos, el suizo Carl Gustav Jung (1970, 11), afirmaba ya a inicios del siglo XX que estos "[…] se han transformado en fórmulas conscientes, que son transmitidas por la tradición, en general bajo la forma de la *doctrina secreta*", idea que tiene un enorme peso cultural y define el acertado uso que las diversas culturas le dieron a estos elementos del cuento, que siempre aparecen rodeados de las fórmulas y elementos culturales propios de cada realidad.

En las siguientes páginas analizo el uso y significado de cinco arquetipos presentes en los cuentos de Grimm —edición de 1857— considerando su impacto en el imaginario colectivo alemán hasta nuestros días.

3. Los arquetipos ligados al ser humano en la tradición oral alemana

3.1 Consideraciones culturales

Antes de proceder al análisis de arquetipos como tal, en este caso ligados a aquellos elementos vinculados a personajes de carácter humano, debemos considerar la visión que se tenía en el siglo XIX del ser humano. Dicha visión estaba fuertemente pautada por diversos aspectos de tipo moral relacionados sobre todo con la concepción religiosa que la iglesia imponía. Así, es necesario tener en cuenta que la sociedad europea decimonónica en la cual los Grimm publicaron sus cuentos estaba fuertemente influen-

ciada por:

- *El antropocentrismo*: puesto que el desarrollo del pensamiento occidental suele centrar sus reflexiones sobre la existencia en el ser humano, prevalece en él una tendencia a considerar que "[…] el hombre es el centro y el fin último del universo […]" (Rosental s. f., 31).

  Es gracias a esta idea que en la literatura del siglo XIX —y así también en los cuentos Grimm— el hombre como especie es situado por encima de la naturaleza. No convive con ella, sino que "es su amo", por lo que *la naturaleza como ente resulta ser un objeto al servicio de la humanidad.*

- *La religiosidad cristiana*: el cristianismo es un aspecto sociocultural que ha atravesado la historia de Europa. Desde hace casi dos mil años, la iglesia como institución en conjunto con la prédica cristiana, han pautado la forma de comportarse de cualquier viviente del "Viejo Continente".

  De este modo, todas las artes tienen como uno de sus más grandes ejes transversales a la moral cristiana y la prédica del bien contrapuesto al mal. Naturalmente, la literatura nunca ha estado exenta de esta mentalidad, por lo cual los cuentos orales tradicionales de Alemania comparten este carácter que busca redimir las mentes y almas de sus oyentes mediante la "corrección socio-religiosa".

- *El idealismo en torno al ser humano*: en función al antes mencionado antropocentrismo, la sociedad alemana decimonónica concebía al ser humano —junto con todas sus acciones— como una señal de superioridad por sobre la naturaleza. Dicha superioridad estaba naturalmente vinculada al culto hacia el dios cristiano y consideraba al ser humano como un ente superior a la naturaleza, de la que este debía tomar posesión y a la que debía dominar.

- *Un fuerte moralismo*: este culto por la importancia del rol del ser humano en la existencia implicaba que las personas debían comportarse siguiendo determinados estándares morales. Estos moldes se veían en los cuentos y tenían la intención —con los Grimm, en especial, respecto a los niños— de servir como brújula moral dentro de los cánones establecidos por la sociedad occidental vigente.

- *Los recientes cambios tecnológicos*: los cuentos de Grimm fueron trabajados y publicados sucesivamente —siete veces en total, siendo la última edi-

> ción la de 1857— durante los cambios generados por las Revoluciones Industriales europeas, eventos que significaron la tecnificación y automatización de muchas labores domésticas, así como la industrialización y comercialización masiva de muchos bienes básicos. En ese sentido, resulta muy curioso y, a la vez, comprensible, que los cuentos populares trabajados en Alemania se desarrollen —probablemente por un factor nostálgico— en sociedades anteriores a estas revoluciones tecnológicas, y guarden por tanto elementos que pueden ser comprendidos por generaciones contemporáneas y posteriores a su publicación.

Sumando todos estos principios sociales al hecho de que "Los primeros años del siglo XIX fueron en Alemania un periodo de enorme entusiasmo intelectual, una época en la que los estudiosos del derecho, la historia, la lengua examinaban y discutían […] qué significa ser alemán, en un momento en el que Alemania como tal no existía […]" (Pullman 2018, 12), podemos perfilar la Alemania de los Grimm no solo como el terreno cultural óptimo para difundir sus cuentos —lo que no justifica el trato moralista, idealista y sin fuentes originales que les dieron—, sino como un contexto que estandarizó la moral ideológica occidental con respecto a los relatos populares que prevalecen hasta nuestros días.

3.2. Análisis de arquetipos en los cuentos de Grimm

a. La maldad del diablo

La dicotomía entre bien y mal es —en el imaginario colectivo occidental— muy fuerte. La iglesia como institución resulta ser la gran responsable de que esta idea se haya implantado con tanta firmeza en las mentes del pueblo europeo a través de la historia.

Esta institución es responsable de condenar los pecados más graves, ofreciendo salvación si el pecador se redime; prometer vida eterna después de la muerte a cambio de buenos comportamientos fieles al dios cristiano, y desperdigar la idea de que el amo del mal es una criatura de tez roja, con cola picuda, un trinche en la mano y con cuernos y pezuñas de cabra; viéndose —a ojos de los religiosos— muchas veces reflejado en criaturas mitológicas antiguas y de diversas culturas.

De esta manera, se ha difundido por el mundo la idea de que el diablo —personificado en su versión cristiana— es el causante de los males que aquejan al mundo y un personaje cuya sola presencia condena al ser humano a la perdición.

Algunos de los cuentos de Grimm incluyen a este personaje como villano principal, aquel que dificulta el viaje del héroe hasta límites insospechados y es responsable por las desgracias que asuelan las poblaciones —rurales y urbanas— de Alemania.

Uno de estos cuentos es "Los tres pelos de oro del Diablo" (cuento completo en anexo 1), cuyo título original traducido con más exactitud sería "El Diablo con los tres pelos dorados". Narra la historia de un “niño afortunado”, es decir, bendecido con el favor, la gracia y la mano de Dios que, para quedarse con la mano de la princesa del reino y la herencia y corona del rey, debe —a petición de este— bajar al Infierno y obtener los tres pelos de oro que están en la cabeza del Diablo.

Durante su viaje atraviesa dos pueblos cuyos vigías hacen sendas preguntas; el joven promete averiguar las respuestas y en la orilla del río que debe cruzarse antes de llegar al Infierno, el barquero encargado le plantea una tercera. Prometiéndole al viejo darle una respuesta a su regreso, llega al Averno donde es ayudado por la tatarabuela del Diablo quien, luego de ponerlo a salvo, promete entregarle los tres pelos de oro junto con la respuesta a sus tres incógnitas. La anciana muy hábilmente logra hacer dormir al maligno personaje y le va arrancando uno a uno sus pelos de oro, aduciendo que lo hace por los extraños sueños que dice tener; en cada sueño le hace al Diablo cada una de las preguntas, a lo que este contesta:

> "¿Qué soñaste?", preguntó el diablo. "Soñé con la fuente de una plaza, de la que antes manaba vino; que se había secado, y ahora ni siquiera salía agua de ella, ¿cuál es la causa de esto?" "Mhm, si lo supieran", respondió el diablo, "un sapo está sentado bajo una piedra en el pozo, si lo matan, el vino volverá a fluir". […] "¡Ayayay! ¿Qué estás haciendo?". […] "Soñé que, en un reino, un árbol frutal, que antaño daba manzanas doradas, ahora ni siquiera tiene follaje. ¿Cuál crees que es la causa de esto? "¡Je, si lo supieran!", respondió el diablo, "un ratón roe la raíz, si lo matan, dará nuevamente manzanas doradas, pero si sigue royendo más, el árbol se secará completamente." […] "Soñé con un barquero que se quejaba de que siempre tenía que ir y venir y que nunca era reemplazado. ¿A qué se debe eso?" "¡Mhm, este estúpido!", respondió el diablo, "cuando alguien venga y quiera cruzar el río, le debe poner el remo en las manos, entonces el otro tendrá que remar y él será libre." (Grimm y Grimm 2019, 1:164-5).

Naturalmente, este cuento termina como los típicos cuentos de hadas de los Grimm: el muchacho es recompensado con oro y joyas por los regentes de los pueblos a quienes ayudó, el rey ambiciona el tesoro que el muchacho trae consigo y se aventura a buscar más, pero termina cayendo en la trampa del barquero y lo reemplaza; y el suertudo termina junto con la princesa y heredando el reino.

Más allá de lo idílico que es el cuento en sí, resulta particularmente interesante la relación que se establece con el Diablo como figura maligna principal. Su descripción

física es omitida pues se parte del principio de que lo que los oyentes imaginarán al oír del personaje es la versión más difundida de este. En lo que sí se hace hincapié es en las malas acciones que el personaje comete.

No es solo que desea comerse al héroe y tiene la capacidad olfativa y el suficiente mal talante como para buscarlo en toda su casa, sino que, si conoce las respuestas a las tres preguntas —todas ligadas a maleficios de comunidades humanas o personas en particular— es por que muy probablemente fue el causante de estos males.

El diablo nos es pintado así como el peor villano que pueda existir jamás, responsable de absolutamente todos los males que aquejan a la humanidad, que busca por todos los medios cometer más maldades.

Con este personaje se cumple lo establecido por Pullman (2018, 17) con respecto a la personalidad de los personajes de los cuentos de Grimm: "[…] apenas tienen vida interior; sus motivaciones son claras y evidentes. Si son buenos, son buenos; y si son malos, son malos", lo cual refleja la eterna dicotomía occidental entre bien y mal que se ha vuelto universal para la mayoría de las culturas contemporáneas, siendo el medio literario una de sus principales fuentes de difusión.

Sin embargo, resulta destacable —y posiblemente controversial— lo que los mismos hermanos Grimm (2019, 3:65) manifiestan respecto a "Los tres pelos de oro del diablo":

> Asombrosa resulta aquí la historia ligada a esta de Saxo Gr. en el octavo libro, Thorkill llega a Utgard, que es descrito como el Infierno. Él le arranca allí a Utgardsloke uno de sus largos pelos, el cual brilla como si estuviese en el fuego. Suele compararse [con este cuento] el estudio de P. E. Müller sobre Saxo (p. 141 y las que le siguen), que sospecha que este viaje de Thorkill recién fue añadido después de la entrada del cristianismo [a Alemania].

Aquí resulta muy notorio el hecho de que se trata de un cuento adaptado al contexto sociocultural del siglo XIX a partir de un antiguo cuento nórdico, para que el cuento pudiera pasar los filtros de la iglesia. Debemos recordar que el personaje de Utgardsloke —también llamado Utgadarsloke o Utgardaloki— es en la cosmovisión nórdica el rey de los gigantes que asuelan la tierra; por otro lado, Utgard es el equivalente nórdico al inframundo cristiano.

De cualquier manera, lo que se destaca de esta representación que los Grimm hacen del demonio es su maldad pura e injustificada hacia la humanidad, que a lo largo también de los demás cuentos donde aparece en el compendio Grimm, es muy notoria. Así, desde la perspectiva occidental el diablo es la eterna representación de maldad y

crueldad que, a diferencia por ejemplo de las madrastras y brujas de estos cuentos, no recibe más “castigo” que el de perder tres pelos de su cabeza. Luego de eso, sigue existiendo y haciendo de las suyas.

b. La suerte del tonto

Dentro de las narraciones populares más clásicas y difundidas, destaca siempre la figura del héroe. Para que la historia se desenvuelva correctamente y llegue a calar hondo en el oyente o lector, necesitamos un personaje que se enfrente a brujas y monstruos, salve el día y se quede con la princesa.

Este puesto ha sido ocupado en el imaginario popular con la figura del príncipe azul; un joven apuesto, valiente, fuerte y de sangre real que está destinado a rescatar a la princesa —que generalmente está encerrada en una torre— de los peligros que la acechan, casarse con ella y heredar el reino. La idea del príncipe azul como héroe está hoy por hoy tan arraigada en la cultura popular gracias a medios masivos de comunicación y comercio, sobre todo el cine y sus productos derivados. Esta figura masculina y estereotípicamente invencible ha penetrado tan hondo en el imaginario colectivo de todo el mundo que ha generado la despreciable imagen de la damisela débil y frágil que debe ser rescatada por el varón, quien tiene en juego su honor, y debe defender a esta “mujer indefensa” para luego convertirla en una princesa subyugada a su voluntad. Estas concepciones generan en la sociedad contemporánea la errada idea de que el género masculino es “superior” al femenino y que los varones “son más valientes y fuertes” que las mujeres, ideales sociales que en los últimos años han sido desmentidos por las lógicas feministas actuales.

No obstante, si revisamos detenidamente, gran parte de los cuentos no tan conocidos, como "Madre Nieve" o "Los siete cuervos" —en el caso de los Grimm— modifican esta idea y le dan un giro que termina realzando la importancia de la sencillez y la humildad. En muchos cuentos, el héroe o heroína es una persona que ha sido menospreciada por la sociedad —incluyendo sus familiares— por su aparente incapacidad, pues es tenido por un tonto al que no le sale nada bien, “que solo estorba”. La trama de estos cuentos pone a estos personajes en situaciones que sirven para demostrar su valor real y tesón frente a las adversidades, lo cual al final les vale la recompensa soñada y el merecido reconocimiento.

Un cuento donde esta discriminación y posterior redención es más notorio, es el clásico relato conocido en español como "Juan Sin Miedo", cuyo título original en ale-

mán podría traducirse como "Cuento del muchacho que salió a aprender a asustarse" (cuento completo en anexo 1), donde al joven protagonista se lo describe diciendo que "[…] el más joven era tonto, no podía comprender y aprender, y cuando la gente lo veía, decían: "¡Con éste, el padre todavía tendrá sus dificultades!" (Grimm y Grimm 2019, 1:41), siendo el menor de dos hermanos, que además carece del conocimiento relativo —y natural— que suele tenerse respecto al miedo, contrario a su hermano mayor, que es bastante temeroso. Además, es tenido por bruto, inútil e incapaz por todo el pueblo.

Por su aparente estupidez, el joven Sin Miedo mata sin querer al sacristán del pueblo, quién a petición de su padre le quiso enseñar al muchacho qué era el miedo, disfrazándose de fantasma solo para terminar cayendo del campanario de la iglesia. El muchacho quedó insatisfecho, pues no logró aprender qué era el miedo.

Este incidente causó la ira de su padre, que luego de recibir las quejas de la viuda del sacristán, le retruca diciendo:

> "Oh, [...] contigo sólo vivo desgracias, sal de mi vista, no te quiero ver más." "Sí, padre, me voy con mucho gusto, espere sólo hasta que se haga de día, entonces saldré para aprender a asustarme; así estudiaré un arte del que pueda alimentarme". "Aprende lo que quieras", dijo el padre, "a mí me da igual. Aquí tienes cincuenta monedas, con ellas iras por el mundo, pero no le digas a nadie de dónde eres, ni quién es tu padre, porque me avergüenzo de ti." "Sí, Padre, como usted quiera, si no pide más, eso sí lo puedo tener en cuenta fácilmente." (Grimm y Grimm 2019, 1:43).

De este modo da comienzo la épica aventura del protagonista, cuya busqueda central es la sensación del miedo. Luego de que varias personas pusieran a prueba su valor y cordura poniéndolo a dormir en un cementerio o a los pies de un pozo embrujado —sin llegar a sentir escalofríos en ningún momento— llega a un reino cuyo gobernante le daría la mano de su hija y su herencia solo a aquel que pudiese permanecer tres noches seguidas en un castillo maldito.

El joven se ofrece a cumplir la hazaña, y a petición suya con el consentimiento del rey, le son entregados tres objetos: un torno de carpintero, un eslabón para hacer fuego y una banca de tallador con su navaja. Durante las tres noches de su prueba, el joven se enfrenta a diversos fantasmas, espectros y apariciones que —quizá por su carácter abotargado y "tonto"— nunca le asustan.

Luego de haber pasado la prueba, se casa con la princesa y hereda el reino. Sin embargo, se queda apenado, pues nada ni nadie le ha podido enseñar lo que es el miedo, por lo que muy pronto su joven esposa se cansa de sus quejas y con ayuda de su dama de compañía urde un plan para asustarlo:

> Entonces [la sirvienta] fue a un arroyo que fluía a través del jardín, y llenó un balde de pececitos. Por la noche, mientras el joven rey dormía, su esposa debía quitarle la manta y verter el balde lleno de agua fría con los pececitos sobre él, de modo que los animalitos se agitaban a su alrededor. Entonces se despertó y gritó: "¡Oh, qué susto! ¡Qué miedo me da, querida esposa! Sí, ahora sé lo que es asustarse." (Grimm y Grimm 2019, 1:50).

De manera que la recompensa del joven no solo consiste en matrimonio y cosas materiales sino que, al haber fracasado en su misión inicial de sentir miedo —a pesar de todos los monstruos y entes paranormales a los que se enfrenta— termina siendo doblemente recompensado al sentir involuntariamente miedo por una nimiedad como la del baldazo de agua fría.

Algo que se destaca del cuento, es la ausencia de miedo real, expresada por Pullman (2018, 66) al decir que en este cuento "[...] abundan los momentos cómicos; los fantasmas y los muertos no son tan aterradores, sino que tienen un efecto humorístico". Sí, "Juan Sin Miedo" es un cuento que pone los pelos de punta a quienes lo escuchan, pero ese miedo se convierte en risa tanto por el valor del protagonista como por las hilarantes maneras de enfrentarse a los fantasmas.

Este valor está justificado en su aparente estupidez, reflejada en la primera parte del relato, que es lo que lo perfila como "el tonto del pueblo", la burla de todos, quien a pesar de ser tildado de tal y repudiado por todos es al final recompensado. Al mismo tiempo, es esta condición de supuesta torpeza la que trae los problemas para aquellas personas más cercanas al personaje. Esto es recalcado en el análisis de los propios hermanos Grimm (2019, 3:20-25) que destacan la idea de la ruptura directa del tonto con su familia y comparan su relato con otros cuentos similares de distintas partes de Europa.

En este tipo de cuentos, es el personaje más bobo el protagonista, quien a pesar de las adversidades sociales de las que es víctima, logra salir adelante y cumplir con su cometido. Lo de la herencia del reino junto con la mano de la princesa resultan ser florituras que dotan al cuento de un carácter mágico propio de las versiones de los Grimm.

c. La prueba de valía

Una de las facciones más importantes que alguien debe tener para ser aceptado dentro de la sociedad, es el valor. No solo valor visto desde la perspectiva heroica, se-

gún la cual la persona debe tener el coraje suficiente para enfrentarse a los problemas que la vida en comunidad le presenta, sino para superar las adversidades que le plantea la existencia misma como ser humano.

Lamentablemente, en el mundo contemporáneo, el valor de una persona está fuertemente considerado a partir de los bienes materiales que posee, así como del supuesto estatus social que estos bienes materiales le otorgan. Eres valioso en función de cuánto dinero ganas y cuánto dinero puedes gastar, de manera que si no tienes los medios para comprarte un carro del año —para las élites burguesas— no vales como persona.

Esta mentalidad capitalista y cerrada, está afianzada sobre todo en las ciudades, siendo estas los centros de comercio que engrasan y hacen girar las ruedas del sistema económico global. Sin embargo, no siempre ha sido así. Cuando estas urbes comenzaban a formarse y perfilarse como centros culturales y comerciales —sobre todo en Europa— las personas eran consideradas dignas si cumplían con ciertas pruebas de valía que les eran impuestas por aquellos a quienes les interesaba tratar con ellos.

El valor humano de alguien quedaba así determinado de acuerdo a su capacidad por realizar proezas como arrojar una lanza a campo abierto, batirse a duelo, arar y sembrar un campo o incluso cuidar ganado ajeno. Muchos de estos retos estaban estrechamente vinculados a tareas campestres e incluían una recompensa que enaltecía la posición del evaluado.

Estas costumbres no se han perdido, sobre todo dentro de las culturas que geográficamente sobreviven en el campo. Si uno va a las áreas rurales de cualquier parte del planeta, puede encontrar todavía rituales que intentan demostrar que un hombre es digno de casarse con una mujer —o viceversa—, o que una persona es lo suficientemente valiosa como para administrar los bienes comunales.

Tan fuerte es la importancia y el impacto de estas pruebas de valía, que la literatura tiende mucho a plantearlas en los cuentos, poemas y novelas. Desde Ulises y su odisea marítima por el Mediterráneo, hasta Edmundo Dantés y su viaje carcelario en la Francia del Romanticismo, la redención y la demostración de valor humano atraviesan toda la literatura.

Naturalmente, los cuentos de los hermanos Grimm no están fuera de esta característica. Muchos de los cuentos más reconocidos incluyen esta prueba, siendo el ejemplo más difundido el de todos los príncipes azules que se enfrentan a diversos peligros para rescatar a sus damiselas. Otros ejemplos menos conocidos son los cuentos: "El

príncipe sapo",[3] donde una princesa es retada por su padre a soportar la convivencia con un sapo —que es en realidad un príncipe hechizado— para demostrar su bondad y candidez; o el cuento llamado "El sastrecillo valiente", donde un sastre con suerte y astucia logra derrotar a dos gigantes y un jabalí, requisitos indispensables para casarse con una princesa.

Existe un cuento menos difundido que los anteriores que no solo utiliza la prueba de valía como eje de la historia, sino que le añade un sesgo que retrata la importancia de la vida en comunidad. Se llama "Seis viajan por todo el mundo" (cuento completo en anexo 1), y narra las aventuras de un soldado venido a menos que luego de no recibir paga alguna del rey por sus servicios, decide vengarse y reúne un grupo de personas con diferentes habilidades, para que lo ayuden en su camino. Sus compañeros de viaje son: un hombre con fuerza descomunal, un cazador con vista de águila, un hombre con la capacidad de generar fuertes vientos soplando por la nariz, un corredor capaz de cubrir grandes distancias a gran velocidad —que corre tan rápido que debe tener una de sus piernas desprendida—, y un hombre que si se pone el sombrero derecho provoca climas invernales.

Cuando llegan al palacio del rey, este les propone que para que el soldado pueda casarse con su hija y heredar el reino, deben ganarle una carrera a la princesa. Si el pretendiente perdiese la carrera, sería ejecutado: [4]

> Le dieron una jarra al corredor y otra a la hija del rey, y ambos empezaron a correr al mismo tiempo: pero cuando la hija del rey había avanzado solo un poquito, ningún espectador podía ver al corredor, fue como si el viento se lo hubiera llevado. En poco tiempo, el corredor llegó al pozo y llenó la jarra de agua e inició el regreso. Pero en el medio del camino, un tremendo cansancio se apoderó de él; dejó la jarra a un lado, se acostó y se durmió. [...] Mientras tanto, la hija del rey, que también corría tan rápido como puede una persona común, había llegado al pozo, y corrió de regreso con su jarra llena de agua, [...] vació la jarra [del corredor], y siguió corriendo de regreso. [Pero el cazador vio todo], cargó su rifle y disparó con tanta habilidad que [despertó al] corredor sin hacerle daño. Entonces [este] se despertó, saltó y vio que su jarra estaba vacía [...]. Pero no perdió su ánimo, corrió, [volvió a llenar] la jarra [y] llegó [...] antes que la hija del rey al castillo. "Ya ven", dijo, "ahora sí he corrido bien, antes no se lo podía llamar carrera." (Grimm y Grimm 2019, 1:354-55).

Luego de haber superado la prueba, dejando tanto al rey como a la princesa descontentos, el soldado y sus hombres reclaman la recompensa, que les es negada. A ojos

[3] Una traducción más exacta del título original sería "El rey sapo". En alemán, también es conocido como "Der eiserne Heinrich", que podríamos traducir como "Enrique, el de los hierros".

[4] En el cuento, el soldado trata a sus compañeros como sirvientes, y en repetidas ocasiones se refiere directamente a ellos como tal.

del monarca, deben todavía pasar por una serie de pruebas en las que cada uno utiliza sus peculiares dones: son encerrados en una habitación de hierro bajo la cual arde una inmensa fogata; pero el del sombrero produce una helada que los protege del fuego. El rey se rinde y le cede todas sus riquezas al soldado, quien manda a fabricar un saco gigante, que el forzudo debe cargar y en el que sobra bastante espacio luego de haber vaciado las arcas del reino. Finalmente, en un intento desesperado por recuperar su capital, el rey manda sus tropas a perseguir a nuestros héroes, pero el soplador las manda a volar —literalmente— con la fuerza de los soplidos de su nariz.

Los hermanos Grimm (2019, 3:122-24) recalcan en sus reflexiones sobre este cuento dos aspectos, considerando que es un cuento presente en varias tradiciones populares occidentales:

- *Las pruebas*, que varían de tradición en tradición, dotando a los personajes de diferentes capacidades como comer en exceso, lanzar piedras, etc.
- *El sentido de "la unión hace la fuerza"*, que está implícito en estas narraciones: para conseguir su cometido, el cabecilla de la banda debe confiar en las capacidades de sus secuaces y usarlas como sea pertinente.

De esta manera, la evaluación de las capacidades de un miembro de la comunidad se ha visto reflejada en los cuentos tradicionales y seguramente ha servido de inspiración a muchos oyentes antes de que se les aplicaran pruebas culturalmente aceptadas.

Por otro lado, es necesario recalcar, como esta narración señala, el sentido de comunidad que —por lo menos en la ruralidad alemana— no se ha perdido y sigue vigente a través de estos cuentos.

4. Los arquetipos ligados a la naturaleza en la tradición oral alemana

4.1. Consideraciones culturales

El antropocentrismo referido en páginas anteriores se remarca también aquí como parte fundamental de la cosmovisión europea, con la diferencia de que para esta parte del presente trabajo, debe tenerse en cuenta que las ideas en torno a la naturaleza que se manejan en la cultura alemana perviven desde mucho antes de la época de los Grimm hasta hoy.

Cuando se habla de concepciones culturales en torno al ser humano desde la perspectiva occidental, es posible que estas se modifiquen en función de factores como el contacto con otras culturas, el desarrollo de nuevas tecnologías o las variables eco-

nómicas y políticas. Pero cuando se trata de ideas —religiosas incluso— vinculadas al entorno natural y a su "administración y sustento" por parte de la lógica de Occidente, la cosa cambia. Los factores que rigen la concepción del vínculo entre hombre y naturaleza, y que por tanto se ven indirectamente reflejados en los cuentos que luego se analizarán, son:

- *La naturaleza es un objeto casi inerte*: para la mentalidad del occidental, la naturaleza es una cosa, por lo tanto es inferior al ser humano y no se le aplican las mismas consideraciones que a este.
- *La naturaleza como fuente de sustento*: al ser un objeto, la naturaleza provee de "materias" a la humanidad, es un recurso. Su propio carácter material impide que sea igual de las personas.
- *La naturaleza carece de personalidad*: también dada su condición de objeto, la naturaleza no es considerada como un ser vivo o una persona, por lo cual no tiene una interacción real y comunitaria con la sociedad humana.
- *El hombre está encima de la naturaleza*: por considerarse desde la óptica occidental que el ser humano es la criatura más inteligente que puebla el planeta y que incluso cuenta con el aval directo del dios cristiano para hacer cuanto le plazca, la humanidad puede y debe —desde esta perspectiva— dominar a la naturaleza.
- *El hombre preserva la naturaleza solo para utilizarla*: aunque como recuerda mi abuela materna, procedente del campo de Alemania, "[…] a nosotros nos enseñaron que las plantas y los animales son seres vivos como nosotros y por lo tanto merecen el mismo respeto que nos damos los unos a los otros […]" (Úrsula Mocker, de 83 años, 2021, entrevista virtual desde la ciudad de Cajamarca, Perú y Altensteig, Alemania. 1 de febrero de 2021), esto tiene la implicación mencionada en el segundo punto de esta lista: puede considerarse a la naturaleza como igual, pero de todas maneras el cuidado y consideración que se le tiene solo se sostiene por necesidad. La naturaleza solo merece ser cuidada y preservada porque el ser humano la necesita para su sustento, y esto le faculta a manejarla a su antojo.

De este modo, aunque la naturaleza como ente sí es importante para la cosmovi-

sión europea, la ideología cultural la relega a un plano meramente utilitario y económico que la priva de un genuino carácter trascendente.

A continuación se analizarán dos cuentos que son espejo de esta relación en la tradición oral alemana pertenecientes al compendio de los Grimm.

4.2. Análisis de arquetipos en los cuentos de los Grimm

a. La astucia del depredador

La fauna mamífera suele dividirse en dos grandes familias: depredadores y presas. Dentro de esta partición, son los depredadores quienes por condiciones naturales acechan y se alimentan de las presas. Conejos, ratones, palomas y todos los animales que no se alimenten con carne, suelen tener una vida en la que se ven constantemente en peligro debido a los colmillos y garras de quienes los comen. Así, zorros, lobos, gatos y demás animales carnívoros suelen tener una reputación de fieras dentro del orden natural, que hace esta distinción para mantener en equilibrio la vida.

Por la mente occidental, dicha posición privilegiada dentro de la cadena alimenticia ha sido desde tiempos muy remotos vista como sinónimo de inteligencia. De este modo, esta inteligencia atribuida a los predadores es reflejada en todas las artes existentes como símbolo de superioridad dentro de la propia naturaleza, vista esta desde la óptica occidental y, naturalmente, la literatura no es la excepción.

Desde las canónicas fábulas griegas de Esopo hasta las modernas historias de fantasía —pasando por numerosas historias de carácter menos literario como guiones de cine— el triunfo del depredador sobre su presa es uno de los tropos más difundidos en el mundo, y los cuentos de Grimm también lo incluyen.

En cuentos como "Caperucita Roja" o "El lobo y los siete cabritos", si bien el depredador —en este caso un lobo— termina muerto y los protagonistas a salvo, lo que verdaderamente destaca de este personaje es su astucia para lograr su cometido: comerse a los protagonistas —sin afectar la supremacía del hombre —. En "Caperucita Roja", el lobo no solo le indica el camino más largo a la niña hacia la casa de la abuela, sino que además se disfraza con las ropas de la anciana para engañar a Caperucita. Por otro lado, en "El lobo y los siete cabritos", el animal se pinta las patas con harina y modifica su voz para engañar a los siete hermanos. En ambos casos, aunque el lobo es asesinado por el cazador o termina ahogado en el río, no puede negarse que es bastante más inteligente que los demás personajes y logra estafarlos para salirse con la suya.

Existe sin embargo un cuento muy poco difundido de los Grimm en donde el depredador, un goloso gato, termina comiéndose a su presa, una ratoncita. Se titula "Gato y ratona asociados"[5] (cuento completo en anexo 1) que narra la historia de una pareja dispareja (un feroz gato y una ingenua ratoncita) que termina con un trágico engaño.

Estos personajes deciden vivir juntos y comprar un tarro de manteca, que les servirá de sustento durante el invierno, el cual guardan en la iglesia del pueblo. No obstante, el astuto felino engaña a la cándida roedora, y termina con la provisión de alimento mucho antes de la época invernal. Aduce que le han pedido apadrinar a un sobrino suyo, y aprovecha su salida para comer la manteca. Cuando la ratoncita le pregunta por el nombre de sus flamantes ahijados, el gato le da una nominación —en alemán— para la porción de manteca que se ha comido. Esta forma de engaño es repetida otras dos veces, y en ambos casos, la ratona se cree la falsa historia. Sin embargo:

> […] Cuando llegó el invierno y ya no se encontraba comida afuera, la ratona pensó en su reserva y dijo: "Ven gato, vamos a ir a nuestra olla de manteca [...]. Salieron, y cuando llegaron, la olla de manteca todavía estaba en su lugar, pero estaba vacía. "¡Oh!", dijo la ratona, "ahora me doy cuenta de lo que ha sucedido, ¡ahora se ve qué clase de amigo eres! Te comiste todo mientras decías que te habían pedido que seas padrino [...] "¿Te quieres callar?", exclamó el gato, "una palabra más y te comeré." "[¡Mentiroso!]", decía la ratoncita, pero apenas lo pronunció, el gato dio un salto, la agarró y se la tragó. Ves, así es como funciona el mundo. (Grimm y Grimm 2019, 1:35).

Esta historia resulta bastante trágica, pues la ingenua ratona sucumbe ante los engaños del gato y, cuando se da cuenta de lo que ha ocurrido, no tiene siquiera la posibilidad de defenderse y muere en las garras de su depredador natural sin haber tenido ni la oportunidad de probar el alimento que con tanto esmero —creyó— había guardado para la época de frío.

En los fragmentos citados, el gato es caracterizado como un ser de astucia superior, don que le permite urdir un plan para quedarse con toda la comida a expensas del hambre de su compañera, a quien también termina comiéndose.

Otro aspecto a destacar en este relato es la presencia dicotómica del bien y del mal. La cándida ratoncita representa el ideal del bien, un personaje que se dedica a las tareas domésticas y solo desea vivir en paz con su supuesto amigo. El gato, por otra parte, es la encarnación del mal, un ser muy inteligente que —probablemente— estuvo maquinando el complot contra la ratona desde el inicio del cuento. El elaborado plan

[5] "Katze und Maus in Gesellschaft" en el alemán original. Algunos autores como Pullman (2018) traducen el título como "El gato y la ratita montan su hogar". Cabe aclarar que este nombre aparece en la citada versión en español de su antología de cuentos de Grimm.

que emplea para quedarse con todo utiliza el sentimiento familiar que, para el caso de la sociedad alemana del siglo XIX, así como para el ideal de cuentos de hadas que construyeron los hermanos Grimm, es de vital importancia ya que resulta ser un entorno de paz donde los niños se educan adecuadamente mediante los cuentos populares dentro del núcleo familiar y comunitario. Resulta además inquietante el hecho de que este es uno de los muy escasos cuentos de Grimm en los que el mal triunfa sobre el bien.

De cualquier modo, lo que destaca en el cuento es la superioridad de pensamiento ejercida por el depredador —en este caso un gato— hacia su presa; arquetipo que también se encuentra presente en otros cuentos que tienen por personajes a perros, lobos y zorros; cuentos donde por lo general estos animales sí demuestran su astucia, pero terminan muertos por las acciones de los otros personajes, quienes se salvan de una muerte segura a manos de quienes amenazan su tranquilidad.

En sus comentarios respecto a los cuentos, Jacob y Wilhelm Grimm destacan el hecho de que en Alemania existen distintas versiones del mismo cuento, las cuales resultan ser más crudas y aterradoras, pues se trata de dos predadores o dos presas, en donde uno termina matando al otro: “[…] también se cuenta de "Gallito y Gallinita", donde […] la gallinita se va comiendo poco a poco el tarrito de manteca, y cuando [llega a enterarse], el gallito se enfurece y termina matándola a picotazos. […] Existe también [la versión] de "El zorro y el gallo", […] y en Noruega se cuenta de "El oso y el zorro" […]” (Grimm y Grimm 2019, 3:18).

Las versiones mencionadas por los autores resultan más crudas por cuanto se trata de animales de la misma especie confrontados. Sin embargo, en todas ellas destaca la astucia del depredador, que es lo que desencadena todos los hechos de la historia y remarca la inteligencia que tiene un animal como el lobo o el gato —sobre todo animales con colmillos y garras— en el imaginario popular de la Europa decimonónica. De ahí que los depredadores sean vistos como sinónimo de astucia en las diferentes culturas del “Viejo Continente”.

b. Las plantas como entes sumisos al poder humano y mágico

Siendo parte fundamental de la naturaleza, las plantas son el medio de vida de muchas otras especies, incluyendo al género humano. De las plantas podemos alimentarnos, con ellas nos resguardamos del sol y gracias a ellas podemos respirar. Sin embargo, en las culturas europeas y occidentalizadas, a pesar de que sí son considerados

seres vivos, tienen una inteligencia inferior, bastante más “inferior” que la de los animales. Esta concepción implica que las plantas como entes vivos deben necesariamente ser dominadas y domesticadas para beneficio del ser humano.

De esta manera, las plantas se convierten automáticamente en entes inertes cuya única función es estar al servicio de los humanos. Dicho de otro modo, no se las considera como seres “pensantes” y sensibles, pertenecen a la naturaleza y son seres vivos, pero su rol en el orden establecido por la cultura occidental —con ciertas honrosas excepciones— se limita a ser parte de la naturaleza, de la que el ser humano toma los recursos necesarios para subsistir.

Sumado a esto, las agrupaciones grandes de vegetación —como bosques y selvas— son tenidos también por lugares místicos en la cosmovisión occidental. Representan los lugares de refugio de magos, brujas y bandidos, sitios donde se pone de manifiesto el mal, donde criaturas extrañas y mágicas habitan, y donde los malos del cuento urden y suelen ejecutar sus fechorías; de manera que son las plantas las que no solo protegen las intenciones del mal, sino que funcionan como recurso místico para la elaboración de pociones y embrujos que se emplean para “hacer el mal”.

En materia de tradición oral alemana, desde la óptica de los cuentos de Grimm, existen muy pocos cuentos que incluyen las plantas como uno de los ejes de la trama. Sí, existen muchos cuentos que emplean el bosque como escenario mítico y misterioso de la acción, como "Hermanito y Hermanita", "El pájaro de oro" o incluso el conocido "Rapunzel"; pero en ellos las plantas no son parte esencial de la trama. [6]

En el caso del muy conocido cuento "La Bella Durmiente", una mata de espinas de rosa desempeña un papel fundamental en el destino de la princesa,[7] convirtiendo a la planta en un símbolo importante dentro del relato, casi como un personaje más.

Este cuento ha sobrevivido a través del tiempo, llegando a convertirse en uno de los más conocidos de la colección de Grimm. Tiene muchísimas adaptaciones teatrales y cinematográficas, de las cuales, la que más ha calado en el imaginario popular global, es la versión animada producida por Walt Disney en 1958. Cabe mencionar que esta versión es una adaptación del ballet homónimo del ruso Piótr Tchaikovski; de manera que, si se pregunta por la historia a cualquier persona, terminará refiriéndose a la edul-

[6] Los Grimm también recogieron el cuento "Nieve Blanca y Rosa Roja", donde las plantas son asimismo importantes. Cabe además mencionar el popular relato inglés "Juanito y los frijoles mágicos", que cuenta con numerosas versiones, siendo la más difundida la de Stephen Kellogg.

[7] "Dornröschen" es el título original en alemán, que podría traducirse como "Rosita Entre Espinas". Pullman (2018) llama también al cuento "Zarzarrosa", en su edición castellana.

corada versión de Disney.

Siendo tan conocida, suele omitirse en la narración de la historia el detalle de la mata de rosas que ayuda al cumplimiento del hechizo lanzado a la princesa. En la versión de los Grimm, luego de que la princesa se pinchó el dedo con el huso de la rueca y cayó en un profundo sueño, condición que comparten todos los seres vivientes del palacio:

> Alrededor del castillo comenzó a crecer un cerco de espinas, que crecía más cada año, y finalmente cubrió todo el castillo, y creció tanto que ya no se podía ver nada. […] De vez en cuando los herederos de otros reyes venían y querían entrar a través del cerco del castillo. Pero no podían hacerlo, porque las espinas les sostenían firmemente, como si tuvieran manos, y los jóvenes quedaban atrapados en ellas, no podían soltarse y morían de una forma miserable.
> [Un buen día, un príncipe decidió aventurarse a través del espinar, y justamente] los cien años de la maldición acababan de pasar, y había llegado el día en el que la Bella Durmiente iba a despertar de nuevo. Cuando el hijo del rey se acercó al cerco de espinas, estas se habían convertido en un seto de grandes flores hermosas que se separaron por sí solas, y lo dejaron pasar sin dañarlo, y detrás de él se volvieron a unir como un espinar. (Grimm y Grimm 2019, 1:248-49).

Más allá del lado romántico del cuento, que es lo que produce su fama, existe en "La Bella Durmiente" una clara referencia a la magia y a los encantamientos. Está el inicio que nadie menciona: el rey invita al bautizo de la princesa a las trece Mujeres Sabias[8] del reino, pero al tener solo una docena de platos dorados para que estas puedan comer, decide no invitar a la última, que es quien lanza el maleficio contra la princesa.

Dicho encantamiento se encuentra directamente ligado a las plantas como ente natural, pues de no ser por el espinar que impide el paso a los príncipes, el hechizo no podría realizarse completamente. Sin embargo, el relato utiliza a las plantas como un elemento que está sometido a la voluntad humana, y resulta muy curioso que los propios Grimm (2019, 3:90) le den tanta importancia al rosal al comentar que "[la historia trata] de una damisela que duerme en un palacio rodeado de una pared de espinas, que solo se abrirán con la llegada del príncipe correcto […]", lo cual implica que es la voluntad humana aunada al misticismo propio de los encantamientos de cuentos de hadas lo que tiene la capacidad de dominar las plantas.

De esta manera, la naturaleza como ente vivo queda a merced de la humanidad, del antropocentrismo occidental; subyugada a la voluntad de la supuesta especie dominante. No constituye el entorno comunitario en el que la sociedad se desenvuelve,

[8] Traducido literalmente del alemán *weise Frauen*. En el cuento se refiere a seres mágicos, hadas.

sino un recurso al que, si bien se le reconoce su caracter de vida, pertenece a la humanidad y esta, sobre todo en las sociedades capitalistas de la modernidad, no vive estrictamente en comunidad con la naturaleza.

Capítulo segundo

Nociones arquetípicas y cultura del relato en la ruralidad de Cajamarca, Perú

1. El río subterráneo de los cuentos campesinos

A lo largo de la historia, Occidente como civilización se ha dedicado a acaparar y controlar al resto de culturas existentes. Debido a su mentalidad antropocentrista, y a la idea de que existen culturas que son inferiores a la suya —o de plano no tienen ningún valor real—, la visión occidental ha calado muy hondo en los imaginarios culturales globales.

Desgraciadamente, la supremacía cultural impuesta de esta manera trae grandes y muy graves consecuencias, que podrían resumirse en dos aspectos. Por un lado están los atroces crímenes cometidos en defensa de esta visión de la vida; por otro, el sistemático adoctrinamiento que condiciona la mente humana ajena a este modelo cultural, para aceptarlo como normal. Ambos hechos no han dejado de darse.

Esta serie de imposiciones culturales por parte de las culturas surgidas en Europa, atraviesan todos los aspectos posibles de las culturas afectadas, siendo uno de los más notorios el ámbito literario.

En América Latina muchas —mejor dicho casi todas— las tradiciones populares orales han sido desprestigiadas por el modelo literario europeo, de manera que lo poco que se conoce de la cultura oral de nuestros pueblos es tenido generalmente como un mero elemento folclórico, una muestra de la cultura americana que no tiene mayor valor que el de ser considerado un elemento casi decorativo de lo que a los foráneos les resulta exótico.

Sin embargo, la palabra de las tradiciones orales latinoamericanas es inmortal. Dicha inmortalidad se debe a que la tradición oral de los pueblos americanos sigue empleando la palabra como mecanismo primario de transmisión de conocimientos. Sumado a ello está el también sempiterno sincretismo cultural que la puebla. Las culturas de este lado de la Tierra jamás tuvieron intenciones de censura con la cultura impuesta, sino que lograron recrear esta última en función de sus propias necesidades e intereses como pueblo. Dicho metafóricamente, si la occidental Europa enterró la

tradición oral de América queriendo matarla, América la regó incansablemente para que surgiera siendo la flor de una tradición cultural hermanada, por ejemplo, mediante relatos populares, que indudablemente también genera en esta tradición oral la presencia de arquetipos como los mencionados en páginas anteriores.

A pesar de este titánico esfuerzo, Occidente sigue tratando a los conocimientos tradicionales americanos como cosas de un valor cercano a la nulidad. Sí, respetan su existencia, pero desmerecen este respeto al considerar nuestras tradiciones orales una simple manifestación folclórica y turística. Por ejemplo, al extremo norte de la Sierra de Perú, existe una región que ha sido la puerta de entrada del mundo europeo al país: Cajamarca. Es al mismo tiempo la región más pobre de Perú y cuenta con más de un 75% de población campesina en su extensión, la cual abarca climas variados, desde calores casi costeños hasta lluvias casi tropicales.

Esta inmensa variedad biológica, implica también una enorme gama de conocimientos culturales que han sabido sobrellevar el paso del tiempo, a pesar de las hecatombes sociales y culturales que han azotado a la región latinoamericana. Es un lugar histórico muy importante: Francisco Pizarro, el criador de cerdos analfabeto que "conquistó" Perú, tuvo un encuentro con el inca Atahualpa en la Plaza de Armas de Cajamarca, en la tarde del 16 de noviembre de 1532. En ese fatídico día murieron asesinados alrededor de diez mil indígenas peruanos; hombres, mujeres, niños y ancianos que iban completamente desarmados.

La historia oficial cuenta que Atahualpa recibió de manos del fraile Vicente Valverde —sacerdote que acompañó la expedición de Pizarro— una biblia con el mensaje de "a través de esto, mi dios te va a hablar". El inca revisó el libro aun sin entender del todo qué era lo que le habían entregado: lo hojeó, lo olió, trató de escucharlo y de hablarle, pero no recibió respuesta alguna. Entonces, se cuenta que arrojó el libro al suelo y, como esta acción se consideraba un sacrilegio dentro del imaginario cristiano de los europeos, Valverde, gritando "¡Santiago!", dio la señal a los soldados españoles para que empezaran a masacrar a los indígenas reunidos en la plaza.

Como explica el antropólogo Alfredo Mires (2021, 04:49-05:35) , "El libro estuvo en el incidente histórico más importante del proceso de la invasión de nuestros pueblos; […] nosotros solo teníamos la existencia y la palabra […]", por lo que, lejos de ser ignorantes, nuestros abuelos tenían otra visión del mundo y otra forma de comprenderlo, lógicas que chocaban brutalmente y eran absolutamente contrapuestas a las lógicas coloniales occidentales que se manejaban en el siglo XVI —y cuyos remanentes persisten

hasta ahora— por lo que la presencia europea en el Perú significó no solo la imposición de formas de vida desconocidas, sino también la pérdida —o cambio radical— de formas de vida conocidas y válidas aquí.

En consecuencia, surgen aquí dos preguntas: ¿cómo es posible que las culturas indígenas del país no se hayan extinguido, si Europa tenía claramente la intención de hacerlas desaparecer con sus brutales imposiciones coloniales?, y ¿cómo es que estas culturas siguen vigentes al día de hoy, si, a nivel cultural, Occidente jamás se fue de aquí y su presencia empaña la existencia de estas culturas peruanas?

La respuesta es bastante sencilla: fusión y sincretismo cultural. Las antiguas culturas peruanas supieron resistir a las lógicas socioculturales de afuera sin que esto significase un desapego de sus propios valores socioculturales. Dicho de otro modo, nuestros abuelos supieron hacerse uno con la cultura foránea, sin menospreciar su propia sabiduría. Es por eso que existen las culturas peruanas y latinoamericanas actuales tal como son. La estrategia para la sobrevivencia cultural ante el poder colonial era mezclarse con el otro, hacer lo que era del otro propio, y presentarle al otro lo propio como suyo.

Por otro lado, a pesar del peso cultural occidental que oprime a nuestras culturas, estas tienen siempre la curiosidad de aprender de los demás, por lo que este principio de forjarse con el otro, no a merced del otro, nos ha permitido mantener una cultura hoy por hoy combinada en ciertos aspectos, como el de la tradición oral, cuyos saberes unen armónicamente lo de afuera con lo de adentro, creando de esta forma las manifestaciones culturales actuales.

Uno de los medios más importantes y trascendentes para mantener viva esta tradición, es el literario, en el que, a lo largo del desarrollo cultural del mundo, se han mezclado y reinventado historias de diversa índole mediando este proceso que se conoce como tradición oral. Esta dinámica ha permitido que los cuentos que se narran de boca en boca, con el paso de las generaciones no se pierdan ni queden condenados al olvido.

De manera que, en la tradición oral cajamarquina, se pone de manifiesto esta mixtura cultural, existiendo cuentos que están presentes en ambas tradiciones orales. Por lo general, las modificaciones dentro de estos relatos son culturales: se cosechan papas en vez de manzanas, se usa poncho en vez de capa y se tiene, para defenderse, machete en vez de espada, por ilustrar algunos ejemplos. Es decir, mientras que los modelos sociales y de comportamiento que los cuentos transmiten en ambas realidades

culturales no han sufrido modificaciones, sí lo hicieron los elementos propios aplicados en ellos por parte de cada realidad que los cuenta.

Al mismo tiempo, este tipo de sincretismo cultural pone de manifiesto los planos de armonía con la que conviven estas culturas, dejando de lado las diferencias que las separan. Hoy por hoy, el campo de la tradición oral es uno de los que permiten estudiar la convivencia pacífica entre culturas de manera más fidedigna, pues al presentar todo un mundo de combinaciones y adaptaciones, nos permite ver cómo culturas tan opuestas como la peruana y la alemana, han sabido salvar sus diferencias de pensamiento y crear formas de convivencia que les permiten desarrollarse sin perder su esencia.

Sin embargo, por la riqueza cultural de los pueblos que los han ido narrando a lo largo de los años, estos cuentos no son los mismos en todo el mundo. Mientras que, por ejemplo, en Alemania priman los cuentos sobre princesas y reinos lejanos, en el Perú son más populares las narraciones sobre apariciones y espectros fantasmales.

No obstante, por el contacto cultural que se da entre ambos países y sus correspondientes realidades sociales, existen cuentos muy similares entre la tradición oral peruana y la tradición oral alemana. Dicho contacto se sostiene a pesar de que "[En Alemania] no hay mucha información [sobre el Perú], y si la hay, es muy difusa […]" (Rita Mocker, entrevista telefónica con el autor desde Monte Yazor y la ciudad de Cajamarca, Perú. 12 de marzo de 2022).

En consecuencia, *lo que sostiene el contacto, son precisamente los arquetipos dentro de los cuentos*: son los cuentos los que se hermanan, más allá de los prejuicios y la ignorancia que una cultura pueda tener sobre otra.

Por ello, resulta más que loable la labor de la Red de Bibliotecas Rurales de Cajamarca, pues "En el año 1980 [hacemos] el primer planteamiento [junto al padre Juan Medcalf[9]] para decir: 'No es posible que nuestras bibliotecas que radican en el campo, que se generan en el campo, que habitan en el campo, estén plagadas con conocimientos que no sean del campo'". (Alfredo Mires, entrevista telefónica con el autor desde Monte Yazor y la ciudad de Cajamarca, Perú. 12 de marzo de 2022), cuestión que permitió a posteridad no solo salvaguardar los conocimientos campesinos de Cajamarca en los libros de la Red, sino también recrear los vínculos que el cuento popular genera entre culturas tan distantes como la andina y la occidental.

[9] Sacerdote inglés naturalizado cajamarquino, quien junto al antropólogo Alfredo Mires, es fundador de la Red de Bibliotecas Rurales de Cajamarca.

De manera que estos relatos hermanados contienen los valores comunes que estas culturas legan en cada generación; valores como la honradez, la solidaridad, la vida comunitaria y la rectitud moral, que garantizan en cualquier sociedad un óptimo desempeño de sus miembros dentro de ellas, permitiendo establecer un marco de comportamiento que resulta ser similar entre estas culturas. Así, lo que los abuelos y las tías que narran cuentos a sus parientes han querido enseñarles a través de estos, no es muy diferente en términos de forma, pero sí de fondo.

Dichos valores y formas de comportamiento, que son necesarios en todas las culturas del planeta y que están vinculados más a las formas de comportamiento socialmente aceptadas dentro de las comunidades culturales y, por tanto, se convierten en universales —lo cual no desestima las enormes distancias culturales, en este caso, entre Alemania y el Ande Peruano, que *per se* tienen cosmovisiones bastante dispares— están representados literariamente por los arquetipos que pueblan estas historias. Fueron trabajados inicialmente por el psicólogo suizo Carl Gustav Jung. Los arquetipos son elementos dentro de una historia que son constantes y permanentes, para este caso, dentro de los cuentos de la tradición oral cajamarquina.

¿Cómo se han adaptado elementos de una cultura a otra y qué valores permiten transmitir los cuentos cajamarquinos, mediante los arquetipos? Esto es lo que el presente capítulo busca responder. Se tomarán como base cinco cuentos de la tradición oral del campo de Cajamarca, publicados por la Red de Bibliotecas Rurales de Cajamarca, institución que lleva más de cincuenta años difundiendo e impulsando la cultura campesina de la región.

Afortunadamente, para responder estas preguntas, surgen iniciativas como el Proyecto Enciclopedia Campesina (PEC), que es parte de la referida institución, y que desde los años ochenta viene recogiendo de boca de sus propios relatores,[10] testimonios y cuentos de esta región, situada al norte de los Andes peruanos.

En las siguientes páginas se analizarán los arquetipos más relevantes presentes en cinco cuentos recogidos en varios volúmenes trabajados por el PEC.

2. La ilusión viva: la realidad del cuento, sus caminos y comunidades en la cultura de la Sierra peruana

[10] El material recogido por el PEC se trabaja respetando la forma original de hablar de las personas del campo cajamarquino.

La mitología y cosmovisión andinas han sido manipuladas por la mentalidad occidental de tal manera que —según los estudios más difundidos y "certeros"— resulta ser una suerte de "extensión" con otros elementos culturales de las mitologías y cosmovisiones europeas. Es decir, Occidente se ha encargado desde finales del siglo XV, a partir del mal llamado "descubrimiento de América", de tergiversar los relatos de los pueblos americanos. De todo el continente, probablemente las colecciones de relatos más afectadas sean las correspondientes a las zonas andinas, debido a que son las más ricas y variopintas.

Esto ha generado que dichas concepciones del mundo, preservadas mediante una tradición oral que lleva muchísimos siglos de existencia en los pueblos y culturas originarias de la cordillera andina, sean vistos desde afuera como un detalle meramente folclórico, un adorno en una cultura que es para los extranjeros linda de visitar y conocer, pero que no tiene un valor real ni una trascendencia genuina como parte de una cultura viva. Nada más alejado de la verdad, pues las culturas andinas han sabido perpetuar sus tradiciones orales e incluso ampliarlas gracias a varios procesos —todavía latentes— de sincretismo cultural. De esta manera, en el Ande se relatan historias adaptadas de tradiciones europeas, destacando los cuentos procedentes de la España del siglo XVI.

En el caso del norte de Perú, Cajamarca es una región que presenta una inmensa diversidad de focos culturales, que combinan exitosamente la cultura serrana, selvática y costera del Perú. Y aunque desde una perspectiva externa pudiera parecer que esta "mezcolanza" cultural es bastante dispar y que, como suele ocurrir en Occidente, una cultura aparentemente superior absorbe y se impone sobre otra, lo cierto es que —como ocurre en el resto de Latinoamérica— Cajamarca resulta ser desde hace siglos un ejemplo de concordancia y completitud cultural, pues en ella podemos encontrar armonía entre las tres realidades culturales.

Esta convivencia es posible gracias a los tránsitos en intercambios que las tres culturas tienen en la región, los cuales facilitan una mixtura cultural única que da como resultado un patrimonio cultural regional muy particular. También deben considerarse los factores culturales impuestos por Europa desde el siglo XVI; estando estos integrados a la realidad cultural cajamarquina mediante procesos de sincretismo cultural que han permitido la existencia, por ejemplo, de fiestas religiosas con ejecución cristiana, pero con simbolismos autóctonos.

Lo anterior se da mediante la presencia de un factor importantísimo dentro de la cultura cajamarquina, que en la mayoría de las veces se desestima en los estudios socia-

les oficiales: la curiosidad por aprender del otro. Aquí es necesario considerar una particular concepción de otredad que se tiene en la cultura andina de Cajamarca.

Mientras que, desde el ángulo europeo, muchas veces se considera al otro como inferior o mínimamente como diferente, al grado de tener por necesario alienarlo dentro de la cultura propia, en este lado del globo se considera que el otro es capaz de enseñar a la cultura propia y, de hecho, sus enseñanzas son indispensables.

Esto se refleja, por ejemplo, en la cita de los hermanos López Vigil (1990, 8) quienes, en el guion de un programa radial, hacen intervenir a un personaje indígena que dice: "Cuando los hombres blancos vinieron por el mar, no les hicimos daño. Llegaron a nuestra tierra y les dimos a comer pan de [yuca]. Abrimos [nuestra casa] para ellos". En el mismo fragmento se hace una reflexión acerca de cómo, pese a la hospitalidad de las comunidades sudamericanas, los colonizadores occidentales impusieron, mediante la violencia, su cultura sobre ellas. En contraposición a esto, el hecho de "abrir la casa" deja ver claramente que las personas que vivían en esta región no tenían la más mínima intención de hacer daño a los "visitantes" foráneos, sino más bien la de convivir con ellos en busca de nuevos conocimientos.

Y este método de crecimiento para el capital cultural se ha mantenido vigente a lo largo de los años, aumentado con la intención de cerciorarse si el extranjero ha aprendido algo de la cultura propia: cuando un turista visita estas tierras no solo se espera que se lleve algo, sino también se le pregunta siempre sobre su propia cultura y siempre se le invita comida tradicional o se le hace bailar junto con la comunidad.

De este modo, el intercambio cultural entre el Perú y el mundo europeo no solo tiene larga data, sino que los mecanismos originales de intercambio cultural están vigentes a día de hoy.

Uno de los planos más cultivados por dicho intercambio es el literario. Además de las armas, los animales extraños, la lengua y la religión extranjera, los invasores europeos trajeron consigo un sinnúmero de cuentos tradicionales y personajes fantásticos que poblaban estas narraciones. Por su parte, la cultura cajamarquina ya tenía elementos propios: lagunas, cerros, bosques y criaturas mitológicas ajustadas a su propia realidad que los poblaran, y con los cuales ya se enseñaba a los niños y jóvenes cajamarquinos a ser personas correctas y productivas dentro de su sociedad; es decir, la educación mediante los cuentos no viene con la del proceso colonial, sino que se amplía y diversifica con la incorporación de narraciones occidentales, siempre con ese fuertemente arraigado sentido de comunidad, el mismo que también se sostiene gracias a la pasión y placer que

trae consigo la narración de cuentos. Prueba de ello es, por ejemplo, que en el campo de Cajamarca, a los cuentos que los abuelos narran se les llame directamente “ejemplos”, o que cualquier narrador campesino inicie su relato con frases como “mi abuelita me contó…”, o “me contaban mis mayores…”.

Ahora bien, estos cuentos —como es propio de este género, sobre todo en el plano de la tradición oral popular— mutaron en base a las necesidades y ópticas cajamarquinas. Así, mientras que las enseñanzas que estos relatos traían consigo se mantuvieron o adoptaron la forma de enseñanzas morales propias de nuestra cultura, los elementos presentes en los cuentos, vistos como formas de transmisión, cambiaron su esencia.

Estos cambios no son solo evidentemente culturales, sino también contextuales. La cultura no solo trata de adaptar los elementos de la historia en base a su contexto social, cambiando elementos presentes en la “historia original” por elementos propios, sino además busca que dichos elementos —y con ellos la historia— se ajusten a la realidad social propia.

Así, por ejemplo, si bien es posible encontrar personajes como reyes dentro de los cuentos cajamarquinos adaptados de Occidente, estos son menos importantes que los personajes propiamente campesinos y no se nos describe nunca un reino que estos monarcas gobiernen, pues en la lógica cultural cajamarquina no existen sistemas sociales totalitarios: todo se maneja en comunidad. Por otro lado, no existen, por ejemplo, lobos: en su lugar, existen zorros, pues la fauna regional no cuenta con lobos, por lo que es necesario contar con un animal que —para fines de la historia— desempeñe el papel que tiene el lobo en la versión europea.

Sin embargo, el traspaso y adaptación de cuentos de una cultura a otra va naturalmente mucho más allá de los elementos antes mencionados. ¿Cómo es que pese a los estragos que implicaba la conquista y consecuente imposición cultural surgida en el siglo XVI, la cultura cajamarquina decidió adoptar cuentos extranjeros como propios?, ¿cómo se adaptaron estos cuentos y cuáles son las implicaciones culturales de su adaptación?, ¿cuáles son las diferencias sustanciales entre una versión y otra? Estas son las preguntas que el presente capítulo tratará de responder.

Se tomarán como base cinco cuentos publicados por la Red de Bibliotecas Rurales de Cajamarca, escritos con el lenguaje propio de los comuneros campesinos de esta región del norte peruano.

3. Los arquetipos ligados al ser humano en la tradición oral cajamarquina

3.1. Consideraciones culturales

Es necesario realizar algunos apuntes previos al análisis de arquetipos, antes de proceder a su desarrollo. Dadas las características propias de la cultura cajamarquina, así como el hecho de que esta *per se* es fundamentalmente distinta a la cultura occidental alemana, analizada en el capítulo anterior, es necesario tener en cuenta estas siguientes consideraciones:

- *La concepción de comunidad y su trascendencia en el vivir cultural*: para nada es un secreto, en el campo social, que mientras las sociedades europeas debieron su desarrollo y sostenimiento al accionar bélico que atraviesa su historia, es bastante plausible el hecho de que las culturas andinas —entre ellas la cajamarquina— basaron su desarrollo en el intercambio entre comunidades. Esto está presente inclusive hoy en día en el diario vivir de estas: resulta culturalmente más honroso, por ejemplo, realizar un intercambio equitativo de "productos" agrícolas entre comuneros, que realizar con estos un sistema de compra-venta.

  Dicha dinámica del desarrollo cultural implica, a su vez, una muy fuerte trascendencia de la palabra "comunidad". En la cultura campesina de Cajamarca, *todo es parte de la comunidad en la que se vive*, por lo que todo merece respeto y debe retribuirse el respeto que se le da. Al mismo tiempo, no existe competencia entre miembros de una comunidad: todo se da, todo se recibe y todo se comparte, filosofía que impide la violencia al mismo tiempo que asegura una forma permanente y efectiva de auto sustento para las comunidades campesinas.
- *La concepción y significado de unidad*: naturalmente, la concepción de comunidad que está tan presente en la cultura campesina cajamarquina trae consigo una muy particular concepción de unidad, de unión. Esta concepción trasciende la perspectiva y lógica occidental de la existencia humana.

  En la cultura cajamarquina, *el ser humano es parte de la unidad comunitaria de la naturaleza consigo misma*, por lo que todo lo que el ser humano haga debe ser en beneficio colectivo de esta unión comunitaria: no hay espacio para egoísmos, todo se maneja, mantiene y realiza desde, en y para el bien común.

  A nivel social esto genera una vida compartida con preceptos que van más allá de la tenencia material y que engendra, en cada generación, un sentido de respeto por los otros, con la conciencia de que todos somos parte de todo y

cada uno es, a su modo, importante para ese todo. Ese holismo comunitario es uno de los pilares fundamentales de la concepción social de la vida en Cajamarca.

- *Concepción de vida*: en la cultura campesina de Cajamarca, el hecho de estar vivo es muy importante, siempre y cuando esta vida sea bien aprovechada y valorada dentro de los parámetros comunitarios arriba mencionados. Una persona está considerada dentro de la comunidad si se acopla al modo de ver la existencia desde su óptica, es decir, respeta a *todos* los miembros de la comunidad, incluyendo a las plantas, los animales y todos los elementos naturales.

  Para los visitantes foráneos ajenos a la comunidad, estas muestras de respeto son retribuidas con una genuina —y a veces imparable— curiosidad. Cuando un extranjero entra a una comunidad todo son dádivas y preguntas: la comunidad quiere volverse parte de su mundo y entender su cultura, y espera que se comprendan y valoren las lógicas propias.
- *Concepción de persona y su relación con la naturaleza*: como se vio en el anterior capítulo, en la cultura occidental persiste un fuerte principio de antropocentrismo, que desplaza a la naturaleza a un plano secundario y la coloca por debajo del ser humano; así, el ser humano tiene —bajo esta lógica— la potestad irrevocable de "dominar a la naturaleza".

  Sin embargo, en este lado del globo, esto es completamente distinto. Como recuerda el jefe de la tribu Seattle (Mires 2011, 17) en su famosísimo manifiesto de 1854, "El hombre no tejió la trama de la vida; él es solamente un hilo. Lo que hace con la trama se lo hace a sí mismo"; es decir, para las culturas americanas —tanto las del norte como las del sur del continente— toda acción tiene consecuencias, y estas consecuencias afectan a todos los miembros de una comunidad por igual, así que no existe el individualismo ni los errores en solitario; *todos pagamos las consecuencias de los malos actos de todos*.
- *Concepción de literatura*: el vínculo cultural de Cajamarca con la literatura tiene cimientos fundamentalmente orales. Esto se debe al desarrollo cultural que ha caracterizado a la región desde hace milenios. La evolución de las culturas de la región ha favorecido la oralidad por encima de la escritura, lo cual permite una serie de constantes e imparables versiones de cuentos heredados de otras culturas, como la española, la alemana o la hindú.

  De este modo, la literatura oral cajamarquina no está ligada al formato

escrito, sino que viaja con los relatores de los cuentos. No es que no haya versiones escritas de los cuentos orales, sino que no se estandarizan las versiones escritas como definitivas, lo que sí suele ocurrir, por ejemplo, con los cuentos trabajados por los hermanos Grimm. Así, la literatura en la lógica cajamarquina es siempre un ente vivo que acompaña y nutre el camino que construyen los miembros de una comunidad y que no conoce fronteras o límites para su propia reinvención.

Teniendo en cuenta estos elementos y su trascendencia dentro de los estudios culturales y sociales, a continuación, se realizará el análisis correspondiente a los cuentos antes mencionados.

3.2. Análisis de arquetipos en los cuentos campesinos de Cajamarca

a. El diablo como moralizador

A partir de las imposiciones cristianas que trajo consigo el proceso colonizador en el norte peruano, la cultura cajamarquina ha sabido no ya evadirlas, sino hacerlas suyas empleando dinámicas culturales diversas que van desde el ocultamiento de símbolos e iconografía de la religión antigua en representaciones cristianas —estas últimas mandadas a hacer por orden de los nobles y sacerdotes españoles— hasta la inclusión y adaptación de personajes propios en cuentos típica y tradicionalmente europeos.

Así, por ejemplo, en el museo de la iglesia San Francisco, templo cristiano situado en pleno centro de la ciudad de Cajamarca y construido a costa de la vida de miles de abuelos indígenas convertidos a la fuerza en esclavos, existe un cuadro pintado por estos donde se representa la última cena, como si se tratase de una versión indígena del clásico cuadro de Da Vinci. En ella, Cristo está partiendo el pan para repartirlo entre sus apóstoles. Sin embargo, si se analiza a detalle, se descubre que, oculto en la forma redonda del alimento, se encuentra la figura de un cuy o conejillo de indias en posición fetal. Asimismo, por ejemplo, mi abuela, que procede del campo cajamarquino recuerda que, cuando era muchacha, "[…] cuando yo era niña […] los niños no podían decir la palabra 'diablo'" (Yolanda Ortiz Zorrilla, de 87 años, 2021, entrevista personal. Monte Yazor, Valle de Zaña, Perú. 1 de enero de 2021).

De este modo la cultura cajamarquina no es un calco de la cultura hispánica opresora del siglo XVI, sino que en base a ella es que nuestra cultura ha buscado —siempre de forma pacífica— un espacio conjunto que permite a ambas culturas desenvolverse, cada una bajo su propio contexto, pero hermanadas mediante los cuentos de

sus respectivas tradiciones orales; las mismas que constituyen uno de los más grandes estandartes de la convivencia cultural entre ambos lados del globo.

Este sincretismo cultural atraviesa todos los estamentos de la sociedad cajamarquina, y la cita arriba mencionada denota un profundo respeto por la figura del diablo, pues la religión en Cajamarca es el resultante cultural de la mixtura de preceptos religiosos cristianos y lógicas y entendimientos culturales andinos que el sincretismo religioso y cultural del contacto entre el Ande y Occidente conlleva.

Si se tiene prohibido a los niños nombrar al diablo, en los adultos, pronunciar esta palabra causa pavor. Se le teme a este ente por lo que puede hacerte, pero se convive con él armónicamente y siguiendo los principios comunitarios. De ahí que, en el habla cajamarquina, para hablar de él se le llame "el compadre", "el *shapi*" o "el *shapingo*" —estos dos últimos términos procedentes del quechua— entre otros términos que tienen un sesgo cariñoso.

De este modo el demonio, figura vinculada a todo lo negativo a los ojos de la religiosidad y cultura occidentales, se convierte en parte de la comunidad y vivir colectivo a los ojos de la realidad cajamarquina, un ente que merece el mismo respeto que se les debe a todos los miembros de la comunidad donde se vive. No es un ente que quiere hacernos daño, sino que vive entre nosotros; eso sí, se le debe tratar con sumo respeto, pues es tan pícaro que, si no se lo hace, puede perjudicarnos.

Resulta no obstante curioso el hecho de que la marcada dualidad entre bien y mal presente en la cultura europea haya sido desde siempre la vara con la que se midió el conocimiento andino. En sus desesperados —y muy pocas veces certeros, francos y genuinos— intentos por comprender nuestra cultura, los españoles cometieron una serie de variados errores que reforzaron la idea de que la lógica cultural andina era idéntica a la española, o que la primera debía someterse sin resistencia a la voluntad de la segunda, por ser esta "superior".

Por ejemplo, como menciona Alfredo Torero (Zimmerman 1997, 283), un importante lingüista peruano, al analizar el *Lexicon* de fray Domingo de Santo Tomás, uno de los primeros esfuerzos hispánicos por comprender la lengua quechua que se publicó en 1560,

> [En este libro] se descubren algunos reacondicionamientos semánticos de términos indígenas para manifestar conceptos católicos. Así, la palabra çupay, [*supay* en el castellano actual], que en vocabularios posteriores va a designar definitivamente al 'diablo', […] tiene [aquí] acepciones varias y equívocas: 'ángel, bueno, o malo,

> ‘demonio, o trasgo de casa’ (f. 13 Ir.), ‘demonio, bueno o malo’ […].

De manera que lo referido por Torero evidencia no solo el carácter impositivo que la cultura occidental tiene a día de hoy con la nuestra al pretender emplear la misma lógica propia aquí, sino también la imposición religiosa forzada de Occidente sobre América.

¿Cómo es entonces que, siendo principios y conceptos tan contradictorios, nuestros abuelos hayan logrado adoptar la figura del diablo como parte de su existencia comunitaria? Simple, lo hicieron a través de los cuentos de la tradición oral —a la vez adaptados de fuentes castellanas y moras— convirtiendo al personaje no en un malvado y pérfido ser, sino en un ente moralizador, que con sus acciones va enseñando cosas a aquellos con los que se relaciona. Por ello, este personaje resulta una especie de maestro para la vida que no es bueno ni malo —dada la inexistencia de la oposición de estos dos conceptos en la cultura y sociedad rural cajamarquinas— y funciona como parte de un engranaje social que otorga indirectamente enseñanzas mediante sus acciones, que por lo general son bastante pícaras.

De manera que, en la literatura campesina andina, el diablo va por ahí haciendo travesuras y trampeando a quienes lo ven —y también a los que quiere ver— y les da una invaluable lección de vida que los convierte en mejores personas. Así, por ejemplo, en un cuento popular de Cajabamba, provincia del sudeste cajamarquino, llamado simplemente "El diablo" (completo en anexo 2) se cuenta que un *rosariero*[11] andaba caminando por el campo de regreso a su casa y se le aparece el “compadre” y le pide que le ayude con el transporte de un difunto. Luego de aceptar su proposición, la mula del hombre lleva por el camino al rosariero, al difunto y al diablo. Este último viaja masticando los dedos del cadáver que tiene delante. Luego de un tiempo:

> Llegaron a su cueva [del diablo], bajaron el muerto y le dijo el diablo al señor:
> —Ahora puedes irte. Agarra un poco de arena.
> El hombre le dijo:
> —No estoy loco, ¿por qué voy a coger arena?
> —*Pesca*—[12] le dijo el diablo.
> El hombre agarró la arena y en sus manos se volvió oro. Llenó su alforja y se fue feliz a su casa. (Rodríguez 2010, 23-4).

Partiendo de un ángulo cristiano, podría decirse que el shapi estaba poniendo a

[11] En el habla campesina de Cajamarca, este término se refiere a una persona conocedora de los rezos del rosario cristiano.

[12] En el habla campesina de Cajamarca es equivalente a decir “agarra”, “toma”.

prueba al rosariero para tentarlo y llevárselo consigo, y que el oro que el hombre obtiene en recompensa por ayudarlo es “riqueza maldita”.

Sin embargo, esta afirmación pierde sentido si se considera, en primer lugar, que la aparición del demonio no representa una amenaza para los campesinos norteños del Perú. Los personajes humanos de los cuentos cajamarquinos ayudan al diablo en sus asuntos con el mismo cariño y atención con el que ayudarían a sus vecinos a cosechar sus papas o a techar su nueva casa. Las apariciones —como los duendes, fantasmas y otros entes paranormales— al ser parte de la comunidad, no son peligrosos ni quieren hacernos daño, aunque el respeto y temor que les tenemos los colocan en una categoría especial de seres y entidades.

De esta manera, el personaje del diablo se convierte, en la tradición andina, en un ente moralizador. Hay que mostrarle un profundo respeto, pero no simboliza un peligro siempre que se le siga el juego y, de hecho, te recompensa por ayudarlo, lo cual es una clara muestra de lo equitativo y justo que es el sentir y el vivir campesino.

b. La suerte del tonto

Uno de los personajes comunes entre la mitología y narraciones cajamarquinas con las europeas, es el tonto afortunado. En la tradición cajamarquina no se le conoce como tal, sino con los nombres de zoncito, zonzo, “*dañao*”[13] o haragán.

En el primer par de términos —zoncito y zonzo— se hace presente una de las más profundas muestras de respeto de la cultura andina: el uso del diminutivo, que representa un tipo de respeto contenido en expresiones de cariño que al mismo tiempo encierran una familiaridad muy cercana. La palabra zonzo significa en el habla cajamarquina “tonto”, pero no siempre es usada como un insulto; en la mayoría de los casos se usa con una familiaridad equivalente a la del término “querido” o “querida”.

En el caso de la palabra “dañao” —colocada aquí entre comillas a propósito— podemos notar que la intención de su uso no es el de insultar, sino el de destacar la aparente discapacidad de alguien con el fin de potenciar sus capacidades propias.

Por otro lado, la palabra haragán en el contexto del campo cajamarquino no se refiere a alguien que no quiera trabajar, sino a alguien que, debido a su supuesta baja inteligencia o a algún impedimento físico, no tiene las capacidades “normales” que debería tener.

[13] Equivalente a “dañado” dentro del habla popular de Cajamarca.

En cualquier caso, este conjunto de términos dentro de la narrativa cuentera de Cajamarca, se refiere a lo que en Europa se conoce como "niño afortunado". Para un comunero cajamarquino, todos los miembros de su comunidad o de otra son especiales en el sentido de que pertenecen a esta. *No hay por tanto la necesidad de designar particularmente a alguien como "especial"* ya que todos los miembros de esa comunidad cumplen una función y todas esas funciones son igualmente importantes.

Dicho de otro modo, no existe una lógica jerárquica en la cultura cajamarquina, todo es parte de todo, trabaja para el bien de ese todo y recibe los beneficios que ese todo le otorga.

Si es así, entonces, ¿dónde entra el concepto europeo de "niño bendecido y suertudo" en la lógica cultural de Cajamarca? Entra justamente asociado a la idea de zonzo,[14] es decir los niños afortunados siempre tienen alguna —mal llamada— "discapacidad", siendo entonces personajes cuyas aparentes limitaciones "se compensan" con una altísima dosis de buena salud y gran fortuna.

Habría que mencionar —siendo justos con la realidad cajamarquina— que la presencia de los llamados "niños dañaos", oficialmente "niños discapacitados" desde la óptica urbana, en el campo de la región ha ido incrementándose imparable y alarmantemente a partir del año 1993, en el que el gobierno peruano aprobó la entrada de empresas privadas de minería a la región, con la intención de explotar el inmenso yacimiento áureo que está bajo nuestros pies.

Naturalmente, esto trajo consigo muchísimos problemas, entre los que se destacan el empobrecimiento exponencial de Cajamarca —convirtiéndose esta en la región más pobre del país—, la pérdida o capitalización de valores y expresiones culturales por parte de empresas aliadas al sector minero y la destrucción paulatina pero inmensa de la naturaleza y biodiversidad cajamarquinas, siendo este último factor uno de los más grandes —y directos— responsables del crecimiento de población "discapacitada" en la región.

A nivel literario, la figura del zonzo se ha convertido en la protagonista de incontables narraciones que circulan por la región, y su importancia es tal que el propio término suele emplearse en el argot cajamarquino como expresión de cariño.

De hecho, suele tomarse a los zonzos como una especie de "amuleto de la buena suerte", como explica la terapeuta Rita Mocker (Equipo de Salud Bibliotecas Rurales

[14] Un término muy común, sinónimo de zonzo y que tiene el mismo significado, pero se usa también como expresión de cariño es "*gafo*" o "*gafito*".

2000, 5) al manifestar que “La gente del campo de Cajamarca sigue usando la expresión ‘el tronco de la casa’ cuando habla de las *personas con capacidades proyectables*.[15] Con eso se refiere a la enorme capacidad de protección y de seguridad que dan estas personas a su familia y su casa”.

Por esta razón, los cuentos con gafitos, zoncitos y dañaos cumplen un rol fundamental dentro de la formación de la gente del campo cajamarquino, pues es la candidez y dedicación de este personaje el que inspira a los “normales” a trabajar para conseguir sus sueños tal como el zonzo consigue sus recompensas en los relatos que protagoniza.

Esto se evidencia por ejemplo en el relato "El zoncito y su sueño" (completo en anexo 2), contado por la comunera Liduvina Campos, procedente del campo de la provincia cajamarquina de Bambamarca. Doña Liduvina cuenta sobre una familia campesina compuesta por una madre y tres hermanos de los cuales el último resultó zoncito. Este, dicen que no quería trabajar y se pasaba el día durmiendo. Su madre se cansó de esta situación y le coloca una serpiente en la cabecera de la cama, creyendo que así se va a espantar y despertar.

Sin embargo, al día siguiente, el zonzo aparece con la serpiente transformada en oro. Se cuenta también que este muchacho, cada vez que se rascaba la cabeza por los piojos que tenía, sacaba monedas de altísimo valor.

Sus hermanos, por envidia deciden probar suerte empleando los mismos métodos que le resultaron al haragán. Mientras que el hermano mayor muere ahorcado por una serpiente que había puesto en su cabecera, “El otro hermano [...] decía [...]: —Yo *tamién*[16] voy a criar piojos. Y así lo hizo, y resulta que de tanto piojo se hizo matar su cuerpo [...] y murió así. Se terminó su hermano y se quedó solo el gafito con su madre y fueron felices”. (Equipo de Salud Bibliotecas Rurales 2000, 13).

En este relato es más evidente el factor de la envidia que el del desprecio, que como vimos está más presente en la literatura europea, por ejemplo, en los cuentos de los hermanos Grimm. Pese a esta pequeña diferencia, lo que es común en ambas tradiciones orales es el arquetipo ligado a la recompensa.

Ya sea por su buen corazón o sus involuntariamente torpes acciones, el zonzo, el tonto del pueblo o el haragán —como se le prefiera llamar— resulta bendecido por al-

[15] Término empleado en la Red de Bibliotecas Rurales de Cajamarca (a la que Mocker pertenece) para referirse a las “personas con discapacidad”.

[16] En el habla cajamarquina equivale a “también”.

guna fuerza protectora y termina viviendo feliz y tranquilo el resto de sus días.

Es necesario aclarar, en este punto, el sentido que se le da al oro en ambas culturas. Mientras que en Europa este metal es un símbolo de prestigio y poder, en los cuentos viene siempre acompañado de castillos y otras riquezas. En la cultura cajamarquina se ha adoptado este sentido pese a que las culturas originarias de la región muy probablemente no consideraban al oro como garante de estatus: era más bien un material como la arcilla o la piedra, con el que se podía trabajar.

Aun así, con la fiebre del oro que trajo consigo la conquista, se le dio al oro el sentido económico europeo, con la variante de que es un material prácticamente inalcanzable. Por eso es que se habla en el campo cajamarquino de "la suerte del haragán", pues es tan afortunado que llega a poseer riquezas que muy pocos —o nadie— podrían llegar a tener. Pese a esto, el zonzo de los cuentos campesinos sigue siendo un personaje importante en la vida comunitaria: es parte de la familia por y para la que todos trabajamos.

c. La prueba de valía

En la cultura campesina de Cajamarca, el valor de una persona es medido sobre la base de las acciones que esta toma para el beneficio colectivo; como se mencionó anteriormente, el sentido de comunidad es tan fuerte que convierte en casi inexistente el concepto de individuo.

Aun así, existen expresiones de cariño y respeto que se tienen en el habla popular de Cajamarca que enaltecen las virtudes de una sola persona. Por ejemplo, una de las acepciones cajamarquinas de la palabra "cholo" es la de "trabajador": uno es "buen cholo" cuando demuestra su valor y empeño en el desarrollo o ejecución de un trabajo, sobre todo en el ámbito del trabajo manual, arando y cuidando la tierra. Por el contrario, si una persona, a pesar de tener aptitudes para realizar este tipo de trabajos, prefiere desentenderse de ellos y esperar a que otros lo sirvan es "mal cholo".[17]

De esta manera, los reconocimientos que se dan a un particular en las comunidades campesinas son de común acuerdo, y la recompensa —aunque puede ser material— es sobre todo anímica. Se te recompensa por el beneficio que haces por el bien de la comunidad, más que por los logros que tienes para ti solo: *un logro propio se comparte*

[17] En la realidad urbana, dada la enorme presencia del factor racista, lamentablemente la palabra "cholo" se usa de manera despectiva para referirse sobre todo a la gente que procede de la Sierra peruana o del campo.

con tu comunidad y beneficia a todos.

En ese sentido, el prestigio también es colectivo, tenerlo se convierte no en una meta individual, sino en un destino conjunto. En el quechua de Cajamarca, la palabra *suq* se emplea para nombrar a una persona, y matemáticamente equivaldría al número uno; sin embargo, el sentido de "uno" es el de "par": uno es al mismo tiempo otro, nadie está solo, ni se alegra solo, ni sufre solo.

Entonces, la recompensa que uno recibe es al mismo tiempo la recompensa del otro, ya sea que se recibe a través del otro, por el otro o con el otro. No es necesariamente una recompensa material ni monetaria, es en ocasiones un sentimiento colectivo de felicidad.

En la literatura popular —como se vio, por ejemplo, con la suerte del haragán— la recompensa es compartida con otros familiares, amigos o allegados, es decir, se divide estricta y equitativamente lo que se ha ganado, *siempre se comparte absolutamente todo*, y siempre de haber demostrado que se tiene valor como persona dentro de la armonía comunitaria, no individualmente.

A pesar de que los elementos de los cuentos, cuya trama contiene una prueba de valía y una posterior recompensa parecieran ser culturalmente ajenos a la cosmovisión andina —como joyas, oro y demás bienes vistos como símbolos de estatus, idea que procede del imaginario occidental— todos estos cuentos demuestran el sentido comunitario de esta recompensa, y el uso de lo recibido es siempre para beneficio de todos.

Por ejemplo, se cuenta de un personaje llamado Juan Sin Cuidau,[18] quien tenía su sirviente,[19] Juan Velasquino, que poseía una gran fortuna y era bastante descuidado en y con todo lo que hacía. Un día, el rey del lugar donde vivía lo manda llamar y le hace tres preguntas: ¿cuántas *arrobas*[20] pesa el sol?, ¿cuánto vale el rey como persona? y ¿cuál es el nombre del rey? Si no le daba las respuestas al día siguiente, se ordenaría la ejecución de Juan Sin Cuidau.

Asustado y muy preocupado ante esta encrucijada, el hombre regresa a su casa y le cuenta todo a Juan Velasquino. Este le dice que no se abata, que él irá en su nombre donde el rey a resolver las preguntas.

Aunque desconfiado y dudoso, Sin Cuidau acepta. Y a la mañana siguiente,

[18] "Sin Cuidado". El cuento al que se hace referencia se llama "El rey y Juan Sin Cuidau" (completo en anexo 2).

[19] No es un sirviente en el sentido occidental, mucho menos un esclavo. En este contexto, se emplea la palabra "sirviente" como sinónimo de ayudante, compañero y confidente.

[20] *Arroba*: Antigua medida que se usa hasta hoy en el campo cajamarquino, donde equivale a 11.5 kilos.

cuando Velasquino se presenta en el palacio, se queda oculto detrás de la puerta y mantiene con el monarca esta conversación:

> El Rey le dijo:
> —Bueno, pues... dime, ¿cuántas arrobas pesa el sol?
> —Cuatro arrobas, y si no me cree bájelo para hacer la prueba.
> —¿Cuánto valgo yo?
> —Bueno, a Jesús lo vendieron por treinta monedas: usted valdrá un real y medio.
> —¿Cómo me llamo?
> —Eso no sé, pues tampoco sabe quién soy yo, piensa que soy Juan Sin Cuidau, pero soy Juan Velasquino. (Mires 2015, 72).

Así, cuentan los abuelos, con el engaño de Velasquino, se salvó la vida de Sin Cuidau.

Lo interesante del cuento no es solamente el reflejo que da del sentido de comunidad antes mencionado, de acuerdo con el principio de *todos son importantes y nadie es más ni menos que nadie*, por lo que muy seguramente, si invirtiésemos los papeles y el sirviente ocupara el lugar del señor, la historia no cambiaría: la confianza que mutuamente se tienen es también la recompensa, y vale más que el oro.

Además, la recompensa no es monetaria, sino que se trata de la propia vida, *rescatando también la vida del otro*, demostrando que en la cultura andina no existen las jerarquías lineales.

Sobre la prueba de valía como tal, el tipo de preguntas que el rey plantea, son imposibles de responder mediante la lógica tradicional: los Juanes no pueden bajar el sol, son lo suficientemente correctos como para ponerle valor a una persona, y no viven con el rey como para saber su nombre. Esto le otorga al cuento un carácter jocoso que lo hace agradable de escuchar, volver a contar y, sobre todo, lo convierte en un relato del que todo el mundo puede aprender algo.

Muy como en el relato de "Seis viajan por todo el mundo" de los hermanos Grimm, este cuento popular destaca dentro de sí mismo:

- *El sentido de comunidad*, pues sus personajes no se creen ni superiores ni inferiores al otro, y se defienden complementariamente ante cualquier situación.
- *El valor de la unidad*, pues Sin Cuidau no es nada sin Velasquino y viceversa.
- *El sentido de "venganza" sin que esta afecte gravemente al otro*, pues es un tipo de revancha ejecutado de tal manera que no se lastima a aquel contra quien se quiere tomar acciones, sino que simplemente se lo hace quedar en ridículo.

De este modo, los relatos populares cajamarquinos que incluyen el arquetipo de

las pruebas de valía refuerzan la idea de comunidad junto con un sentido de solidaridad que se encuentra enraizado en la cosmovisión de las comunidades campesinas de Cajamarca.

4. Los arquetipos ligados a la naturaleza en la tradición oral cajamarquina

4.1. Consideraciones culturales

La relación de los pobladores andinos de Cajamarca con la naturaleza es en su esencia bastante opuesta a la que manejan las personas de la Alemania europea. Mientras que en Occidente se tiene la idea de que el ser humano es superior a la naturaleza gracias al eje antropocéntrico que rige la cosmovisión del "Viejo Continente", en los Andes —y en general en América Latina— los pueblos originarios han cultivado desde siempre una visión mucho más holística y aunada con su entorno.

Para la gente de Cajamarca, entonces, un río tiene el mismo valor que una persona, una persona tiene las mismas características que un río y esto se aplica a todos los elementos y seres que pueblan la naturaleza. Entonces: agua, plantas, flores, rocas, animales e insectos desempeñan un papel igual de importante que el ser humano en el equilibrio armónico de la vida.

Dicho equilibrio armónico es el que ha permitido la subsistencia de las comunidades originarias en el continente americano, y constituye un modelo de vida que ha sido constantemente amenazado por los ideales y el modelo de vida de Europa, a partir del contacto cultural de 1492. Sin embargo, en Cajamarca se ha luchado desde siempre por hacer prevalecer la cultura propia, y con ella este profundo respeto por la naturaleza y lo que este respeto implica. De hecho, si tuviéramos que resumir esta concepción en breves puntos, podríamos hablar de que:

- *La humanidad es naturaleza* en la medida en que el ser humano está hecho del mismo "material" del que están hechos todos los seres vivientes que componen la población del mundo; según la cosmovisión cajamarquina es imposible desligar humanidad de naturaleza: los hombres y mujeres somos, esencialmente ríos, árboles, animales, nubes y rocas.
- *La naturaleza es humanidad*, existe una popular canción del campo de Cajamarca que dice: "Soy pajita de la jalca que todo el mundo me quema, el consuelo que me queda es retoñar cuando llueva". En estas sencillas líneas está explicado este principio; no es que —como en la tradición europea— a

la naturaleza puedan adjudicársele atributos exclusivamente humanos, sino que, al compartir la esencia humana, la naturaleza siente y piensa en concordancia con los sentimientos primarios de la humanidad.

- *La humanidad afecta a la naturaleza*: actualmente, las "soluciones" que se plantean al gran problema de la contaminación global solo son pequeños paliativos que, en el fondo, siempre terminan beneficiando o escudando las acciones destructivas de la humanidad. En el campo esto se sabe, por eso se vive de una forma que por principio busca no destruir la naturaleza.
- *La naturaleza afecta a la humanidad*: el término "afección" está habitualmente relacionado a lo negativo que puede ocurrir en el transcurso de la vida, sin embargo, muy pocas veces se lo emplea para designar sucesos positivos. Es bien sabido en la cultura de Cajamarca, que la naturaleza cuida, resguarda, alimenta y provee; por lo que sus afecciones a la vida del ser humano son exclusivamente positivas y debe respetarse su voluntad para con él.
- *Las afecciones mutuas negativas solo se evitan con una convivencia mutuamente respetuosa*. El antropólogo Alfredo Mires ("La chacra del Incarrí", 2007, 5), fundador de la Red de Bibliotecas Rurales de Cajamarca, mencionó en una ocasión que "Tal vez es más que nosotros tenemos que crecer, juntarnos. Que aún es posible restituir la vida sembrando". Esta cita refleja un principio muy reconocido y difundido en la cultura rural no solo cajamarquina sino también latinoamericana y global: si no se cuida lo que la naturaleza provee y se vigila la salud de la naturaleza, no se crece. Y la única forma de mantener viva a la naturaleza es vivir armónicamente con ella.

Tomando en cuenta estos principios sociales y culturales, a continuación se analizarán dos cuentos cajamarquinos de la tradición popular que incluyen arquetipos ligados al entorno natural.

4.2. Análisis de arquetipos en los cuentos de Cajamarca

a. La mala suerte del depredador, el caso del Tío Zorro

Cuando uno piensa en zorros, suele asociarlos con la astucia, debido a la enorme carga de inteligencia que se establece con este animal desde la lógica y las tradiciones

occidentales. A partir de los relatos que antaño recogiese en la antigua Grecia el fabulista Esopo, alrededor del siglo V antes de Cristo, este concepto de que los zorros, por el solo hecho de ser zorros son mucho más astutos que las presas que cazan —como gallinas y conejos— se ha hecho presente en la gran mayoría de culturas del globo.

De hecho, también ha permeado la formación de varias generaciones en el Perú, sobre todo en las personas que han tenido una formación desarrollada en ciudades. De esta manera en el Perú, la idea del zorro inteligentísimo que solo vive persiguiendo aves y venados en el bosque, o que le roba las gallinas al granjero del pueblo, se tiene fundamentalmente en los sitios donde la educación y el imaginario están basados en las culturas de Europa.

Sin embargo, en las zonas donde la formación de la gente es preminentemente campesina, y debido al carácter de persona con que se enviste a cada ser viviente, esto es bastante distinto. Como a todos los seres se les considera *equivalentes al ser humano*, los zorros merecen el mismo trato que se da entre seres humanos: también ríen, lloran y se ofenden como si se tratase de personas, de nuestros hermanos. En Europa, lo más cercano a esta idea es lo que profesaba el fraile Francisco de Asís, durante la era medieval en Italia. En la cultura peruana, sin embargo, estas manifestaciones culturales son tan fuertes en las comunidades cajamarquinas que no existe quien se atreva a desdecirlas o invalidarlas.

Así, las lenguas de los abuelos que vienen desde hace mucho tiempo puliendo y refinando las antiguas narraciones heredadas, adoptaron al personaje europeo del zorro, pero lo convirtieron en un alguien que, en sus intentos de beneficiarse individualmente, nunca tiene buena suerte.

A este personaje se le conoce en el campo como el Tío Zorro, nombre que refuerza la familiaridad que este desprende en los cuentos donde está presente, al mismo tiempo que lo reivindica como parte de la comunidad, un miembro más de la gran familia que es la cultura de Cajamarca.

Su mala suerte siempre va acompañada de fallidos intentos de engañar a otros seres, como el conejo o el huanchaco,[21] que en todas las ocasiones lo terminan engañando. Muchas veces el zorro termina muerto a consecuencia de sus acciones.

Por ejemplo, del Tío Zorro se cuenta[22] que una vez, cuando se había instalado en lo alto de una montaña, pasaba todos los días al costado de una piedra grande que vivía

[21] Ave de plumaje negro con el pecho de un llamativo color rojo que habita en el norte del Perú.
[22] El cuento referido es "La piedra y el zorro", completo en anexo 2.

muy tranquila a la vera del camino[23] y se burlaba de ella diciéndole que no servía para nada, que era una completa inútil.

Pasado un tiempo, luego de infinidad de insultos, la piedra desafió al zorro a una carrera cuesta abajo desde las faldas de la montaña. El desafiado aceptó, pero "precavido" como era, puso la condición de que debían correr amarrados el uno al otro. Sin embargo, "El zorro jaló y la piedra, en cada vuelta que daba por la pendiente del cerro, golpeaba al competidor. Cuando terminó la carrera el zorro estaba todo destrozado y muerto. Así, […] la piedra ganó la apuesta" (Mires 2015, 14).

Este cuento refleja de manera muy precisa los elementos que rodean a la mala fortuna que siempre persigue al personaje del zorro en los cuentos de Cajamarca, aspectos que podríamos resumir en tres puntos, casi siempre secuenciales:

- *El proyecto o actitud inicial del zorro*, que son las intenciones previas del personaje que desencadenan el resto de la historia. Pueden ser desde buscar algo que comer hasta hacerle la vida imposible a otro.
- *La reacción del o de los otros personajes*, que es el detonante de la mala suerte del zorro y que refleja la astucia de los otros personajes, que son más sagaces que él.
- *La consecuencia de las acciones del zorro*, que es el cierre de la historia en el que el personaje termina seriamente afectado por culpa tanto de su ingenuidad como por sus malas decisiones.

Esta triada de elementos constituye una receta cultural que resulta entretenida, al mismo tiempo que es un instrumento de educación como todos los cuentos. Sin embargo, en el caso particular de los cuentos que presentan al Tío Zorro como personaje, existe una facilidad de difusión más amplia que con algunos de los otros cuentos: *son adaptables a cualquier contexto cultural*. El zorro podría ser una serpiente y la piedra un árbol africano, y el mensaje sería el mismo: no te burles de los demás ni te aproveches de ellos.

Lo que variaría, de acuerdo con los estándares y modelos culturales, es el carácter del depredador: en Occidente sería astuto y siempre le llevaría la delantera a la presa; en las culturas menos occidentalizadas tendería a ser menos listo y siempre lo acompañaría la mala fortuna.

[23] Naturalmente, las piedras, en la cosmovisión cajamarquina son también consideradas personas: hablan, piensan y sienten.

b. Las plantas como personas que no pueden venderse

En la cosmovisión campesina de Cajamarca, todo es persona, como se mencionó anteriormente. Esto incluye naturalmente a las plantas. Mientras que desde la lógica y percepción europeas, las plantas están indefectiblemente al servicio del ser humano y deben obedecer estrictamente su voluntad, las mismas tienen, en los Andes del norte peruano, conciencia propia: sienten, dicen y cuentan como cualquier persona que pueble las tierras donde estén.

En ese sentido, las plantas en la tradición cajamarquina deben cuidarse como si se cuidara a hijos, hermanos o padres humanos, pues son su equivalente, su igual. Para comprender esto con mayor exactitud, debe tomarse en cuenta que:

- *La sociedad campesina de la región está fundamentada en la agricultura*, por lo que no existe una relación jerárquica en la que el ser humano está por encima de la naturaleza, sino que este forma parte de su entorno y da a la tierra recíprocamente lo que recibe de ella.
- *El sistema económico actual atenta directamente con la concepción cultural igualitaria alrededor del humano y la naturaleza*, razón por la cual el mundo campesino se ve en constante amenaza y destrucción a manos del capitalismo, que persigue como fin último la acumulación constante e insaciable de dinero a costa de la vida del planeta.
- *El vender a un miembro de la comunidad —sea humano o no— es considerado prácticamente un pecado en la cultura andina*, pues tal como la traición de Judas para con Jesucristo, no puede intercambiarse por dinero la existencia de un miembro de la comunidad, de un ser vivo. Y dado que las plantas son personas, como se explicara anteriormente, son parte de la comunidad y no pueden venderse.

Tomando en cuenta estos principios culturales, se crean cuentos como el denominado "Las comidas vivas" (completo en anexo 2), en el que las plantas de una huerta cuya propiedad legal estaba siendo negociada por un comerciante avaricioso, asumen forma humana y vagan con cuerpo de niños por diferentes comunidades, siempre quedándose en los lugares donde la crianza de plantas no implica su comercialización.

En su forma humana, estos seres manifiestan que los grandes terratenientes “[…] en nuestra tierra nos tratan muy mal: nos pesan, nos venden, además que nos hacen pisotear con mulas. ¡Ya nos vamos de acá!” (Mires 2015, 43), de manera que para no

sentirse como objetos comerciables, buscan siempre un lugar para vivir en el que se respete la comunión con la naturaleza, factor que caracteriza el modo de vida de los campesinos de la región.

De este modo, aunque en el sistema social actual que parte de la urbe al campo, el dinero es necesario para subsistir, culturalmente y en especial con relación a los entes de la naturaleza, se convierte en una especie de objeto maldito. Si bien puede funcionar como elemento de recompensa en cuentos de otra índole, en aquellos que tienen que ver con plantas, no funciona como un objeto de bien, sino como algo despreciado por la propia naturaleza, pues esta es consciente de las reales intenciones de comerciantes y mercaderes, por el que quienes la pueblan sufren gravemente a costa de acciones cometidas por personas que lo persiguen como fin supremo. Sumado a ello, todo el proceso de transacción comercial, desde la cosecha hasta el pago, se convierte en parte del martirio de las plantas, quienes en calidad de personas padecen penurias si se las trata como objetos que pueden intercambiarse por monedas.

Capítulo tercero

Diferencias y coincidencias entre las tradiciones orales del Ande y de Occidente

1. La convivencia armónica *versus* la imposición

La cultura andina del Perú y la cultura occidental de Alemania, aunque han sabido compenetrarse entre sí mediante su contacto desde el siglo XV, han tenido un desenvolvimiento propio que contiene muy marcadas particularidades y que —como un ejemplo—, permite pautar las diferencias culturales entre la realidad social americana y la realidad social europea.

Uno de los ejes donde estas diferencias son más evidentes, es la cosmovisión que se maneja en cada realidad, manifestada, por ejemplo, en la literatura oral que cada cultura ha desarrollado a lo largo de milenios: mientras que la cosmovisión occidental está enfocada desde una óptica antropocéntrica, la cultura andina propugna un modelo en el que el ser humano está en genuina y franca comunión con la naturaleza, por lo que no es considerado un "ser superior" que debe someter a la naturaleza buscando su propio beneficio.

Dentro de las realidades que se conciben en cada una de estas medularmente opuestas cosmovisiones, está el uso de arquetipos en los relatos orales populares; para la formación de las personas que nacen y viven dentro de cada realidad, que ha sido desde siempre una constante y la recreación manifestada en el acto de contar, que son factores transversales a todas las culturas del mundo que se ha ido desarrollando con el paso de las eras.

Así lo explica el académico francés Georges Polti (2018, 5), en su teoría de situaciones dramáticas —publicada en 1895—,[24] al manifestar que "[Estas situaciones componen] un escenario donde se mezclan infatigablemente estas [tramas arquetípicas], [gracias a las cuales] un pueblo [alcanza] la definitiva conciencia de sí mismo. [Asi-

[24] Polti plantea que para contar una historia –oral o escrita– solo existen 36 tramas posibles, que él llama *situaciones dramáticas*. Estas tramas son grandes arquetipos en sí mismas, que pueden combinarse entre sí, y cada una contiene arquetipos más pequeños que posibilitan su uso y agilizan el desarrollo de la historia contada.

mismo], las civilizaciones [del mundo han] desarrollado [con estos arquetipos] su propia concepción del drama [...]".

De este modo, el contacto entre culturas potencia la adopción de arquetipos dentro de las historias contadas en cada cultura a lo largo de las generaciones y épocas. Sin embargo, cada cultura ha desarrollado sus propios arquetipos pautados por sus propios principios culturales y cosmovisiones particulares, por lo que la adopción de arquetipos ajenos a una realidad cultural específica, pasa indefectiblemente por los filtros de la cultura que los adopta, que tiene la libertad de mantenerlos intactos o de modificarlos de acuerdo con sus propios principios y necesidades.

A pesar de esta realidad, existe la errada y altamente difundida idea de que la literatura —oral y escrita— occidental es "superior" a la andina, arguyendo que Europa ha tenido un desarrollo literario más avanzado, puesto que sus pueblos desarrollaron más escritura que los americanos. Esta idea es bastante difundida en todo el globo, debido al poder hegemónico que Occidente posee. Sin embargo, les niega cualquier valor posible a culturas no occidentales. Sumado a ello, el hecho de que el mundo occidental se ha abierto paso a través de la historia global como un paradigma cultural tendente a dominar e imponerse sobre otras culturas no hace sino reforzar esta equivocada concepción.

En ese sentido, siguiendo este principio, dado que Occidente como foco cultural y "dominante" se ha impuesto brutal e irremediablemente sobre otras culturas como las africanas, asiáticas o americanas, podría considerarse al conjunto de expresiones culturales y modelos sociales de raigambre europea como "superiores". Del otro lado, todos los pueblos que en algún momento han sido colonia europea, son aparentemente inferiores.

Esta idea está tan arraigada que siempre se le da la razón a Occidente como cultura, y los miembros de las "culturas colonizadas" tenemos menos oportunidades y validez, a no ser que nos ciñamos estrictamente a la realidad cultural del "Viejo Mundo", que se nos ha obligado a adoptar.

No obstante, las culturas americanas —así como las africanas y asiáticas entre otras— han sabido no solamente hacer prevalecer la cultura propia por encima de la impuesta, sino que además han desarrollado fórmulas para aprender de las culturas extranjeras sin restarles valor a sus propias manifestaciones culturales.

Así, culturas como la cajamarquina, que está presente en los andes del norte peruano, *tienen la firme intención de siempre aprender de quienes vienen de afuera*, lo

cual hace que la convivencia intercultural que se desarrolla en la región sea muchísimo más armónica e internamente pacífica que en realidades culturales no influidas por este principio de aprendizaje.

Esto se da pese a que desde 1532, la relación entre Europa y el actual Perú no ha sido la más favorable. Como se explicó en páginas anteriores, la cultura europea —particularmente la española— se implantó de maneras brutales en estas tierras, resultando en millones de muertes y pérdidas invaluables que perjudicaron a América como continente, teniendo como víctimas a "[…] gentes paupérrimas que menos poseen ni quieren poseer bienes temporales. Y por esto no son soberbias, no son ambiciosas, no son codiciosas". (Las Casas 2020, 13); por lo que esta dicotomía entre americanos cordiales que desean aprender y europeos que "más civilizados" desean conquistar, ha entrado también con fuerza en los imaginarios populares actuales; es decir, existen personas profundamente sumisas que manifiestan la sumisión con acciones que avalan la permanencia hegemónica occidental por encima de la soberanía de las culturas americanas como la peruana y cajamarquina.

Por otro lado, sostener y predicar una posición contraria en la que ambas lógicas culturales pueden convivir armónicamente en un espacio y tiempo determinados por el paso de los años, implica también recordar que Europa como foco poblacional ha sido materialmente salvado por América —así como por los otros territorios que otrora fueran sus colonias— quien le brindó por muchísimo tiempo recursos monetarios, alimenticios y culturales en una época en la que las sociedades occidentales, a costa de las constantes guerras que tenían entre sí, estaban económica y socialmente en quiebra.

Así, los lujos de las cortes europeas eran productos exóticos traídos de las selvas americanas; las monedas que los banqueros alemanes e italianos guardaban celosamente en sus bóvedas estaban hechas de plata robada de los Andes, y los vivientes comunes de la Europa renacentista saciaron su aletargada y acumulada hambre con frutos cosechados en las chacras del "Nuevo Continente".

Esta vorágine de violencia extrema, ingratitud e injusticias, descrita y documentada en crónicas como las de Fray Bartolomé de Las Casas, trajo consigo y arrastró para siempre un cúmulo de actitudes y tendencias racistas y clasistas que marcan hasta hoy el pensamiento de muchos vivientes de Cajamarca y el Perú.

Este tipo de ideas no solo denigran a las culturas indígenas que llevan sobreviviendo en el país desde hace más de 500 años, sino que las invalidan tajante y absolutamente; de manera que cualquier manifestación cultural autóctona —danzas, platillos,

vestimentas o relatos, entre muchos otros— son por definición inferiores y permanecen en un plano estricta y exclusivamente folclórico y turístico.

Esta exclusión que encasilla las manifestaciones culturales no occidentales en una burbuja folclórica, no hace sino ensanchar la ya inmensa brecha que existe socialmente entre campo y ciudad. Esta división tan marcada es en gran medida responsable, a su vez, de las manifiestas distinciones que hacen algunos entre gente del campo y de la ciudad: por lo general, los habitantes de la ciudad suelen ver a los campesinos con un desprecio cada vez más grande, pues a sus ojos, la gente del campo no tiene cultura, o su cultura está "muy por debajo" de la que ellos alegan tener.

Por otro lado, algunos vivientes del campo —sobre todo migrantes que se instalan en la esfera urbana y proceden de las pequeñas comunidades rurales—, miran con un tipo especial de respeto a las personas procedentes de la ciudad, pues se creen el cuento de que su propia cultura es inferior y que la cultura y modelos socioculturales de la ciudad son mejores que los que ellos cultivan.

Esta polaridad que asienta a su paso los idearios raciales que sostienen la tensa relación entre campo y ciudad, no ha impedido, sin embargo, un contacto cultural constante y sostenido en base al sincretismo entre ambas realidades.

Así, el campo aprende —y está siempre dispuesto a aprender— de la cultura de la ciudad, al mismo tiempo que la ciudad necesita de la producción agrícola y ganadera rural para subsistir: es decir, a pesar de ser realidades tan contrapuestas y de que sus imaginarios se contradicen grandemente entre ellos, son realidades complementarias que pueden convivir armónicamente en términos culturales.

Naturalmente, dicho sincretismo no solo es aplicable en torno a productos culturales materiales, sino también inmateriales, orales y abstractos, siendo los cuentos de la tradición popular uno de los grandes bastiones de estos intercambios de saberes.

¿Cómo es que se traspasaron moldes y arquetipos de cuentos clásicos en la realidad occidental —y occidentalizada de la ciudad— al imaginario campesino de Cajamarca y viceversa? ¿Qué elementos de estos cuentos permanecieron intactos y cuales fueron culturalmente adaptados? ¿Cómo influye este fenómeno en las manifestaciones culturales actuales? Estas interrogantes encontrarán respuesta en las siguientes páginas, tomando como base lo analizado en los anteriores capítulos de este trabajo.

Existe, sin lugar a dudas, una marcada diferencia en torno a las cosmovisiones y relatos culturales e ideológicos bajo los cuales se han desarrollado las culturas occidentales y las andinas, pese a lo cual, el contacto que han tenido desde finales del siglo XV

ha dado como resultado combinaciones culturales que constituyen las manifestaciones actuales de la cultura viva de ambas realidades.

Gran parte de estas manifestaciones se dan mediante el arte de los pueblos de ambos hemisferios, de modo que las expresiones artísticas se han convertido en uno de los grandes instrumentos de preservación de la cultura en cada contexto particular de cada realidad.

En el caso de las manifestaciones narrativas, en las culturas europeas han propiciado el desenvolvimiento de géneros como la novela o el cuento con autor que, a su vez han tenido una repercusión importante en las culturas latinoamericanas —incluyendo la peruana y cajamarquina—. Estos estilos narrativos también han tenido su propio proceso de adaptación mediante y para las culturas de este continente, contando con la oralidad como el eje central de esta adaptación.

De este modo, la oralidad se reafirma como el elemento más fuerte de ambas literaturas, pues en América es el motor de toda la literatura existente, y el desarrollo literario de Europa no es posible si se la deja de considerar como base para toda creación literaria escrita.

El relato popular, por otro lado, es la fórmula literaria más difundida dentro de los tipos de contenido oral para el desenvolvimiento de las culturas con base literaria oral, puesto que representa el tipo de transmisión que permite a la par el desenvolvimiento educativo por parte de todos los miembros de una comunidad. También constituye una construcción dentro de la memoria que es irrompible, pues tanto el narrador como el oyente de los cuentos recuerdan lo que cuenta y lo que oye, lo cual hace posible la permanencia de estos cuentos a través de los años.

Al mismo tiempo, por el dinamismo y el intercambio propios del contacto cultural, el flujo de conocimientos y saberes, combinados con el sincretismo y adaptación de elementos; ha sido posible una convivencia entre ambas culturas, manifestada en este caso mediante los diversos grados de concordancia de los cuentos de las tradiciones orales correspondientes a cada cultura, a pesar de lo cual, si bien en otros aspectos dicha convivencia no resulta evidente, el literario es un aspecto que la hace legítimamente tangible.

Por ello, es innegable el hecho de que la cultura occidental alemana y la peruana cajamarquina han intercambiado y reinterpretado para sí elementos, tradiciones, costumbres y formas culturales diversas que constituyen las realidades culturales contemporáneas de ambas cosmovisiones y modos de vida. Dichas cosmovisiones siguen te-

niendo como principal medio de manifestación la oralidad, siendo el centro de esta oralidad el cuento.

A continuación analizaremos las formas, parámetros y principios de adaptación que han hecho posible la subsistencia de los cuentos presentados en los capítulos anteriores y su influencia en la educación popular y subsistencia actual de estos cuentos.

Los cuentos de los hermanos Grimm se corresponden con la última reedición en alemán que ellos supervisaron en 1857, mientras que los cuentos de la tradición oral de Cajamarca han sido recogidos a lo largo de más de 40 años por el Proyecto Enciclopedia Campesina, uno de los frutos de la labor de la Red de Bibliotecas Rurales de Cajamarca, organización de quehaceres culturales fundada en 1971.

2. Adaptación de arquetipos ligados al ser humano

El ser humano es el ente social y cultural que en sociedad es el responsable directo del manejo, administración, creación y recreación cultural. Dichas dinámicas y desarrollos no serían posibles si una cultura se aislase del resto, por lo que el contacto intercultural puede considerarse como el catalizador de la labor humana y su existencia.

No obstante, la percepción que se tiene en las distintas realidades culturales del mundo con respecto al ser humano es variada y determina cómo es tratado el entorno natural y cultural por las sociedades. Mientras que el antropocentrismo occidental coloca al ser humano en el culmen de la existencia y le otorga completas libertades por encima de la naturaleza y todo lo que hay en ella, e incluso por encima de personas que tienen una cosmovisión distinta a la suya; en las sociedades andinas, el ser humano es una parte del tejido vivo de la naturaleza, viviendo en constante comunión y comunidad con ella y teniendo prohibido hacerle daño —pues además se haría daño a sí mismo— y criando una codependencia fraterna entre lo humano, lo natural y la mística propia de esta relación.

Estas cosmovisiones se ponen de manifiesto en toda su magnitud a través de los cuentos de la tradición popular, creando en el proceso los arquetipos que constituyen la base de la educación popular y familiar, en la cual se ven involucrados elementos de índole religiosa, racial y hasta filosófica. A continuación, se explorarán las formas de adaptación intercultural de cinco de estos arquetipos, ora comunes, ora dispares en ambas realidades culturales.

2.1. La figura del diablo en las tradiciones orales andinas y occidentales

Desde la época de la imposición cristiana en América, el diablo ha ingresado en el imaginario popular de infinidad de pueblos en este continente como un personaje más de los cuentos tradicionales que desde hace milenios vienen transmitiéndose oralmente de generación en generación.

Aunque en muchos de los casos, en las cosmovisiones americanas es representado sobre la base de la imagen medieval cristiana —con cuernos, de tez roja, un trinche en la mano y cola picuda—, hay algunas variantes en torno a su imagen de acuerdo a la zona que se considere. En el campo de Cajamarca, por ejemplo, muchos que aseguran haberlo visto argumentan que tiene sombrero de hacendado, que anda en un caballo adornado con plata y joyas y que va vestido de manera muy elegante.

Independientemente de su representación —que además tiene ligeras variantes dependiendo de la zona en la región Cajamarca— es un personaje que inspira muchísimo respeto, al que hay que tratar con cautela y que, como vimos en el capítulo anterior, los más pequeños de la casa —y también, hasta cierto punto los adultos— tienen prohibido nombrar. La razón de este fenómeno cultural en torno a la palabra "diablo" se explica, por ejemplo, con la siguiente anécdota.

En el año 2016, la Red de Bibliotecas Rurales de Cajamarca reeditó una de sus colecciones más insignes: la Biblioteca Campesina, que consta de una serie de 20 fascículos con cuentos populares cajamarquinos. La gran mayoría de estos relatos —escritos, como es costumbre en la Red, con el habla propia de sus relatores— tratan de criaturas paranormales, entes fantasmas y demonios.

En ese tiempo, como parte de mi voluntariado en esta institución, yo trabajaba con otros voluntarios en el proceso de inserción de estos más de 10.000 libros al sistema interno. A esta labor se sumaron muchas manos, entre ellas las de Javier Huamán Lara, uno de los compañeros veteranos de la Red.

En una conversación con él, mostrando una expresión de felicidad por la llegada de los nuevos libros, me preguntó:

> —¿Y a ti qué *laya*[25] de estos cuentos te gusta más?
>
> —A mí me encantan los cuentos con diablos— le respondí
>
> —¡Ah, sí! ¡Esos son buenazos! Cuando te cuentan esos cuentos, pareciera que los diablos están ahí contigo, rodeándote— concluyó don Javier.

[25] En el habla cajamarquina, esta palabra se usa como sinónimo de "tipo", "clase". Hay, por ejemplo, diferentes layas de maíz y de papa.

Esta sencilla charla, que bien pudiera considerarse trivial, representa —bajo la lupa de un análisis sociocultural—, la manifestación expresa del vínculo que tiene el ser habitante del Ande cajamarquino con la literatura oral que se transmite en su realidad. En la cosmovisión de Cajamarca —y de la ruralidad del Perú— nombrar un ente mediante el uso de palabras es traerlo a la vida, "llamarlo", como diría la voz popular.

En esta forma de hacer presente nombrando, radica una de las principales diferencias culturales entre la tradición cuentera del Ande para con la tradición cuentera de Occidente. Aquí, nombrar es equivalente a traer a la vida para el campesino cajamarquino que relata, por lo que debe tener especial cuidado con las palabras y nominaciones que emplea en el desarrollo de su arte como narrador de historias y perpetuador de la memoria.

Si bien es cierto que en la lógica europea existe aquel conocido refrán que reza "Si nombras al diablo, se te puede aparecer", nombrarlo no es, para los narradores alemanes, precisamente "revivirlo" o vivificarlo. Sí, se le tiene un inmenso respeto, pero está estrictamente ligado a su carácter negativo dentro del imaginario religioso; mientras que, en la cosmovisión peruana, si nombras al demonio, este puede aparecerse junto a ti, pues a través de tu voz, le das forma y vida propia dentro de tu contexto: lo "presentificas".

Para ilustrar esto con un ejemplo, podemos denotar el uso casi despectivo que se le da en el habla europea a la palabra "diablo" —o también "demonio"— cuando una persona está fuera de sus cabales. Este término se usa como una especie de maldición, lo cual automáticamente implica traer la mala energía del —en el imaginario occidental— maligno personaje, cuya figura, presencia y mención está entonces estrechamente asociada a la malignidad, a sacar lo peor del ser humano.

En los cuentos de los hermanos Grimm, este uso lingüístico está matizado por expresiones tales como *Was zum Teufel willst Du?*[26] o *Wer zum Teufel bist Du?*[27] que se utilizan todos los días y son muy populares en el habla cotidiana de Alemania, sobre todo en los hablantes mayores. Esto implica que, al insertar la figura del demonio en el habla popular, el alemán de a pie no le tiene miedo estando vivo, sin embargo, su implicancia religiosa es otra historia, pues este mismo alemán teme a las figuras religiosas asociadas al personaje como gárgolas o cuadros con sus representaciones.

[26] Literalmente significa "¡Por el diablo, ¿qué quieres?!". En español existe la expresión equivalente "¡Qué diablos quieres!"

[27] Que significa "¡Por el diablo, ¿quién eres?!". En español sería "¡Quién diablos eres!"

De este modo, nombrar al diablo no tiene ninguna trascendencia en el mundo real para los occidentales, pues la palabra "no produce vida", no llama entes; sin embargo, en el aspecto espiritual, este personaje sí tiene un peso importante, pues se lo concibe como el ente castigador que el cristianismo medieval ha dejado sellado con fuego en el imaginario colectivo popular.

Por otro lado, en la cosmovisión andina, como se demostró con la anécdota antes relatada, cuando se cuenta una historia que tiene al diablo como personaje, se lo trae a la vida mediante la palabra. En consecuencia, la palabra no solamente personifica, sino que es un ente vivo que camina junto con el cuentero que la evoca, y evoca también a través de ella a los seres que corresponden a cada cuento narrado. Esto implica la existencia de un profundo respeto por parte de los habitantes andinos hacia la figura del diablo, dado que en su imaginario cultural, nombrarlo es literalmente traerlo al lado de uno.

En consecuencia, ambas percepciones —la occidental, que se sostiene mediante el miedo, pero aun así no implica la personificación de la figura con la palabra —y la andina, que sustenta que la palabra tiene por sí misma la capacidad de traer al ente a la realidad y se mantiene en el respeto hacia él— son culturalmente contrapuestas y válidas para cada miembro de las realidades referidas. Por ello, sería complicado que un europeo comprendiera legítimamente que "llamas" al diablo cuando lo nombras, y para un indígena peruano sería comprometedor y complicado maldecir en su nombre, y que un campesino cajamarquino maldiga a alguien con quien tiene un altercado empleando la palabra "diablo" en su expresión.

Estas concepciones se ven arraigadas y difundidas en los cuentos populares y en lo que representa este personaje. En ese sentido, la literatura oral refuerza los arquetipos que se tiene del "rey de las tinieblas" o "shapi" —según el contexto cultural— y lo emplea como un personaje dador de enseñanzas, ajustadas por el marco social de las cosmovisiones vigentes dentro de cada cultura.

Así, por ejemplo, resultaría interesante averiguar hasta qué punto esta figura influyó en Johann Wolfgang von Goethe, el aclamado literato alemán, en la costumbre que tenía —a decir de su madre— de que "[Cuando] yo le presentaba [contándole una historia] el aire, el fuego, el agua y la tierra como hermosas princesas y todas las cosas naturales adquirían un significado más profundo" (citada en Bettelheim 2018, 210).

Esta profundidad que adquirieron para él no solo los elementos naturales y personajes sino también el simbolismo que llevan consigo dentro de los cuentos debe haber

sido para el escritor bastante significativa y trascendente, pues su libro más grande, *Fausto*, está enteramente basado en la relación de un ser humano con el diablo, quien es siempre el que hace maldades y le causa desdichas a la gente.

Del mismo modo, resulta enigmático para muchos el porqué de las advertencias de los abuelos del campo de Cajamarca quienes cuando tienen un hijo o nieto muy fiestero, le encomiendan que tenga precaución y actúe con cautela porque "los diablos, al oír la música que suena a su alrededor, se animan a bailar con él y se lo llevan".[28]

Los demonios en la cultura cajamarquina no quieren *per se* hacer daño a nadie, son por el contrario entes vivos que se han integrado a la sociedad comunitaria existente entre el humano y la naturaleza, y con sus intervenciones en la vida de los mortales, buscan —aparentemente de manera inconsciente— moralizar a las personas con las que tienen contacto, a las que de paso recompensan también con bienes materiales por ayudarlos en sus andanzas y quehaceres.

Esta clase de expresiones calan hondo en los oyentes de los cuentos, de modo que más por un tipo muy particular y especial de respeto hacia el ente y su posible encarnación mediante la palabra, los habitantes de Cajamarca nos alejamos de los vicios que sabemos atraen a los diablos a nuestro lado, constituyéndose así una de las normativas socioculturales de una brújula moral heredada a través de las historias orales desde hace generaciones.

Del mismo modo, la imagen infinitas veces vista y representada del diablo desde la concepción de Europa, constituye, dentro de los cuentos recogidos por los hermanos Grimm, por ejemplo, un modelo de todo aquello que no se debe hacer en la vida, un manual de cómo no actuar y de las acciones que no son buenas para un buen desarrollo y perfilamiento social de los oyentes de estos cuentos, de acuerdo con los estándares culturales de Occidente.

Así, los cuentos orales que contienen al demonio como personaje central o secundario, siempre dejarán en todas las personas que participen de su difusión una enseñanza positiva. Este personaje puede entonces enseñarnos en ambas tradiciones a comportarnos adecuadamente dentro de las culturas donde sea representado con cuentos.

2.2. El tonto o zonzo en las tradiciones orales alemana y cajamarquina

[28] Una de las representaciones que el demonio tiene en el folclore cajamarquino es una banda de músicos que animan fiestas populares. Esto se explica mejor, por ejemplo, en el relato "'La piernasuave'", contenido en el libro *Cosmovivencia* (ver Lista de referencias).

Si viajamos por cualquiera de las tradiciones orales del planeta, muy seguramente nos encontraremos con la figura —dentro de los cuentos populares— del tonto. En la tradición cajamarquina se le llama "zonzo", "zoncito" o "gafito", y en la tradición alemana es un personaje que carece de nombre, apareciendo en los cuentos sencillamente como "aquel que", "el muchacho que", "uno que", o expresiones similares.

Este característico anonimato del personaje —que es latente en ambas realidades culturales— lo dota al mismo tiempo de una importante capacidad de identificación para con los escuchas de los cuentos en los que aparece, tanto como para quienes narran estas historias. Todos en consecuencia nos hemos identificado alguna vez con el personaje que era considerado un "inútil" por casi todos los demás personajes de algunos de los cuentos que nuestros abuelos, abuelas, tíos o tías nos contaban por la noche.

Socialmente, la palabra "tonto"[29] en Alemania y la palabra "zonzo" en Cajamarca, pueden usarse en contextos muy específicos con talante despectivo; sin embargo, esto está mal visto, y en cambio es mejor si las referidas palabras se emplean con un semblante de cariño hacia otras personas y se vinculan fundamentalmente a la candidez propia de muchas personas, o bien a las mal llamadas "personas minusválidas".

De este modo, el apelativo con el que se trata a este sector de la comunidad puede reinterpretarse y ser empleado como una expresión cariñosa con nuestros seres queridos. Lamentablemente, los estereotipos negativos en torno a las personas con capacidades proyectables —como algunos prefieren llamar a los "inválidos"— se ciernen sobre el uso de estos términos, teniendo así que manejarlos con mucha cautela en ambas realidades socioculturales.

A nivel literario, los cuentos populares que contienen a este personaje, a menudo lo presentan como el ser más afortunado sobre la Tierra. Esta fortuna se ve mayormente reflejada en dos aspectos clave:

- *El castigo* que el destino otorga a aquellos quienes en un inicio se burlaban de él, que en la tradición cajamarquina suele estar pautado por la voluntad de la naturaleza, quien al mismo tiempo cumple la función de protectora del zonzo; mientras que en la tradición alemana suele ser que los ofensores no pueden explicarse cómo el tonto tiene para el final del cuento la mano de la princesa y es heredero del reino, por lo que podría considerarse un castigo más afín al antro-

[29] *Dummer* en el alemán actual. En los relatos recogidos por los Grimm donde aparece este personaje, carece de un nombre propio. Su caracterización como "tonto" es producto de la descripción que se le da.

pocentrismo occidental.

Estos últimos elementos, a su vez, llevan a

- *La recompensa*, sin la cual el destino del personaje no tendría sentido dentro de la historia. En ambos casos —aunque más en los relatos de la oralidad cajamarquina— es una recompensa que nuestro protagonista no desea voluntariamente, ni es su objetivo principal el perseguirla. Sin embargo, siempre está constituida por riqueza y cierto tipo de poder dentro de la sociedad donde se desarrolla el relato. Este elemento dentro del cuento es el punto culmen de la fortuna y buena suerte que acompañan al personaje del tonto. Sin embargo, resulta interesante que en el relato de "Juan Sin Miedo" —analizado en el primer capítulo, completo en anexo 1— la verdadera recompensa para el personaje sea el miedo que experimenta en las últimas líneas de la narración, y cuya búsqueda desesperada es de hecho el catalizador de toda su odisea.

Estas historias siempre traen consigo la crucial enseñanza —en ambas realidades culturales— de no discriminar a nadie por su apariencia o condición, pues se sabe que estas actitudes discriminatorias y sectarias traen consigo graves consecuencias. Por otro lado, también nos enseñan que con esfuerzo y voluntad, siempre será posible lograr objetivos tanto personales como comunitarios.

2.3. La prueba de valía en las tradiciones orales alemana y cajamarquina

En todas las sociedades del mundo existe el principio cultural de la prueba de valía. Estas pruebas socialmente aceptadas a lo largo y ancho del mundo no son un sistema de segregación ni demuestran lo “sectarias” que son las culturas del globo. Son, por el contrario, un filtro social que está concebido y es utilizado para convertir, con la ayuda de todos los miembros de una sociedad y de su cultura, a las personas más jóvenes en elementos que se ajusten a lo que la cultura de determinado contexto requiera para preservar esta cultura.

Por ello, las pruebas de valía que se aplican en las distintas realidades culturales constituyen una veta irremplazable de conocimiento y sabiduría humana forjada a lo largo de miles de generaciones, a partir de la cual podemos acercarnos más a la comprensión legítima de las lógicas internas de cada cultura.

En ese sentido, las diversas pruebas de valía que se aplican día con día a las generaciones más nuevas —que también se modifican con el pasar del tiempo, pero mantienen intacta su esencia y sentido— no deben ser tomadas como una señal ni de barba-

rismo ni de civilización máximas. Por el contrario, debe tomarse en cuenta que además de funcionales, conforman el cúmulo de medios a través de los cuales se forja socialmente el carácter de cada miembro de la sociedad donde se aplican.

Por ello es un error, por ejemplo, considerar que un joven cajamarquino cuyo valor es demostrado mediante su participación en una *minga*[30] realizada para la construcción de una casa, es menor que el de un alemán citadino que se aprende desde niño el himno del colegio donde estudia.

De esta manera, las pruebas de valía son la parte de la cultura que facilita a los miembros de esta la correcta formación de sus miembros para el incierto futuro que el destino les depara, convirtiéndose en el eje del desarrollo personal y comunitario de todos los miembros de cualquier sociedad existente.

En la literatura, no son pocos los cuentos que utilizan distintas pruebas de valía, dentro de la historia que cuentan, como el gran motor del desarrollo de los hechos. Cuando el o los héroes del relato lleguen al final de su viaje, ya no serán los mismos personajes del principio, habrán aprendido una —o varias— lecciones importantes e indispensables, que regirán su comportamiento de cara a los estándares sociales vigentes.

Lo interesante es que, en esencia, las pruebas de valía representadas en los cuentos son siempre para beneficio no solo personal —a través del aprendizaje recibido— sino también en pos del bien colectivo. Si es una persona la que pasa la prueba, como en "Juan Sin Cuidau" (completo en anexo 2), es en beneficio de alguien más, y si son varias personas, como en "Seis viajan por todo el mundo" (completo en anexo 1), es en beneficio del grupo, de la comunidad, en este caso protagonista.

Sea del modo que fuere, podría decirse que la lección es siempre la misma: debes —o debemos— siempre esforzarnos para conseguir los objetivos que nos planteemos, y nuestro entorno humano, natural o sobrenatural, estará siempre vigilante para eternizar la existencia de nuestro ajuar cultural que, al mismo tiempo se nos lega para inmortalizarlo.

3. Adaptación de arquetipos ligados a la naturaleza

En la lógica occidental, pocas son las ocasiones en que dentro de la tradición

[30] "Del quechua *minka*: trabajo comunal, [usualmente realizado en pos del bien de toda la comunidad]". (Bibliotecarios Rurales de Cajamarca, "Vocabulario" 2007, 38).

oral se relatan cuentos directamente ligados a elementos naturales. Sí, existe toda la tradición fabulística grecolatina, popularizada por Esopo y extendida por autores como Félix María de Samaniego, donde la existencia de los animales y sus vivencias e interacciones —siempre desde una óptica antropocéntrica, lo que implica que son siempre animales antropomórficos— son, en todas las ocasiones, reflejos de la vida humana a través de los animales.

Esto se ratifica, por ejemplo, en esta cita de Pullman (2018, 48) en la que analiza la narratología de "Gato y ratona asociados", una fábula recogida por los hermanos Grimm (completa en anexo 1), al manifestar que “Se trata de una fábula sencilla y corriente. Algunas […] variantes utilizan elementos […] bastante groseros: el verdadero culpable pringa con manteca la parte inferior de la cola de su compañera de hogar a fin de demostrar que la culpable es ella”, postura que confirma el valor que tienen los asuntos humanos en las narraciones occidentales, en este caso, en las del siglo XIX.

Esto no solo retira de los animales todo atisbo de personalidad propia fuera de los marcos humanos, sino que también ratifica el control que tiene la especie humana sobre la naturaleza en esta cultura y cómo en consecuencia los animales no son iguales del humano, sino seres sometidos y por tanto sumisos y dependientes.

Del mismo modo, las plantas no parecen tener un papel trascendente dentro de la tradición oral alemana recogida por los Grimm. Así, nuevamente Pullman (2018, 305) confirma esto en su comentario sobre el clásico "La Bella Durmiente" —en la versión de los hermanos, de 1857— en el que menciona que “La princesa necesita […] el gigantesco matorral espinoso. Con quince años no ha madurado todavía”.

Pese a que la anterior afirmación está hecha sobre la base del trabajo psicoanalítico del alemán Bruno Bettelheim, no deja de ser decidor y sumamente revelador respecto al tópico de la relación cultural entre humanos y plantas en la tradición oral de Europa, pues da por sentado que las plantas como tal no son entes vivos en esta oralidad, además de estar implícitamente bajo el dominio del ser humano, quien las necesita para realizarse, pero no las considera como su igual.

Por otro lado, y a pesar de las imposiciones culturales que la afluencia del tiempo, la espada y la religión cristiana trajeron consigo desde finales del siglo XV, en la cultura de los Andes —para el caso, en la cajamarquina— la relación del ser humano con la naturaleza está, como se vio en el capítulo anterior, caracterizada por un fuerte sentido y puesta en práctica del valor de comunidad y comunión.

Así, en la cultura campesina de Cajamarca, la naturaleza es madre y hermana a

la vez, y el ser humano no es solo humano, sino también pájaro, piedra, árbol y río. Entonces, cómo es que se vinculan —desde una perspectiva cultural— los cuentos orales de ambas tradiciones que están ligados a personajes animales y a plantas como personajes. ¿Cómo es que pese a las distancias socioculturales estos miembros del ecosistema humano se han insertado de manera correcta en estas culturas gracias al intercambio, mimetismo y sincretismo cultural? ¿En qué se diferencian, en qué coinciden y cómo es que resultan siendo, para cada realidad cultural, modelos a seguir dentro de su propio contexto? Estas interrogantes son el eje de las páginas siguientes.

3.1. La figura del depredador en las tradiciones orales andinas y occidentales

Europa ha tenido un florecimiento económico a partir de los avances tecnológicos del siglo XIX. Este fenómeno, aunado al desarrollo de teorías biológicas evolucionistas como las del inglés Charles Darwin, asentaron en el imaginario colectivo la ya aletargada idea de que el ser humano es el centro del universo, único amo, señor y conductor de la naturaleza que lo rodea.

Con base en eso, en la literatura oral, la fauna de los bosques europeos ha sido tratada con un profundo sentido antropocéntrico. Así, los animales dentro de los cuentos populares alemanes siempre tienen facciones y características humanas. Uno de los extremos de esto es, por ejemplo, en el cuento "Hermanito y Hermanita", recogido por los hermanos Grimm en sus *Cuentos para la infancia y el hogar*, donde todo el primer acto se centra en dos hermanos perdidos en un bosque y siendo perseguidos por su madrastra —que es una bruja— quien hechiza los pozos para que quien beba de ellos se convierta en distintos animales, como un lobo o un tigre. Para que el cuento se desarrolle, el hermano bebe del tercer pozo y se convierte en ciervo, acción que cataliza el resto de la historia.

Más allá de ser el típico cuento de hadas de los Grimm, esta historia denota dos aspectos muchas veces menospreciados por los críticos literarios occidentales:

- *El sesgo implícitamente humano que se le da a los animales*, puesto que según la lógica de este cuento —y de otros de la misma colección— los animales pueden adoptar conductas humanas, y los humanos pueden adoptar forma de animales —sin dejar de ser humanos— pero no se puede animalizar a una persona.
- *El miedo que se le tiene en la tradición oral europea a los depredadores*, pues

> en ningún momento la hermanita se ve en peligro a costa de la transformación involuntaria del hermanito. Este no se transforma en ningún momento en un animal amenazante, pues correría —en el cuento— el gran riesgo de matar a su hermana, y el cuento no podría continuar.

De estos dos principios culturales se deduce la condición del depredador como personaje de los cuentos populares alemanes que, al parecer por su alto rango en la cadena alimenticia es a todas luces el más astuto de los animales, poseedor de una inteligencia privilegiada. Esto se demuestra, por ejemplo, en el cuento "Gato y ratona asociados" (completo en anexo 1), en el que un gato es representado desde el inicio como el villano y logra, gracias a su astucia, robarle toda la comida a su compañera ratona, comiéndosela a ella como postre.

Aunque es innegable, por una característica propia de los dulcificados cuentos de los Grimm, el hecho de que a este tipo de villanos —que generalmente son solo depredadores en busca de víctimas para comerlas— se les da un final en el que resultan muertos, como el lobo de "Caperucita Roja" o el de "El lobo y los siete cabritos"; a los animales con colmillos y garras como el zorro, se le da en el imaginario colectivo europeo una posición en la que el catalizador de sus acciones antes de morir —o comerse a su presa— es su inteligencia superior.

De este modo, resulta muy interesante que cuando este arquetipo del zorro inteligente y triunfador, gracias principalmente a su astucia se traspasó a las tradiciones orales andinas del norte de Perú, por un importante factor cultural, el zorro como depredador estuviera también vinculado a la mala suerte. Debemos tomar en cuenta que, a diferencia de la cosmovisión europea, la cosmovisión andina considera a cualquier animal como igual al ser humano. Un zorro, en consecuencia es una persona, y una persona es también un zorro.

En ese sentido, para los habitantes del campo de Cajamarca, “Si una persona lo cruza al zorro por su camino, es como una mala racha, como mal agüero. El zorro también se tiene por muy mentiroso. [Cuando yo, por ejemplo, yo no vengo a un compromiso], me dicen ‘me has hecho como el cuento *‘el*[31] zorro’”. (Javier Huamán Lara, de 58 años, 2021, entrevista personal. Ciudad de Cajamarca, Perú. 19 de octubre de 2021).

El zorro como depredador, entonces representa en la cultura andina no solo un símbolo de inteligencia y poder como ente místico, sino también de mala fortuna, pues

[31] *Del* en el habla del campo cajamarquino.

se sabe por los cuentos que el uso que este le da a su inteligencia es en beneficio propio y no de la comunidad. Por ello, "[el zorro es] inteligente, pero quería aprovecharse de las virtudes de los otros animales. […] es un animal que explora, juzga, quiere saber lo que los demás hacen", (J. Huamán Lara 2021) por lo que no es un personaje malo —pues la dualidad del bien y el mal no existen en esta cultura— sino que su curiosidad excesiva, por la que aplica su gran inteligencia, lo llevan siempre a tener destinos fatales, como se ve, por ejemplo, en el cuento "La piedra y el zorro", analizado en el capítulo 2 (completo en anexo 2).

No obstante, es válido argumentar que, en ambas culturas, pese a esta contradicción, la lección de los cuentos en los que el depredador aparece es siempre la misma: qué es lo que no hay que hacer para terminar "muerto" o con la mala suerte del depredador; no envidiar al prójimo y prestar tu ayuda y sapiencia para cosas que beneficien a tu comunidad. Por ello, aunque con una fórmula inversa, la intención pedagógica de estos arquetipos es prácticamente la misma, lo cual pone de manifiesto un peculiar tipo de cercanía cultural entre ambas realidades cuyas enseñanzas todavía se transmiten hoy en día, que tiene como piedra angular el tránsito de los cuentos entre ambas culturas.

3.2. La presencia de las plantas en las tradiciones orales andinas y occidentales

Dentro de los estudios que se han hecho en torno a cómo los cuentos de hadas han servido desde hace siglos como instrumento pedagógico, uno de los más destacados es sin duda *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, publicado originalmente en 1976 por el alemán Bruno Bettelheim, el cual, naturalmente maneja una marcada perspectiva y enfoque freudianos.

En su análisis al popular relato de los Grimm "La Bella Durmiente" (completo en anexo 1), al referirse a lo que representa el seto de espinas que durante cien años mantiene cautiva a la protagonista, Bettelheim (2018, 313) manifiesta que "[…] la princesa cae en un profundo sopor, protegida de cualquier pretendiente […] por un impenetrable muro de espinos".

Lo que el autor no menciona en su comentario es el simbolismo cultural que trae consigo la mata de espinas que rodea el castillo de la Bella Durmiente para la lógica alemana y occidental del siglo XIX que, de hecho, no ha perdido en nuestros días su sentido original: es una planta puesta al servicio del ser humano, dominada por él y, en este caso, ligada a un maleficio impuesto por la malvada hada del cuento.

En ese sentido, dentro de la tradición oral europea, las plantas ni siquiera son personas, sino "seres vivos" —esto desde una postura generosamente naturalista— que obedecen y tienen por y para siempre que obedecer ciegamente la voluntad de la humanidad, quien para esta lógica es la especie suprema y única e irrefutable ama, dueña y señora de la naturaleza.

En la tradición oral cajamarquina, en cambio, las plantas siempre son retratadas como equivalentes, iguales al ser humano, muy como los animales en el punto anterior. Y dentro de su existencia se encuentra la capacidad de transformarse en niños si se las trata mal dentro de la lógica comunitaria persistente. Dicha capacidad naturalmente y de forma automática, las vuelve más humanas, al mismo tiempo que reivindica a los seres humanos como cuidadores y guardianes de sus hijas, y a su vez madres y hermanas —culturalmente hablando— las plantas.

Esto se explica con este testimonio en el que un comunero de la provincia de Bambamarca, al norte de la ciudad de Cajamarca, menciona que

> [En] los conocimientos de la cultura muy antigua [dice que] son vivas las plantas, lo sabemos porque crecen. Y los mayores tenían de que las plantas deben ser cuidadas igual que las criaturas, y que se les puede enseñar. Se tiene que tener mucho cariño para que esa planta, […] se enseñe[32] en esa chacra. […] Las plantas de comer, los mayores no querían que se venda […] Entonces, cuando ya los hacendados empezaron a hacer eso, era un poco raro, porque siempre era el intercambio" (Javier Huamán Lara, de 58 años, 2021, entrevista personal. Ciudad de Cajamarca, Perú. 19 de octubre de 2021).

Esta explicación deja en claro por qué las plantas, como parte del tejido de la naturaleza en las comunidades indígenas de Cajamarca, tienen precisamente la capacidad de transformarse en niños cuando se sienten maltratadas, al tiempo que pone de manifiesto cómo los cuentos tradicionales de este tipo sirven también para realizar una profunda y franca crítica social hacia los sistemas sociales impuestos de raigambre occidental como el latifundio.

Así, en los cuentos cajamarquinos que contienen a las plantas como personajes, la enseñanza resulta siendo la reafirmación del respeto y consideración hacia todas las criaturas que pueblan la naturaleza, pues son el igual de la humanidad. Mientras tanto, en los cuentos alemanes recogidos por los Grimm, rara vez hay la aparición de las plantas como personajes o tan siquiera como parte fundamental de la trama, y en los relatos que las contienen, la moraleja que pretende darse no las considera trascendentes.

[32] En el habla cajamarquina, en este contexto equivale a "acostumbre"

Conclusiones

El cuento popular, a lo largo de las eras y pasando por todas las etapas que permitieron el surgimiento y florecimiento de las culturas globales, se ha convertido en el medio más utilizado para difundir conocimiento. La transmisión del conocimiento a través de un cuento sacado de la tradición oral —independientemente de la cultura o contexto— siempre tiene un valor agregado inherente a él: la pedagogía social mediante la cual se educa a los oyentes, quienes luego se convertirán en narradores para oyentes más jóvenes; junto con la perpetuación del encanto que experimentan las personas bien al escuchar o al narrar cuentos tradicionales.

Este sistema no escrito de enseñanza resulta muchas veces más efectivo que los medios oficiales de educación, pues no es en lo absoluto esquemático ni rígido con respecto a sus —llamémosles— "contenidos curriculares". Los cuentos, como manifiesta el literato norteamericano James Merrill (citado en Pullman 2018, 11), "[se pulen] una y otra vez por muchísimas lenguas durante siglos y siglos […]"; es decir, se reinventan a sí mismos día con día desde hace incontables años, pasando de esta forma por infinidad de contextos y realidades culturales y adaptándose a todas ellas sin ninguna traba ni dificultad.

Esta maleabilidad tan impresionante, facilita al mismo tiempo la existencia del cuento como instrumento pedagógico, puesto que permite su inserción consciente y colectiva dentro de cualquier realidad sociocultural con la que el relato tenga contacto. Sumado a ello, las distintas y variopintas versiones que se tengan de un mismo relato en —por ejemplo— Alemania y la Sierra norte de Perú, aunque pudieran ser dispares de acuerdo al contexto cultural, manejan en su interior principios educativos que funcionan de acuerdo a lo requerido en cada contexto y que, en ciertos casos, manejan los mismos elementos narrativos, es decir, los mismos arquetipos, para transmitir el mismo tipo de enseñanza.

Y en esta pedagogía variable en diferentes relatos, lógicas y cosmovisiones, subyace la necesidad de cada cultura por educar a los miembros que coexisten en su sociedad. Naturalmente, cada cultura educa a sus miembros con modelos morales propios, por lo que los arquetipos de estos cuentos, portadores de la esencia de las enseñanzas de estos textos, varían de cultura en cultura, pero cumplen una función universal.

A nivel literario, existe una enorme contraposición en torno a lo oral y lo escrito, pues se dice que cuando un cuento oral es transformado en texto, considerando la rigidez y cerrazón que la tinta y el papel imprimen sobre el texto, ya no posee el dinamismo que otrora le otorgó su contexto y realidad oral. De este modo, se afirma que la textualización de un cuento popular lo encierra dentro de las páginas de un libro y ya no le permite transitar libremente por el mundo.

Estas afirmaciones, sin embargo, dependen completamente del marco cultural y contextual en el que se inserte dicho cuento: mientras que en la Europa decimonónica, con el auge del Romanticismo, se empiezan a escribir —con múltiples y constantes reinterpretaciones— los cuentos orales del "Viejo Mundo" con compilados tan trascendentes como los *Cuentos para la infancia y el hogar* de los hermanos Grimm, en Latinoamérica la recolección y publicación masiva de los cuentos populares es mucho más reciente, valiéndonos como uno de los grandes ejemplos el de la Red de Bibliotecas Rurales de Cajamarca, que comenzó esta labor en la década de 1980.

En ambos casos, el vínculo entre los relatos publicados y la sociedad en la que nacieron y permanecen es bastante diferente. En la región de Cajamarca, las comunidades campesinas han apreciado las publicaciones de sus propios cuentos de manos de la Red, pero no se han limitado a aceptar las versiones textuales de sus propios relatos como una versión "mejorada" de estas, sino que las continúan reinventando y *yapando*[33] dentro de su propio contexto.

Del otro lado, en la realidad cultural de Occidente, normalmente lo que está escrito se da por hecho como una verdad absoluta e indiscutible, por lo que, en la gran mayoría de los casos, los cuentos populares vueltos texto ya no sufren mayores modificaciones, lo cual los congela dentro del espacio destinado a ellos en los libros.

A pesar de esto, la presencia constante de arquetipos en estos relatos reafirma el hecho de que tanto la cultura alemana— vista desde la óptica decimonónica— y la cultura cajamarquina contemporánea tienen desde y para sus propias realidades, sistemas fiables de enseñanza que se han afianzado con el paso del tiempo desde épocas muy remotas.

Al mismo tiempo, las coincidencias en algunos de los arquetipos presentes en ambos lados del globo demuestran que el contacto cultural entre el Ande y Occidente no

[33] *Yapar*, en el habla cajamarquina, se refiere a "aumentar", "agrandar". En los mercados populares, por ejemplo, si compras un kilo de manzanas y la vendedora te regala dos plátanos, esos plátanos son la *yapa* de tu compra.

solo se limitó al conocimiento de una cultura sobre otra, ni tampoco estuvo estrictamente pautado por principios colonialistas, sino que dentro de su propio tejido intercultural fue posible establecer vínculos reales de amistad y confianza, en este caso desde un ángulo literario.

Este contacto cultural, entonces, se manifiesta de manera positiva a través del hermanamiento de cuentos, que, a su vez, se hace presente con la manutención que la memoria colectiva de una comunidad, pueblo y cultura hace de los arquetipos presentes en su tradición oral, lo cual no solo refuerza su carácter pedagógico, sino que mantiene desde siempre vivo el placer inherente al acto de relatar historias en comunidad. Dicha situación es posible pese a la enorme brecha cultural que —para este caso— separa en primera instancia la cultura alemana y la cajamarquina.

Así pues, en este punto resulta indispensable mencionar que el presente trabajo es —muy como los cuentos referidos por el escritor estadounidense James Merrill— una de las posibles versiones de las realidades donde el cuento oral se desarrolla, un breve análisis del contacto cultural que hace posible el desenvolvimiento de dos culturas generalmente opuestas y con visiones radicalmente distantes del mundo.

No es de ningún modo ni pretende ser un trabajo redentor, pues su autor es plenamente consciente de que desde estas páginas no se podrán reparar los conflictos sociales que son parte del vínculo entre ambas culturas, pero intenta ser una muestra de cómo con cosmovisiones tan alejadas, es posible unir dos culturas a través de algo tan universal y valioso como el cuento tradicional.

En ese sentido, es también una invitación a buscar no solo los cuentos en sí mismos, sino también a intentar descifrar las realidades que hay debajo de cada cuento, de cada versión, de cada relator, de cada oyente y de cada personaje, dentro y fuera de los cuentos. Estos elementos componen así el río subterráneo de los cuentos campesinos, primera agua de la que bebe cada persona y comunidad educada por ellos, elemento transversal a la cultura cajamarquina y también a la alemana, que, espero francamente y de todo corazón, rebrote de su manantial más fuerte, cristalina y refrescante con cada generación.

Lista de referencias

Bettelheim, Bruno. (1976) 2018. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Planeta.

Bibliotecarios Rurales de Cajamarca. 2007. *Nuestras herramientas*. Cajamarca: Red de Bibliotecas Rurales.

———. 2007. *Soy pajita de la jalca: Las plantas en la tradición cajamarquina*. Cajamarca: Red de Bibliotecas Rurales.

Equipo de Salud Bibliotecas Rurales. 2000. *Cuentos del zonzo*. Cajamarca: Red de Bibliotecas Rurales. Documento no disponible en línea, facilitado al autor por la Red de Bibliotecas Rurales de Cajamarca.

Ewers, Hans. 2016. "Seit wann brauchen Kinder Märchen". *Televizion*. *29 de enero*. https://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/29_2016_1/Ewers-Seit_wann_brauchen_Kinder_Maerchen.pdf.

Geister, Oliver. 2020. "Was ist Märchenpädagogik?". *Maerchenpaedagogik*. Accedido el 11 de agosto de 2020. http://www.maerchenpaedagogik.de/paedagogik.php.

Giraldo, Jorge. 1961. "Imagen, símbolo y arquetipo" *Revista colombiana de psicología*, 06 (2): 131-147. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4895225.

Grimm, Jacob Ludwig y Wilhelm Grimm. (1857) 2019. *Kinder- und hausmärchen*. 3 vols. Stuttgart: Reclam.

Jung, Carl. (1959) 1970. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós. https://archive.org/details/jung-carl-gustav.-arquetipos-e-inconsciente-colectivo-ocr-1970.

Las Casas, Bartolomé de. (1552) 2020. *Yo vi todas las cosas: Brevísima relación de la destrucción de Las Indias*. 3ª ed. Cajamarca: Red de Bibliotecas Rurales.

López, José Ignacio y María López. 1990. *500 engaños: Otra cara de la historia*. Madrid: Nueva Utopía. https://radioteca.net/media/uploads/manuales/2013_08/500enganos.pdf.

Mires, Alfredo. 2021. "Escribir nuestra historia", video en Youtube a partir de un proyecto cinematográfico de Pier Paolo Giarolo y L'es films de l'orsetto. https://www.youtube.com/watch?v=iIuvaD924Yc&t=197s.

———. (1854) 2011. *La carta del jefe indio*. Cajamarca: Red de Bibliotecas Rurales.

———. 2015. *Cosmovivencia: La concepción del mundo desde la tradición oral cajamarquina*. 2ª ed. Cajamarca: Red de Bibliotecas Rurales.

Perrault, Charles (1697) 2019. *Cuentos de hadas*. Madrid: Alma.

Polti, Georges. (1895) 2018. *Las 36 situaciones dramáticas*. Breslavia: Amazon.

Pullman, Philip. (2012) 2018. *Cuentos de los hermanos Grimm para todas las edades*. Bogotá: B de Bolsillo.

Red de Bibliotecas Rurales de Cajamarca. s. f. *¡Bienvenid!* Cajamarca: Red de Bibliotecas Rurales.

Rodríguez, Antonio. (1999) 2015. *Cuentos al amor de la lumbre, 1*. Madrid: Alianza.

Rodríguez, Miguel y comuneros de Pingo, Cajabamba, Cajamarca, Perú. 2010. *Diabluras de Cajabamba: Tradición oral de la comunidad de Pingo*. Cajamarca: Red de Bibliotecas Rurales.

Rosental, Mark. (1939) s. f. *Diccionario filosófico*. Traducido por Augusto Vidal, Luis Abollado, Arnaldo Azzati, Manuel Gisbert, Victoriano Imbert y Adolfo Pascale. Lima: Pueblos Unidos.

Torero, Alfredo. 1997. "Entre Roma y Lima. El *Lexicon* Quichua de fray Domingo de Santo Tomás [1560]". En *La descripción de las lenguas amerindias en la época colonial*, editado por Klaus Zimmerman, 271-290. Madrid, ES: Iberoamericana. https://core.ac.uk/download/pdf/304708083.pdf.

Anexos

Anexo 1: Cuentos de los hermanos Grimm analizados en este trabajo

Nota: Todos los cuentos aquí recogidos han sido traducidos por el autor y sus versiones en alemán corresponden a una versión facsímil de la última edición de los *Cuentos para la infancia y el hogar* publicada por los hermanos Grimm en 1857, la cual está referida en la lista de referencias de este trabajo. Se encuentran en el orden correspondiente a la mencionada edición.

Gato y ratona asociados

Un gato se había conocido con una ratona y le había contado tanto del gran amor y amistad que tenía para ella que la ratona finalmente accedió a vivir con él en una casa y mantener una economía comunitaria. "Pero para el invierno tenemos que tomar precauciones, de lo contrario tendremos hambre", dijo el gato, "tú, ratoncita, no puedes atreverte a ir a todas partes, sino terminarás atrapada". Así que, siguiendo el buen consejo, se compraron una ollita de manteca. Pero no sabían dónde ponerla; finalmente, después de mucha deliberación, el gato dijo: "No conozco ningún lugar donde estaría mejor guardada que en la iglesia, ahí nadie se atreve a quitar nada: la ponemos bajo el altar y no la tocamos antes que hasta que la necesitemos". Así, la ollita fue llevada a salvo, pero no pasó mucho tiempo hasta que al gato le apeteciera un poco de la manteca y le dijo a la ratoncita: "Quería decirte, ratoncita, mi prima me pidió que fuera el padrino de su hijo: ella dio a luz un varón, blanco con manchas marrones, y quiere bautizarlo. Déjame salir hoy y tú encárgate sola de la casa." "Sí, sí", respondió la ratona, "ve en nombre de Dios, si comes algo bueno, piensa en mí: también me gustaría beber una gota del dulce vino de misa". Pero no era cierto, el gato no tenía prima, y nadie le había pedido que fuera padrino. Él se fue directamente a la iglesia, se dirigió a la olla con manteca y empezó a lamer la nata. Luego dio un paseo por los tejados de la ciudad, aprovechando la oportunidad, se estiró al sol y se relamía la barba cada vez que pensaba en la olla de manteca. No fue hasta la noche que volvió a casa. "Bueno, has vuelto", dijo la ratona, "seguramente tuviste un día divertido". "Más o menos" respondió el gato. "¿Qué nom-

bre recibió el niño?", preguntó la ratona. "Nata Fuera"[34] dijo el gato secamente. "¿Nata Fuera?", exclamó la ratona, "ese es un nombre raro y extraño, ¿es común en tu familia?" "Bueno", dijo el gato, "no es peor que Ladrón de Migas, como se llaman tus padrinos".

Poco después, el gato volvió a tener un antojo. Le dijo a la ratona: "Tienes que hacerme el favor y encargarte nuevamente de la casa, me piden otra vez ser padrino, y como el niño tiene un aro de pelo blanco alrededor de su cuello, no puedo negarme." La buena ratona estuvo de acuerdo, pero el gato se trepó a la pared de la ciudad a la iglesia, entró y devoró la mitad de la olla de manteca. "Nada sabe mejor", dijo, "que lo que come uno mismo", y estaba bastante satisfecho con su día. Cuando llegó a casa, la ratona preguntó: "¿Cómo se bautizó este niño?" "Medio Vacío"[35], respondió el gato. "¡¿Medio Vacío?! ¡Qué dices! No he oído ese nombre en toda mi vida, apuesto a que no está en el calendario."

El gato pronto tuvo de nuevo antojo de la manteca. "Todas las cosas buenas son tres", así que le dijo a la ratona, "nuevamente me pidieron ser padrino, el niño es todo negro y tiene patas blancas, y, aparte de eso, no tiene ningún pelo blanco en todo el cuerpo; eso sólo se ve cada cierto tiempo: ¿me dejas salir una vez más?" "¡Nata Fuera! ¡Medio Vacío!", respondió la ratona, "son nombres tan extraños, dan mucho que pensar." "Tú solo estás sentada en tu casa, con tu abrigo oscuro y tu larga trenza", dijo el gato, "y piensas tonterías: eso te pasa por no salir nunca." La ratoncita, durante la ausencia del gato, limpió toda la casa y la puso en orden, pero el gato goloso se comió toda la manteca de la olla. "Cuando se termina todo, uno tiene paz", pensó para sí, y llegó a casa, ya de noche, gordo y lleno. La ratona inmediatamente pidió el nombre del tercer niño. "Tampoco te gustará", dijo el gato, "se llama Todo Vacío."[36] "Todo Vacío", exclamó la ratona, "este es el nombre más cuestionable, jamás lo he escuchado. ¡Todo Vacío! ¿Qué significa esto?" Ella negó con la cabeza, se acurrucó y se puso a dormir.

A partir de ese momento, nadie más pidió al gato que fuera padrino, pero cuando llegó el invierno y ya no se encontraba comida afuera, la ratona pensó en su reserva y dijo: "Ven gato, vamos a ir a nuestra olla de manteca que hemos guardado, ahí nos podremos llenar la panza ". "Sí", respondió el gato, "te gustará tanto como si recibieras en tu rostro el cálido sol de verano". Salieron, y cuando llegaron, la olla de manteca todavía estaba en su lugar, pero estaba vacía. "¡Oh!", dijo la ratona, "ahora me doy cuenta de

[34] *Hautab*: “piel fuera” en el alemán original. A la costra de nata que se forma encima de la leche y otros alimentos grasos cuando se la deja reposar, se le llama en alemán *Haut*: “piel”.

[35] *Halbaus*: traducido a partir de un juego de palabras en el alemán original.

[36] *Ganzaus*: traducido a partir del mismo juego de palabras que el nombre anterior.

lo que ha sucedido, ¡ahora se ve qué clase de amigo eres! Te comiste todo mientras decías que te habían pedido que seas padrino: primero quitaste la nata, luego te comiste una mitad, luego..." "¿Te quieres callar?", exclamó el gato, "una palabra más y te comeré". "Todo vacío", decía la ratoncita, pero apenas lo pronunció, el gato dio un salto, la agarró y se la tragó. Ves, así es como funciona el mundo.

Cuento del muchacho que salió a aprender a asustarse[37]

Un padre tenía dos hijos, de los cuales el mayor era sabio e inteligente, y sabía cómo desenvolverse en todo, pero el más joven era tonto, no podía comprender y aprender, y cuando la gente lo veía, decían: "¡Con éste, el padre todavía tendrá sus dificultades!". Si había algo que hacer, el mayor tenía que hacerlo todo el tiempo: pero si el padre lo llamaba para buscar algo tarde o incluso por la noche, y el camino le llevaba por el cementerio o cualquier otro lugar horrible, entonces respondía "¡Oh no!, Padre, no voy por allí, ¡me asusta!" porque tenía miedo. O cuando se contaban historias a la luz del fuego por la noche y los oyentes tenían escalofríos, estos a veces decían "¡oh, me asusta!" El hijo más joven se sentaba en una esquina y escuchó todo, y no podía comprender lo que significaba. "Siempre dicen, "¡Me asusta! ¡Me asusta!" Eso será un arte que tampoco entiendo".

Sucedió que el padre una vez le dijo: "Escucha, tú que estás varado en la esquina, te estás volviendo grande y fuerte, y también tienes que aprender algo con lo que te ganes el pan. Ves a tu hermano esforzándose, pero contigo se pierde soga y cabra". "Bueno, padre", respondió, "Quiero aprender algo; sí, si se pudiera, quisiera aprender a asustarme; de eso aun no entiendo nada. El mayor se rió cuando oyó esto, y pensó para sí: "Ay Dios, qué tonto es mi hermano, jamás va a sobresalir en algo: árbol que crece torcido, jamás se endereza." El padre suspiró y le respondió: "El miedo, ya lo aprenderás, pero no te podrás ganar tu pan con él".

Poco después, el sacristán vino a visitar la casa, y el padre se quejó de su difícil miseria y le contó cómo su hijo menor estaba tan mal en tantos sentidos, que no sabía nada y no aprendía nada. "Imagínese, cuando le pregunté de qué quería ganarse su pan, pidió aprender a asustarse." "Eso es fácil", respondió el sacristán, "le puedo enseñar; me lo llevo y le voy a enderezar." El padre estaba satisfecho porque pensaba "así, mi hijo mejorará un poco". Así que el sacristán lo llevó a su casa, y le indicó que debía tocar las

[37] Conocido popularmente en español como "Juan Sin Miedo".

campanas de la iglesia. Después de unos días lo despertó a medianoche, le dijo que se levantara, que entrara en la torre de la iglesia y que cumpliera su tarea. "Aprenderás a asustarte ", pensó, se adelantó, y cuando el joven estaba arriba, dando la vuelta y tratando de agarrar la cuerda de la campana, vio una figura blanca de pie en las escaleras, frente al ajimez. "¿Quién está allí?", exclamó el chico, pero la figura no dio respuesta y tampoco se movió. "Contesta", exclamó el niño, "o vete, no tienes nada que hacer aquí por la noche." Pero el sacristán permaneció inmóvil, para hacer creer al joven que era un fantasma. El chico gritó por segunda vez: "¡¿Qué quieres aquí?! Habla, si eres un tipo recto, o te tiraré por las escaleras." El sacristán pensó "Este no lo dice en serio", permaneció en silencio y se mantuvo de pie como si fuera de piedra. Entonces el joven lo llamó por tercera vez, y como también fue en vano, dio un giro y empujó al fantasma por las escaleras, que cayó diez escalones y permaneció inmóvil en una esquina. Luego tocó la campana, regresó a la casa, se acostó en la cama sin decir una palabra, y volvió a dormir. La esposa del sacristán esperó a su marido durante mucho tiempo, pero este no regresó. Luego se preocupó, despertó al chico y le preguntó: "¿No sabes adónde ha ido mi marido? Subió a la torre antes de ti." "No", respondió el muchacho, "pero había alguien parado en las escaleras frente al ajimez, y como no me respondió ni quería irse, pensé que era un ladrón y lo empujé hacia abajo. Vaya a verlo, así puede ver si ha sido él; lo sentiría mucho." La mujer corrió y encontró a su marido tirado en el suelo, quejándose y con la pierna rota.

Ella lo llevó, lo puso a salvo y luego corrió hacia el padre del niño con fuertes gritos. "Tu hijo", exclamó, "ha causado una gran desgracia, ha arrojado a mi marido por las escaleras, que se ha roto una pierna: saca este perezoso de nuestra casa". El padre se aterrorizó, se fue corriendo y gritó al muchacho. "¿Qué son estas bromas desalmadas? ¿Acaso te las enseñó el diablo?" "Padre", respondió, "sólo escuche, soy completamente inocente: él se paró allí, en medio de la noche, como alguien con malas intenciones. Yo no sabía quién era, y le he pedí tres veces que hablara o se fuera." "¡Oh!", dijo el padre, "Contigo sólo vivo desgracias, sal de mi vista, no te quiero ver más." "Sí, padre, me voy con mucho gusto, espere sólo hasta que se haga de día, entonces saldré para aprender a asustarme; así estudiaré un arte del que pueda alimentarme". "Aprende lo que quieras", dijo el padre, "a mí me da igual. Aquí tienes cincuenta monedas, con ellas iras por el mundo, pero no le digas a nadie de dónde eres, ni quién es tu padre, porque me avergüenzo de ti." "Sí, padre, como usted quiera, si no pide más, eso sí lo puedo tener en cuenta fácilmente".

Cuando amaneció, el chico puso las cincuenta monedas en su bolsillo, salió al camino grande y se repitió a sí mismo, "¡Si sólo pudiera asustarme! ¡Si sólo pudiera asustarme!" Entonces vino un hombre que escuchó la conversación que el chico sostenía consigo mismo, y cuando estaban un poco más lejos, donde se podía ver una horca, el hombre le dijo: "Ves, este es el árbol donde siete se han casado con la hija del cordonero y ahora están aprendiendo a volar: siéntate ahí y espera hasta que llegue la noche, entonces aprenderás a tener miedo." "Si eso es todo", respondió el muchacho, "se hace fácilmente; si aprendo tan rápido a asustarme, tendrás mis cincuenta monedas: vuelve por la mañana." Entonces el joven se fue a la horca, se sentó debajo y esperó hasta que llegó la noche. Y como tenía frío, encendió una fogata: pero a medianoche el viento sopló tan frío que no podía abrigarse a pesar del fuego. Y cuando el viento empujó a los ahorcados que chocaron unos contra otros, pensó: "Si yo, aquí abajo, tengo frío, ¿cómo será para los que cuelgan arriba?" Y como era compasivo, colocó una escalera, subió y los desató uno a uno, y los bajó a todos. Luego avivó el fuego y los colocó alrededor de la fogata para que se calentaran. Pero ellos estaban allí y no se movieron y el fuego quemó sus ropas. Entonces dijo, "Tengan cuidado, sino les colgaré de nuevo." Pero los muertos no oyeron, y permanecieron en silencio, y dejaron que se quemara su ropa. Entonces el muchacho se enojó y dijo: "Si no tienen cuidado, no puedo ayudarles; yo no quiero quemarme por ustedes", y los colgó nuevamente en una fila. Luego se sentó a su fogata y se durmió, y a la mañana siguiente, el hombre se acercó a él, y quería tener las cincuenta monedas, y dijo: "Bueno, ¿ahora sabes lo que es tener miedo?" "No", respondió, "¿cómo podría saberlo? Los de arriba no abrieron la boca y fueron tan estúpidos que dejaron arder los pocos trapos viejos que tienen en sus cuerpos". Entonces el hombre vio que no se podría llevar las cincuenta monedas, y se fue diciendo: "Nunca he visto a alguien así".

El chico también tomó su camino y se dijo a sí mismo: "¡Si sólo pudiera asustarme! ¡Si sólo pudiera asustarme!" En eso escuchó un carretero que iba detrás de él y le preguntó: "¿Quién eres?" "No lo sé", respondió el muchacho. El carretero siguió preguntando "¿De dónde vienes?" "No lo sé." "¿Quién es tu padre?" "No puedo decir eso." "¿Qué dices?" "Mhm", respondió el muchacho, "quiero aprender a tener miedo, pero nadie puede enseñarme". "Deja tu cháchara", dijo el hombre, "ven conmigo, quiero ver a donde llevarte." El chico se fue con el carretero, y por la noche llegaron a una posada donde querían pasar la noche. Al entrar en la posada, el chico dijo nuevamente: “¡Si sólo pudiera asustarme! ¡Si sólo pudiera asustarme!” El posadero que oyó esto se rió y

dijo: "Si sólo quieres eso, aquí tendrás tu oportunidad." "Cállate", dijo su esposa, "muchos de los atrevidos han perdido la vida, sería una lástima por esos hermosos ojos si no volvieran a ver la luz del día". Pero el chico dijo: "Aunque sea muy difícil, quiero aprenderlo de una vez; por eso dejé mi casa." Tanto insistió al posadero que éste le contó que no lejos de ahí había un castillo encantado, donde uno podía aprender a tener miedo si permanecía en él durante tres noches. El rey había prometido como esposa a su hija, la doncella más bonita bajo el sol, a quien se atreviera: en el castillo también había grandes tesoros, custodiados por espíritus malignos, que luego serían liberados y podrían hacer rico a quien pasara la prueba. Muchos lo habían intentado, pero ninguno lo había logrado. Entonces el muchacho se acercó al rey a la mañana siguiente diciendo: "Si se me permite, pasaré tres noches en el castillo encantado". El rey le miró, y como vio con buenos ojos al joven, dijo: "Puedes pedir tres cosas, pero deben ser inertes, y te las puedes llevar al castillo." El chico respondió: "Pido, entonces fuego, un torno y un banco de talla con un cuchillo".

El rey le hizo llevar todo esto al castillo. De noche, el muchacho entró en el castillo, encendió un brillante fuego en uno de los cuartos, colocó el banco de tallas con el cuchillo a su lado y se sentó al torno. "Oh, ¡si sólo pudiera asustarme!", dijo, "pero aquí tampoco lo voy a aprender." Alrededor de la medianoche quería avivar su fuego: mientras soplaba, de repente escuchó un grito que venía de una esquina “¡Au, miau, nos congelamos!” "¡Qué tontos!", exclamó, "¿qué están gritando? Si se congelan, vengan, siéntense junto al fuego para calentarse." Ni bien lo había dicho, dos grandes gatos negros se acercaron de un salto, se sentaron a ambos lados y lo miraron salvajemente con ojos ardientes. Después de un rato, cuando se habían abrigado, dijeron: "Colega, ¿no quieres jugar naipes?" "¿Por qué no?", respondió, "pero primero muéstrenme sus patas." Estiraron sus garras. "Ayayay", dijo, "¡que uñas tan largas tienen! Esperen, primero tengo que recortárselas”. Luego agarró a los gatos por el cuello, los subió al banco de talla y les amarró las patas ahí. "He visto sus garras", dijo, "y no me dan ganas de jugar con ustedes", los mató a golpes y los tiró abajo, al agua. Cuando ya había silenciado a los dos y quería sentarse de nuevo a su fogata, de todos lados aparecieron más y más gatos negros y perros negros atados a cadenas ardientes, cada vez más y más, tantos que ya no podía protegerse: gritaban espantosamente, pisaban su fuego y desperdigaban las brasas para apagarlo. Miró esto en silencio por un tiempo, pero cuando se volvió demasiado, agarró su cuchillo de talla y gritó "¡Fuera, chusma!", y les dio una tremenda paliza. Algunos se fueron, pero a los otros los mató a golpes y los tiró al estanque. Cuando regresó, avivó

su fuego y se abrigó. Y cuando estaba sentado así, sus ojos ya no querían mantenerse abiertos, y le dieron ganas de dormir. Miró a su alrededor y vio una cama grande en una esquina. "Qué bien", dijo, y se acostó en ella. Pero cuando cerró los ojos, la cama comenzó a moverse por sí misma, y corrió por todo el castillo. "Muy bien", dijo, "mucho mejor". Entonces la cama corrió como si fuera jalada por seis caballos, bajo los umbrales y por las escaleras, arriba y abajo: luego dio la vuelta y yacía como una montaña sobre él. Pero el muchacho lanzó mantas y almohadas, salió de la cama y dijo: "¡Que viaje en esta cama quien quiera!", se acostó al lado de su fogata y durmió hasta el siguiente día. Por la mañana vino el rey, y cuando lo vio tirado en la tierra, pensó que los fantasmas lo habían matado y estaba muerto. Entonces dijo, "Es una lástima lo de este agraciado hombre." Eso lo escuchó el muchacho, se enderezó y dijo: "¡Aún no estoy muerto!" Entonces el rey se maravilló y se alegró, y preguntó cómo le había ido. "Muy bien", respondió, "una noche ya pasó, las otras dos también pasarán." Cuando llegó a la posada, el posadero se sorprendió mucho. "Yo no pensé", dijo, "que te vería otra vez con vida; ¿Has aprendido lo que es asustarse?" "No", dijo, "todo es en vano: ¡ojalá alguien me lo pudiera explicar!"

La segunda noche se fue otra vez al antiguo castillo, se sentó al fuego y repitió, "¡Si sólo pudiera asustarme! ¡Si sólo pudiera asustarme!" Cuando se acercó la medianoche, se oían ruidos, primero despacio, luego más fuerte; luego hubo silencio y finalmente, con gran estruendo bajó medio hombre por la chimenea gritando y cayó frente a él. "¡Oye!", exclamó, "Falta la otra mitad, eso no es suficiente." Entonces otra vez hubo ruido y con muchos gritos bajó la otra mitad del hombre. "Espera", dijo, "voy a avivar un poco el fuego para ti." Cuando ya lo hubo hecho miró a su alrededor, las dos piezas se habían unido y había un horrible hombre sentado en su lugar. "Así no nos llevamos", dijo el muchacho, "el banco es mío". El hombre quería alejarlo, pero el niño no se dejó, lo apartó por la fuerza y se sentó de nuevo en su lugar. Luego más hombres cayeron, uno tras otro, y sacaron nueve tibias y dos cráneos, los ubicaron como pinos y empezaron a jugar bolos. El chico también tuvo ganas de jugar y preguntó: "¿Puedo jugar con ustedes?" "Sí, si tienes dinero." "Dinero tengo suficiente", respondió, "pero sus bolos no son del todo redondos." Tomó las calaveras, las puso en el torno y las redondeó. "Ahora están mejor", dijo, "¡Vaya, ahora sí es divertido!" Jugó y perdió parte de su dinero, pero cuando dieron las doce, todo se había desvanecido delante de sus ojos. Se acostó y se durmió en silencio. A la mañana siguiente el rey vino y preguntó: "¿Cómo te fue esta vez?" "He jugado a los bolos", respondió, "y perdí algunas monedas." "¿Y no te asustas-

te?" "Claro que no,", dijo, "me he divertido mucho. ¡Si tan sólo supiera lo que es asustarse!"

En la tercera noche, nuevamente se sentó en su banco y dijo muy descontento: “¡si tan solo supiera que es asustarse!" Más tarde llegaron seis grandes hombres y trajeron un ataúd. Entonces dijo: "Ja, ja, este es sin duda mi primo, que murió hace sólo unos días", agitó el dedo y gritó" "¡Ven, primito, ven!" Pusieron el ataúd en el suelo, pero él se acercó y quitó la tapa: adentro había un hombre muerto. Le tocó la cara que estaba fría como el hielo. "Espera", dijo, "te calentaré un poco"; se acercó al fuego, calentó sus manos y se las puso en la cara, pero el hombre muerto se mantuvo frío. Luego lo sacó, se sentó en el fuego, lo puso en su regazo y le frotó los brazos para que la sangre fluyera de nuevo. Como eso tampoco ayudó, se acordó: "cuando dos se acuestan juntos en la cama, se calientan"; le llevó a la cama, le cubrió y se acostó a su lado. Después de un rato, el muerto se abrigó y empezó a moverse. Entonces el chico dijo: "Ya ves, primito, ¡si no te hubiera abrigado!" Pero el hombre muerto se levantó y gritó: "Ahora te mataré." "¿Qué?", dijo, "¿así me lo agradeces?, regresa de nuevo a tu ataúd", le levantó, le arrojó dentro del ataúd y cerró la tapa; luego regresaron los seis hombres y se lo llevaron de nuevo. "No me asusta", dijo, "no lo aprenderé en toda mi vida".

Entonces entró un anciano, que era más grande que todos los demás, y se veía terrible; era viejo y tenía una larga barba blanca. "Oye, enano", exclamó, "ahora aprenderás lo que es tener miedo, porque morirás." "No tan rápido", respondió el muchacho, "si voy a morir, debo estar presente." "Voy a agarrarte ya", dijo el anciano. “Despacio, no te extiendas tanto; probablemente soy más fuerte que tú." "Vamos a averiguarlo", dijo el anciano, "si eres más fuerte que yo, te dejaré ir; vamos, probémoslo." Y condujo al chico a través de pasillos oscuros a un fuego de forja, tomó un hacha, y hundió el yunque con un solo golpe en el suelo. "Puedo hacer esto aún mejor", dijo el chico, y se acercó al otro yunque: el anciano se colocó a su lado y quería mirar, pero su barba blanca colgó hasta abajo. Entonces el muchacho agarró el hacha, partió el yunque de un golpe y encajó la barba del anciano en él. "Ahora te tengo", dijo el muchacho, "ahora tú te vas a morir." Luego agarró una barra de hierro y golpeó al anciano hasta que gimió y le pidió que se detuviera, y le prometió grandes riquezas. El chico sacó el hacha y lo dejó ir. El anciano lo llevó de vuelta al castillo y le mostró tres cajas de oro en un sótano. "De esto", dijo, "una parte es para los pobres, la otra para el rey, la tercera es tuya". En eso dieron las doce, y el espíritu desapareció, de modo que el muchacho estaba en la oscuridad. "Seré capaz de ayudarme a mí mismo", dijo, tocando alrededor, y encontró el

camino a su cuarto y se puso a dormir junto a su fogata. A la mañana siguiente el rey vino y dijo: "¿Ahora habrás aprendido lo que es asustarse?" "No", respondió, "¿qué será? Mi primo muerto estaba allí, y vino un hombre barbudo que me mostró mucho dinero allí abajo, pero nadie me enseñó que es tener miedo." Entonces el rey dijo: "Has disuelto la maldición del castillo, y te casarás con mi hija." "Todo eso es bastante bueno", respondió, "pero todavía no sé lo que es asustarse".

Entonces el oro fue sacado y la boda fue celebrada, pero el joven rey, aunque amaba mucho a su esposa y estaba muy alegre, siempre decía: "Si tan sólo supiera que es tener miedo, si pudiera asustarme." Eso finalmente consternó a su esposa. Su sirvienta le dijo: "Quiero ayudar a su esposo a que aprenda a asustarse". Entonces fue a un arroyo que fluía a través del jardín, y llenó un balde de pececitos. Por la noche, mientras el joven rey dormía, su esposa debía quitarle la manta y verter el balde lleno de agua fría con los pececitos sobre él, de modo que los animalitos se agitaban a su alrededor. Entonces se despertó y gritó: "¡Oh, qué susto! ¡Qué miedo me da, querida esposa! Sí, ahora sé lo que es asustarse".

El diablo con los tres pelos dorados

Había una vez una pobre mujer que dio a luz a un hijo, y como tenía una *piel de suerte*[38] cuando nació, se le profetizó que cuando cumpliera catorce años tendría a la hija del rey como su esposa. Sucedió que el rey vino al pueblo poco después, y nadie sabía que era el rey, y cuando le preguntó a la gente qué novedades había, respondieron: "Hay un niño nacido en estos días con una piel de suerte: lo que hace esta persona, le trae suerte. También se le predice que en su decimocuarto año tendría a la hija del rey como su esposa".

El rey, que tenía un corazón maligno y estaba molesto por la profecía, visitó a los padres, puso expresión de amabilidad y dijo: "Ustedes, pobres, denme a su hijo, yo me ocuparé de él". Al principio se negaron, pero el extraño ofreció mucho oro por ello, y pensaron "Es un niño afortunado, va a ser por su bien", por lo que finalmente accedieron y le dieron al niño.

El rey lo puso en una caja, cabalgó hasta llegar a aguas profundas y arrojó la caja, pensando "Ya libré a mi hija del inesperado pretendiente". Pero la caja no se hundió

[38] *Glückshaut* en el alemán original, traducido literalmente. Se refiere a que era un niño bendecido, “el niño afortunado”, personaje presente en muchas otras tradiciones orales occidentales como la rusa y la francesa.

y nadó como un pequeño barco, y ni una gota de agua penetró en ella. Así nadó hasta dos millas antes de la capital del reino, donde había un molino en cuya presa quedó atrapada. Un aprendiz de molinero, que afortunadamente se encontraba cerca, la vio, la recogió con un gancho pensando que encontraría grandes tesoros, pero cuando la abrió había un chico hermoso en ella, que era bastante sano y alegre. Lo llevó a los molineros, y como estos no tenían hijos, se alegraron y dijeron: "Dios nos lo ha dado". Se preocupaban por el pequeño, y él creció en todas las virtudes.

Sucedió que el rey una vez entró en el molino durante una tormenta y preguntó a los molineros si el joven era su hijo. "No", respondieron, "es un huérfano, llegó en una caja hace catorce años, y nuestro aprendiz lo sacó del agua". Entonces el rey se dio cuenta de que no era otro que el niño afortunado que él había arrojado al agua, y dijo: "Buena gente, ¿el muchacho podría llevar una carta a la reina?, le daré dos piezas de oro en recompensa." "Como mande el rey", respondieron los padres y llamaron al joven para que se aliste. Entonces el rey escribió una carta a la reina, que decía, "Tan pronto como el muchacho haya llegado con esta carta, deberá ser asesinado y enterrado, y todo se hará antes de mi regreso".

El chico salió con esta carta, pero se perdió y entró en un gran bosque por la noche. En la oscuridad, vio una pequeña luz, se acercó y llegó a una casita. Cuando entró, vio a una anciana que estaba sentada junto al fuego, sola. Se asustó cuando vio al muchacho y le dijo: "¿De dónde vienes y a dónde vas?" "Vengo del molino", respondió, "y voy donde la reina, para quien tengo una carta; pero como me perdí en el bosque, me gustaría pasar la noche aquí". "Pobre muchacho", dijo la mujer, "has caído en una casa de ladrones, y cuando vuelvan, te matarán". "Que venga quien sea", dijo el chico, "no tengo miedo, pero estoy tan cansado que no puedo seguir", se tendió en un banco y se durmió. Poco después, los ladrones llegaron y, enfadados, preguntaron quién era el extraño. "Oh", dijo la anciana, "es un niño inocente, se ha perdido en el bosque, y yo lo he recibido por misericordia: trae una carta para la reina." Los ladrones abrieron la carta y la leyeron, y estaba escrito en ella que el niño debía ser asesinado cuando llegara. Entonces los implacables ladrones sintieron lástima, y el líder rompió la carta y escribió otra, y en ella decía que en cuanto el muchacho llegara, se le casara inmediatamente con la hija del rey. Luego lo dejaron descansar en el banco hasta la mañana siguiente, y cuando se despertó, le dieron la carta y le mostraron el camino correcto. La reina, cuando recibió y leyó la carta, hizo lo que esta mandaba, y arregló una gloriosa fiesta de bo-

das, y la hija del rey se casó con el niño afortunado; y como el joven era hermoso y amable, vivía tranquila y contenta con él.

Después de algún tiempo, el rey regresó a su castillo y vio que la profecía se había cumplido y que el joven afortunado estaba casado con su hija. "¿Cómo sucedió esto?", dijo, "di una orden completamente diferente en mi carta." Entonces la reina le entregó la carta y le dijo que viera por sí mismo lo que estaba escrito en ella. El rey leyó la carta y se dio cuenta de que había sido intercambiada con otra. Le preguntó al joven qué había sucedido con la carta confiada, y por qué había traído otra consigo. "Yo no sé nada", respondió, "debió haber sido cambiada por la noche, cuando dormí en el bosque". El rey dijo con ira: "¡No será tan fácil para ti!, quien quiera tener a mi hija, debe traerme los tres pelos dorados de la cabeza del Diablo del Infierno; si me das lo que te pido, te quedarás con mi hija." Con esto, el rey esperaba deshacerse de él para siempre. Pero el joven afortunado respondió: "Voy a conseguir los pelos dorados, no tengo miedo del Diablo." Luego se despidió y emprendió su camino.

El camino lo llevó a una gran ciudad, donde el guardián de la puerta le preguntó qué tipo de oficio tenía y qué sabía. "Lo sé todo", respondió el joven afortunado. "Así que puedes hacernos un favor", dijo el guardián, "diciéndonos por qué nuestra fuente de la plaza, de la que normalmente manaba vino se ha secado y ahora ni siquiera da agua". "Usted sabrá esto", respondió, "espere sólo hasta que vuelva." Luego continuó y llegó a otra ciudad, y el guardián volvió a preguntar qué tipo de oficio tenía y qué sabía. "Lo sé todo", respondió. "Así que puedes hacernos un favor y decirnos por qué un árbol en nuestra ciudad que antes daba manzanas doradas ahora ni siquiera tiene hojas". "Usted sabrá esto", respondió, "espere sólo hasta que vuelva." Continuó su camino y llegó a un gran río sobre el que tenía que pasar. El barquero le preguntó qué oficio tenía y qué sabía. “Lo sé todo”, respondió. "Así que puedes hacerme un favor", dijo el barquero, "dime, ¿por qué siempre tengo que ir y venir y nunca me reemplazan en mi tarea?" "Usted sabrá esto", respondió, "espere hasta que vuelva".

Cuando hubo cruzado el agua, encontró la entrada al infierno. El ambiente era negro y sucio, y el Diablo no estaba en casa, pero su tatarabuela[39] estaba sentada en una amplia mecedora[40]. "¿Qué quieres?", le preguntó, pero no parecía muy enojada. "Quiero

[39] El término original empleado en alemán es *Ellermutter*, palabra antigua usada para designar a “la abuela más vieja”. Se ha empleado “tatarabuela” para otorgarle sabiduría y edad avanzada al personaje.

[40] *Sorgenschtul* (en desuso), literalmente “silla de los pesares” en alemán original. Se refiere a las sillas usadas por las abuelas para reflexionar y descansar.

los tres pelos dorados de la cabeza del diablo", respondió, "de lo contrario no puedo quedarme con mi esposa". "Eso es mucho pedir", dijo, "cuando el Diablo vuelva a casa y te encuentre, te cortará tu cuello; pero me das mucha pena, quiero ver si puedo ayudarte. Ella lo convirtió en una hormiga y dijo, "métete en los pliegues de mi falda, ahí estarás a salvo". "Sí", respondió, "eso está bien, pero necesito saber, además, tres cosas: por qué un pozo, que antaño dio vino, se ha secado, y ahora ni siquiera da agua; por qué un árbol que antes daba manzanas doradas ya no tiene siquiera hojas, y por qué un barquero siempre tiene que ir y venir por el agua una y otra vez y no es reemplazado." "Estas son preguntas difíciles", respondió ella, "pero mantente callado y tranquilo, y pon atención a lo que el Diablo dice, cuando le quito sus tres pelos dorados".

Cuando llegó la noche, el diablo volvió a casa. Tan pronto entró, se dio cuenta de que el aire no estaba limpio. "Huelo carne humana", dijo, "algo no está bien aquí". Luego miró en todas las esquinas, y buscó, pero no pudo encontrar nada. La tatarabuela lo regañó, "Acabo de barrer", dijo, "y poner todo en orden, ahora me lo desordenas de nuevo; ¡Siempre hueles carne humana! Siéntate y come tu cena." Cuando hubo comido y bebido, estaba cansado, puso la cabeza en el regazo de la tatarabuela y dijo que le sacara los piojos. No pasó mucho tiempo hasta que se durmiera, resoplando y roncando. Entonces la anciana tomó un pelo dorado, lo arrancó, y lo puso a su lado. "¡Ayayay!", exclamó el diablo, "¿qué haces?" "Tuve un sueño malo", respondió la anciana, "por eso te jalé los pelos". "¿Qué soñaste?", preguntó el diablo. "Soñé con la fuente de una plaza, de la que antes manaba vino; que se había secado, y ahora ni siquiera salía agua de ella, ¿cuál es la causa de esto?" "Mhm, si lo supieran", respondió el diablo, "un sapo está sentado bajo una piedra en el pozo, si lo matan, el vino volverá a fluir". La abuela le volvió a sacar piojos hasta que se durmió y roncó al punto que las ventanas temblaban. Luego le arrancó el segundo pelo. "¡Ayayay! ¿Qué estás haciendo?", exclamó el diablo enfadado. "No lo tomes a mal", dijo, "lo hice soñando". "¿Qué soñaste ahora?", preguntó. "Soñé que, en un reino, un árbol frutal, que antaño daba manzanas doradas, ahora ni siquiera tiene follaje. ¿Cuál crees que es la causa de esto? "¡Je, si lo supieran!", respondió el diablo, "un ratón roe la raíz, si lo matan, dará nuevamente manzanas doradas, pero si sigue royendo más, el árbol se secará completamente. Pero déjame en paz con tus sueños, si me molestas de nuevo mientras duermo, te daré una bofetada". La abuela le habló con paciencia, y le volvió a sacar los piojos hasta que se quedó dormido y roncaba. Luego cogió el tercer pelo dorado y se lo arrancó. El diablo se levantó, gritó y quiso hacerle daño, pero ella lo calmó de nuevo y le dijo: "¡Quién es culpable de sus

pesadillas!" "¿Qué soñaste?", preguntó, teniendo curiosidad. "Soñé con un barquero que se quejaba de que siempre tenía que ir y venir y que nunca era reemplazado. ¿A qué se debe eso? " "¡Mhm, este estúpido!", respondió el diablo, "cuando alguien venga y quiera cruzar el río, le debe poner el remo en las manos, entonces el otro tendrá que remar y él será libre." Como la anciana le había arrancado los tres pelos dorados y las tres preguntas habían sido respondidas, dejó en paz al viejo gruñón, que se durmió hasta que amaneció el día.

Cuando el Diablo se fue, la anciana sacó a la hormiga de los pliegues de su falda, y le devolvió su forma humana al joven afortunado. "Tienes los tres pelos dorados", dijo, "lo que el diablo respondió a tus tres preguntas, lo habrás oído". "Sí", respondió, "lo he oído, y lo recordaré." "Entonces, te he ayudado", dijo, "y ahora puedes seguir tu camino". El joven agradeció a la vieja por ayudarlo en la necesidad, se fue del Infierno, y estaba feliz porque todo le había salido tan bien. Cuando llegó donde el barquero, éste le pidió la respuesta prometida. "Llévame primero", dijo el joven afortunado, "después te diré cómo serás reemplazado", y cuando llegó al otro lado del río, le contó del consejo del Diablo, "Si otra vez viene alguien queriendo cruzar el río, simplemente dale el remo en sus manos". Continuó y llegó a la ciudad donde estaba el árbol estéril, y donde el guardia también quería tener una respuesta. Entonces le dijo lo que había oído hablar al Diablo, "Deben matar al ratón que roe su raíz, y el árbol volverá a dar manzanas doradas". Entonces el vigilante le dio las gracias, y le dio dos burros cargados de oro como recompensa, que tuvieron que seguirlo. Luego llegó a la ciudad, cuyo pozo se había secado. Entonces le dijo al guardián, como el Diablo había dicho: "Está sentado un sapo en el pozo debajo de una piedra, que deben buscar y matar, y el pozo dará abundante vino de nuevo." El guardián le dio las gracias, y también le dio dos burros cargados de oro.

Por fin, el joven afortunado llegó a casa con su esposa, que estaba muy feliz cuando lo volvió a ver y supo que había tenido éxito. Trajo al rey lo que le había pedido: los tres pelos dorados del Diablo, y cuando éste vio los cuatro burros con el oro, se entusiasmó mucho y dijo: "Ahora cumpliste todas las condiciones, y puedes quedarte con mi hija. Pero, querido yerno, dime ¿de dónde sacaste tanto oro? ¡Este es un tesoro enorme!" "Atravesé un río", dijo, "y de allí lo tomé, está en la orilla, en lugar de arena". "¿También puedo ir a recoger algo allí?", preguntó el rey, ansioso. "Tanto como quiera", respondió, "hay un barquero en el río, que le cruzará para que llene sus sacos". El codicioso rey partió con prisa, y cuando llegó al río, pidió al barquero que le cruzara. El bar-

quero vino y le dijo que abordara, y cuando llegaron al otro lado del río, le dio el remo, y saltó fuera de la barca. A partir de ese momento el rey tiene que remar como castigo por sus pecados.

"¿Sigue vivo?" "Claro, nadie le ha quitado el remo".

La Bella Durmiente

Hace mucho tiempo había un rey y una reina que decían todos los días: "¡Oh, si tuviéramos un hijo!" y nunca pudieron tener ninguno. Entonces, cuando la reina una vez estaba en la bañera, una rana se arrastró fuera del agua hacia la tierra y le dijo: "Tu deseo se cumplirá, antes de que pase un año, darás a luz a una hija." Lo que la rana había dicho sucedió, y la reina dio a luz a una niña, que era tan hermosa que el rey no cabía en su alegría e hizo una gran fiesta. No sólo invitó a sus parientes, amigos y conocidos, sino también a las mujeres sabias[41] para que fueran amorosas y cariñosas con la niña. Había trece de ellas en su reino, pero debido a que sólo tenía doce platos de oro de los cuales debían comer, una de ellas no fue invitada. La fiesta se celebraba con todo esplendor, y cuando terminó, las mujeres sabias dieron a la niña sus milagrosos regalos: una le regaló virtud, la otra belleza, la tercera riqueza, y así todo lo que se pudiera desear en el mundo. Cuando once de ellas acababan de hacer sus regalos, la decimotercera entró de repente. Ella quería venganza por no haber sido invitada, y sin saludar ni mirar a nadie, gritó en voz alta: "La hija del rey se pinchará el dedo con un huso de rueca cuando cumpla quince años y caerá muerta". Y sin decir una palabra más, se dio la vuelta y salió de la habitación. Todos estaban aterrorizados, y la duodécima sabia, que tenía su deseo aún guardado, no podía levantar el mal conjurado, pero sí ablandarlo, dijo: "No será la muerte, sino cien años de sueño profundo, en los que caiga la hija del rey".

El rey, que quería salvar a su querida hija de la desgracia, ordenó que todas las ruecas del reino fueran quemadas. Pero los dones de las mujeres sabias se cumplieron en la niña, porque era tan hermosa, modesta, amable y comprensiva que todos los que la miraban, la amaban. Sucedió que el día en que cumplía quince años, el rey y la reina no estaban en casa, y la niña se quedó sola en el castillo. Andaba por todas partes, miraba en las salas y cámaras, y finalmente llegó a una vieja torre. Subió la estrecha escalera de caracol y llegó a una pequeña puerta. Había una llave oxidada en la cerradura, y cuando

[41] Traducido literalmente del alemán *weise Frauen*. En el cuento se refiere a seres mágicos, hadas.

la giró, la puerta se abrió, y allí estaba sentada en un pequeño cuarto una anciana con una rueca, hilando su lino con ahínco. "Buenos días, madrecita", dijo la hija del rey, "¿qué estás haciendo?" "Estoy hilando", dijo la anciana asintiendo. "¿Qué clase de cosa es esta que salta alrededor de ti, tan divertida?", dijo la chica, tomando la rueca y queriendo hilar también. Pero tan pronto había tocado el huso, el hechizo se cumplió, y se pinchó el dedo con él.

En el mismo momento en que sintió el pinchazo, se desplomó sobre la cama que estaba allí, y cayó en un profundo sueño. Y este sueño se extendió por todo el castillo: el rey y la reina, que acababan de volver a casa, y habían entrado en su habitación, para dormirse, cayeron dormidos, y toda la corte con ellos. Luego los caballos en el establo, los perros en el patio, las palomas en el techo, las moscas en la pared, y sí, también el fuego que chisporroteaba en la cocina se quedó quieto y se durmió, y el asado dejó de chispear, y el cocinero, que quería jalar del pelo al aprendiz de cocina porque había hecho algo mal, lo dejó y se durmió. Y el viento se asentó, y en los árboles delante del castillo ya no se movía ni una hoja.

Alrededor del castillo comenzó a crecer un cerco de espinas, que crecía más cada año, y finalmente cubrió todo el castillo, y creció tanto que ya no se podía ver nada, ni siquiera la bandera en el techo. Pero la leyenda de la hermosa Bella Durmiente, como llamaron a la hija del rey, se extendió por todo el reino, de manera que de vez en cuando los herederos de otros reyes venían y querían entrar a través del cerco del castillo. Pero no podían hacerlo, porque las espinas les sostenían firmemente, como si tuvieran manos, y los jóvenes quedaban atrapados en ellas, no podían soltarse y morían de una forma miserable. Después de muchos y muy largos años, otra vez llegó el hijo de un rey al reino y oyó a un anciano hablar del cerco de espinas detrás del cual había un castillo, en el que la hermosa hija de un rey, llamada Bella Durmiente, había estado durmiendo durante cien años, y con ella dormían el rey y la reina y toda la corte. También sabía por su abuelo que muchos príncipes ya habían venido y tratado de penetrar a través del cerco de espinas, pero se habían quedado atrapados en él y murieron de una forma triste. Entonces el joven dijo: "No tengo miedo, saldré a ver a la hermosa Bella Durmiente." El buen anciano podía aconsejarle cuanto quisiera, pero el joven no escuchó sus palabras.

Sin embargo, los cien años de la maldición acababan de pasar, y había llegado el día en el que la Bella Durmiente iba a despertar de nuevo. Cuando el hijo del rey se acercó al cerco de espinas, estas se habían convertido en un seto de grandes flores hermosas que se separaron por sí solas, y lo dejaron pasar sin dañarlo, y detrás de él se vol-

vieron a unir como un espinar. En el patio del castillo vio a los caballos y perros de caza acostados y durmiendo, en el techo estaban las palomas con las cabezas bajo las alas. Y cuando entró en el salón, las moscas dormían en la pared, el cocinero en la cocina todavía tenía su mano como si quisiera dar una bofetada al aprendiz, y la criada estaba sentada frente a un pollo negro, que tenía que desplumar. Siguió y vio en el pasillo a toda la corte dormida, y en el trono estaban dormidos el rey y la reina. Avanzó y todo estaba tan silencioso que uno podía oír su propia respiración; finalmente llegó a la torre y abrió la puerta de la pequeña habitación donde dormía la Bella Durmiente. Allí estaba, y era tan hermosa que él no podía apartar sus ojos de ella, y se inclinó y le dio un beso. En cuanto se rozaron sus labios, la Bella Durmiente abrió los ojos, se despertó y lo miró muy amorosamente. Bajaron juntos de la torre, y el rey y la reina se despertaron, junto con toda la corte, y se miraron unos a otros con gran sorpresa. Los caballos en el patio se levantaron y se sacudieron: los perros de caza saltaron y movieron sus colas: las palomas en el techo sacaron la cabeza bajo el ala, miraron a su alrededor y volaron por el campo: las moscas empezaron a moverse: el fuego en la cocina se levantó, chisporroteó y coció la comida: el asado nuevamente empezó a chispear: y el cocinero finalmente le dio una bofetada al aprendiz de cocina y la criada terminó de desplumar el pollo. Y se celebró el matrimonio del príncipe con la Bella Durmiente en todo su esplendor, y vivieron felices para siempre.

Seis viajan por todo el mundo

Había una vez un hombre que entendía todo tipo de artes: sirvió en la guerra, y se mantuvo bueno y valiente, pero cuando la guerra terminó, le despidieron y le dieron tres centavos para su camino. "Esperen", dijo, "eso no me parece bien; encontraré a la gente adecuada, y el rey me tendrá que dar los tesoros de todo el reino." Y, enfadado, se fue al bosque, y vio a un hombre de pie, que había arrancado seis árboles, como si fueran espigas de trigo. Le dijo: "¿Quieres ser mi sirviente e ir conmigo?" "Sí", respondió, "pero primero le llevaré esta carguita de leña a casa de mi madre", y tomó uno de los árboles, y envolvió los otros cinco con él, levantó la carga sobre su hombro y se la llevó. Luego regresó y se fue con su señor, quien dijo: "Los dos, seguramente viajaremos por todo el mundo." Y cuando habían caminado un trecho, encontraron a un cazador que estaba de rodillas, apuntando con un rifle. El amo le dijo: "Cazador, ¿hacia dónde estás apuntando?" Le respondió: "A dos millas de aquí, una mosca está posada en la rama de un roble, y le quiero disparar al ojo izquierdo." "Ven conmigo", dijo el hombre, "cuando

estemos juntos los tres seguramente viajaremos por todo el mundo." El cazador estuvo de acuerdo y se fue con él, y llegaron donde siete molinos de viento, cuyas aspas daban vueltas precipitadamente, aunque no había viento ni de la izquierda ni de la derecha, y no se movía ninguna hoja en el aire. Entonces el hombre dijo: "No sé qué es lo que mueve a las aspas de los molinos de viento, no hay nada de viento", y continuó su camino con sus sirvientes, y cuando habían avanzado dos millas, vieron a un hombre sentado en un árbol, que se estaba tapando una fosa nasal y soplaba por la otra. "¿Qué estás haciendo ahí arriba?", preguntó el hombre. Le respondió: "A dos millas de aquí hay siete molinos de viento; estoy haciendo girar sus aspas." "Ven conmigo", dijo el hombre, "los cuatro juntos, fácilmente podemos viajar por todo el mundo." Entonces el soplador bajó del árbol y se fue con él, y más adelante vieron a un hombre de pie en una pierna, que se había desabrochado la otra pierna y la había puesto a su lado. Entonces el amo dijo: "Ah, te has puesto cómodo para descansar." "Soy un corredor", respondió, "y para que no avance demasiado rápido, me desato una pierna; si camino con las dos piernas, soy más rápido que un pájaro que vuela." "Ven conmigo, si los cinco estamos juntos, podemos viajar por todo el mundo." Entonces, el corredor se les unió y, al rato encontraron a un hombre que tenía un sombrerito puesto que le tapaba una oreja completa. Entonces el soldado le dijo: "¡Muy bonito! ¡Muy bonito! No te pongas el sombrero en una sola oreja, pareces un tonto." "No debo hacerlo", dijo el otro, "porque si pongo el sombrero derecho, vendrá una poderosa helada, y los pájaros se congelaran en el aire y caerán muertos al suelo." "Ven conmigo", dijo el amo, "los seis juntos podremos viajar por todo el mundo."

Entonces, los seis se fueron a una ciudad donde el rey había anunciado que quién ganara una carrera contra su hija, obtendría su mano, pero quien perdiera, perdería su cabeza. Entonces el amo se acercó y dijo: "Y pondré a mi sirviente a que corra por mí." El rey respondió: "Bueno, pero tendrás que dar también tu vida como garantía, y si tu sirviente pierde, tanto tú como él serán decapitados." Se hizo el arreglo, el amo ató la otra pierna al corredor y le dijo: "Ahora corre y ayúdanos a ganar". El acuerdo era que el primero que trajera agua de un pozo remoto sería el ganador. Le dieron una jarra al corredor y otra a la hija del rey, y ambos empezaron a correr al mismo tiempo: pero cuando la hija del rey había avanzado solo un poquito, ningún espectador podía ver al corredor, fue como si el viento se lo hubiera llevado. En poco tiempo, el corredor llegó al pozo y llenó la jarra de agua e inició el regreso. Pero en el medio del camino, un tremendo cansancio se apoderó de él; dejó la jarra a un lado, se acostó y se durmió. Se

había puesto el cráneo de un caballo, que encontró por ahí, como almohada, para que fuera duro y se despertara pronto. Mientras tanto, la hija del rey, que también corría tan rápido como puede una persona común, había llegado al pozo, y corrió de regreso con su jarra llena de agua; y cuando vio al corredor acostado allí, durmiendo, se alegró, diciendo: "El enemigo está en mis manos", vació la jarra de él, y siguió corriendo de regreso. Ahora todo se habría perdido si el cazador con su excelente vista, que estaba parado en la parte alta del castillo, no se hubiera dado cuenta y hubiera visto todo. Entonces dijo: "La hija del rey no nos va a ganar", cargó su rifle y disparó con tanta habilidad que quitó el cráneo de caballo de la cabeza del corredor sin hacerle daño. Entonces el corredor se despertó, saltó y vio que su jarra estaba vacía y que la hija del rey ya estaba más adelante. Pero no perdió su ánimo, corrió de nuevo al pozo con la jarra, sacó agua y aun así llegó diez minutos antes que la hija del rey al castillo. "Ya ven", dijo, "ahora sí he corrido bien, antes no se lo podía llamar carrera."

Pero el rey se ofendió, y su hija aún más, porque la iba a casar a un soldado tan común; se pusieron de acuerdo sobre cómo liberarse de él y sus compañeros. Entonces el rey le dijo: "He encontrado el medio, no tengas miedo, no volverán jamás." Y les dijo: "Ahora van a divertirse, comer y beber juntos", y los llevaron a una sala, que tenía el piso de hierro, y las puertas también eran de hierro, y las ventanas estaban cerradas con barras de hierro. En la habitación había una mesa llena de deliciosa comida, y el rey les dijo: "Entren y pásenlo bien." Y mientras estaban dentro, ordenó cerrar y asegurar la puerta. Luego mandó llamar al cocinero, y le ordenó que pusiera un fuego debajo de la habitación hasta que la plancha de hierro se volviera ardiente. El cocinero hizo esto, y poco a poco los seis empezaron a calentarse mientras estaban sentados en la mesa y pensaron que era por la comida; pero el calor aumentaba cada vez más, y querían salir, mas encontraron la puerta y las ventanas cerradas y bloqueadas, y se dieron cuenta de que el rey había hecho este mal y quería sofocarles. "Pero no tendrá éxito", dijo el del sombrero. "Haré que venga una helada, ante la cual el fuego se avergonzará y se alejará". Luego puso su sombrero recto, y de pronto cayó una helada tan fuerte que todo el calor desapareció y la comida en los cuencos empezó a congelarse. Después de unas horas, el rey creía que se habían muerto por el calor, abrió la puerta y quiso verlos él mismo. Pero cuando se abrió la puerta, estaban los seis, frescos y saludables, y decían que les encantaría poder salir para abrigarse un poco, porque con el tremendo frío en la habitación, la comida se congelaba en los cuencos. Entonces el rey bajó enojado a ver al cocinero, y lo riñó, y le preguntó por qué no había hecho lo que se le había mandado.

Pero el cocinero respondió: "Hay brasas suficientes, puede comprobarlo usted mismo." Entonces el rey vio que un fuego poderoso ardía bajo la sala de hierro, y se dio cuenta que no podía dañar a los seis de esta manera.

El rey pensó de nuevo cómo podía deshacerse de los molestos invitados, hizo venir al amo y dijo: "¿Quieres que te dé oro para que renuncies al derecho a mi hija? Tendrás todo lo que quieras." "Oh, sí, señor rey", respondió, "deme todo lo que mi sirviente pueda llevar, y ya no reclamaré a su hija." El rey estaba satisfecho con esto, y el amo continuó diciendo: "Vendré en quince días por el oro". Luego convocó a todos los sastres del reino, que tuvieron que sentarse durante quince días y coser un saco. Y cuando estuvo listo, el hombre fuerte, que podía arrancar árboles, tuvo que cargar el saco en su hombro, e ir donde el rey. Entonces, el rey dijo: "¿Quién es este hombre tan fuerte que puede cargar todo un fardo de lino del tamaño de una casa en su hombro?" y pensó: "¡Cuánto oro se llevará!" Luego llamó a que le trajeran una tonelada de oro; dieciséis de los hombres más fuertes tuvieron que cargarla, pero el hombre fuerte la agarró con una mano, la puso en el saco, y dijo: "¿Por qué no me traen más? Eso apenas cubre el fondo." Y el rey mandó traer poco a poco todo su tesoro, y el hombre fuerte lo puso en el saco, y el saco aún no estaba ni medio lleno. "Traigan más", exclamó, "esas pocas monedas no lo llenan". Entonces llegaron siete mil carros llenos de oro de todo el reino: el hombre fuerte los metió con todo y bueyes al saco. "No voy a esperar mucho más", dijo, "y tomaré lo que venga, para que el saco se llene." Cuando ya había metido todo en el saco, aún quedaba mucho espacio, y dijo: "Pondré fin a esto, ataré el saco, aunque no esté lleno." Luego se lo echó a la espalda y se alejó con sus compañeros.

Y cuando el rey vio que un solo hombre se llevaba las riquezas de todo el reino, se enojó, y envió su caballería para que persiguiera a los seis; tenían la orden de quitarle el saco al hombre fuerte. Dos regimientos pronto los alcanzaron, y les gritaron: "Ustedes son prisioneros, dejen el saco con el oro, o serán masacrados." "¿Qué dicen?", dijo el soplador, "¿somos prisioneros? Más bien todos ustedes van a bailar al aire", y se tapó una fosa nasal e hizo volar con el soplido de la otra los dos regimientos, y se separaron y se alejaron por el aire sobre las montañas, uno por aquí, otro por allá. Un sargento imploró misericordia, dijo que tenía nueve heridas y que era un buen tipo que no merecía este trato. Entonces el soplador dejó de soplar un poco, de modo que el sargento bajó de nuevo sin daño, y luego le dijo: "Ahora vete a casa con el rey, y dile que envié más caballería, yo los soplaré a todos por los aires". El rey, cuando oyó este mensaje, dijo:

"Deja que esta gente se vaya, ellos tienen algo especial". Y los seis llevaron las riquezas a casa, la dividieron entre sí, y vivieron felices por siempre.

Anexo 2: Cuentos del Proyecto Enciclopedia Campesina de Cajamarca analizados en este trabajo

Nota: Todos los cuentos recogidos aquí han sido publicados por la Red de Bibliotecas Rurales de Cajamarca y proceden de las comunidades campesinas de esta región de la Sierra norte del Perú. Están aquí transcritos textualmente y los libros que los contienen se encuentran referenciados en la Lista de referencias de este trabajo.

La piedra y el zorro (Mires 2015,13-14)

El zorro andaba burlándose de una piedra que se hallaba en el camino. Cada vez que pasaba lo decía:

—Ya es hora que te boten de aquí porque mucho estorbas; como no puedes moverte no sirves para nada.

Un día la piedra se cansó de soportar tanto insulto y lo desafía al zorro.

—Dices que soy inútil. Hagamos una apuesta en carrera a ver quien gana.

El zorro, seguro de ganar la apuesta, acepta. La piedra, que se encontraba al filo del cerro, lo dice:

—Correremos de bajada.

Y el zorro, medio vivo, maliciando dice:

—*Vua*[42] traer una soga para que corramos juntos, porque tú segurito que me vas a engañar, porque ni patas tienes. No sé cómo podrás correr.

El zorro amarró a la piedra del centro y el se amarró del cuello.

—Correré yo primero —dijo el zorro zonzo.

Empezó la carrera. El zorro jaló y la piedra, en cada vuelta que daba por la pendiente del cerro, golpeaba al competidor.

Cuando terminó la carrera el zorro estaba todo destrozado y muerto.

Así, sin tener patas, la piedra ganó la apuesta.

Contado por Cruz Huaccha, de Paccha Chica Alta

Recogido por Aurora Portal, de Pariamarca, San Marcos

[42] Voy a

Las comidas vivas (Mires 2015, 42-43)

En años anteriores dicen que las comidas hablaban y se transformaban en niños. Unos dicen que les hablaba en sueños, otros de verdad lo encontraban por los caminos.

En la ex-hacienda Pallán dicen que hace años daba muy bien toda calidad de comidas porque en ese tiempo no acostumbraban vender ni pesarlo. Por ejemplo, los granos como las habas, alverja, frejol, lenteja, trigo, todo lo que tenían que entregar a la hacienda y de ahí el hacendado les daba, pero los comuneros se repartían mejor.

Algunos que eran arrendadores tampoco vendían, solo cambiaban o regalaban. Pero cuando cosechaban más y más, ya pensaron mejor vender en medida y después pesado, y ya iban dejando la costumbre que tenían de regalar o cambiar.

En esos tiempos las habas daban demasiado y todo empezó a ser para la *plata*[43].

Una vez dicen que cayó un granizal y un pasajero ha estado viajando y lo halla a tres niños de más o menos 5 años y el señor les pregunta:

—¿De dónde son?

—De Pallán —le respondieron.

—¿A dónde se van? —les volvió a preguntar.

—Nos estamos yendo por las comunidades de Chumuch y Cortegana—, le dijeron. Acá en nuestra tierra nos tratan muy mal: nos pesan, nos venden, además que nos hacen pisotear como mulas. ¡Ya nos vamos de acá!

El señor, hasta que dé la vuelta para conversar y preguntarles más, ya no los vio más, como una ilusión se desaparecieron. El señor viajero admirado llegó al pueblo a contarles a todos, pero no le creían.

—Acá no falta ningún niño —le decían.

—Puede ser algún espíritu representado en las comidas —volvió a insistir el señor.

—No, mentiroso —le contestaban.

—Van a ver que se van a perder acá las comidas —dijo el señor.

Pero ese año habían sembrado más harto, por eso decían:

—Al trabajador no le faltan comidas. Ésos de las comunidades dicen cosas porque son pedigüeños, por no trabajar.

Ese año sembraron más de lo que sembraban siempre; sacaron plata por adelantado para pagar por las cosechas.

[43] Dinero

Pero ese año no hubo lluvia, no creció nada, y de algunos que creció vino un granizal y no dejó nada.

En las comunidades de Chumuch y Cortegana principaron a cosechar en cantidades habas, alverja, lenteja, maíz, trigo, todo lo que no daba en otros años. Pero como ya se habían acostumbrado a comprar, ellos también principaron a vender medido y después pesado. Ya no cosechaban en Andamachay habas, sino plata.

No duró muchos años.

Otra vez a una señora dice que las comidas le dijeron en sueños:

— Ya nosotros nos vamos por otros sitios, nos tratan muy mal también acá.

Y desde ese año habas no daba nada.

Adela Chávez Cépeda, 85 años, de Andamachay

El rey y Juan Sin Cuidau (Mires 2015, 71-72)

En un tiempo había un hombre llamado Juan Sin Cuidau, que no tenía cuidau para nada, pero tenía una gran cantidad de dinero y tenía su sirviente, Juan Velasquino.

Un día el Rey le dijo a Sin Cuidau:

—Mañana vienes en la mañana a contestarme tres preguntas; una va a ser ¿cuántas *arrobas*[44] pesa el sol?; otra, ¿cuánto valgo yo?; y la última, ¿cómo me llamo?

En esto Juan Sin Cuidau se puso muy triste porque no sabía cómo contestar a estas preguntas.

En eso se presentó Juan Velasquino y le preguntó:

—¿Qué le pasa patroncito? —y Sin Cuidau le dijo:

—¿Para qué quieres saber, Velasquino?

—Tal vez pueda ayudarle.

Tanto le exigía Velasquino que contó, pues, Sin Cuidau, lo que pasaba.

—Fácil —le dijo Velasquino—, yo me voy a contestar las preguntas.

Al día siguente se fue muy temprano, llegó, tocó la puerta y el Rey dijo:

— ¿Quién?

—Yo —contestó Velasquino—, soy Juan Sin Cuidau, vengo a contestar las preguntas de ayer.

El Rey le dijo:

—Bueno, pues... dime, ¿cuántas arrobas pesa el sol?

[44] *Arroba*: Antigua medida que se usa hasta hoy en el campo cajamarquino, donde equivale a 11.5 kilos.

—Cuatro arrobas, y si no me cree bájelo para hacer la prueba.

—¿Cuánto valgo yo?

—Bueno, a Jesús lo vendieron por treinta monedas: usted valdrá un real y medio.

—¿Cómo me llamo?

—Eso no sé, pues tampoco sabe quién soy yo, piensa que soy Juan Sin Cuidau, pero soy Juan Velasquino.

Así defendió la vida de su patrón, de no adivinarlo hubiera perdido la vida Juan Sin Cuidau.

Contado por Gabriel Ponce Blas, de Araqueda

El diablo[45] (Rodríguez 2011, 23-24)

Érase una vez un señor que era *rosariero*[46] y que siempre andaba por la Laguna Negra, nunca le había pasado nada, hasta que una noche muy de noche , volviendo de hacer un rosario de pronto se le apareció el diablo y le dijo:

—Hola, amigo,

—Hola —respondió el señor asustado.

Le dijo el diablo:

—Vamos, amigo, que me acompañes a traer un muerto.

El señor le respondió:

—Ahorita tengo que irme a mi casa,

—No te preocupes, vamos y te vuelves y te vas a tu casa.

Se fueron y llegaron a una quebrada. El diablo le dijo:

—Espérame aquí, agarra la mula y no te vayas ir.

El diablo se fue a traer el muerto. De un rato asomó el diablo cargao el muerto y le dijo:

—Sube a la mula y recíbeme el muerto para que me suba.

El hombre agarró el muerto, subió el diablo y se fueron.

El diablo por el camino iba comiendo los dedos del muerto.

Llegaron a su cueva, bajaron el muerto y le dijo el diablo al señor:

—Ahora puedes irte. Agarra un poco de arena.

El hombre le dijo:

[45] Cuento de la comunidad de Pingo, Cajabamba, Cajamarca, Perú.
[46] Persona que sabe de la letra y conducción de los rezos del rosario.

—No estoy loco, ¿por qué voy a coger arena?

—*Pesca*—[47] le dijo el diablo.

El hombre agarró la arena y en sus manos se volvió oro. Llenó su alforja y se fue feliz a su casa.

Contado por Paulina Balazar Aro, 56 años de edad

Recogido por Lucía Paredes Casamayor, 11 años de edad

El zoncito y su sueño (Equipo de Salud Bibliotecas Rurales 2000, 12-13)

Había un zoncito que vivía sólo durmiendo. Su mamá le pegaba y le decía:

—¡Anda a hacer servicios!— y él se iba y en el camino dormía.

Una vez mataron una culebra y lo pusieron en su *cabicera*[48].

—¡Con eso se asusta y no duerme!—, decía su madre.

Al día siguiente se lo encontró y la culebra se había convertido en oro y él decía:

—¡Miren lo que Dios da!

Sus hermanos decían:

—Este gafo roba cuando *dormemos*[49]. Si de no, de dónde va a sacar oro.

Lo que tanto dormía se empiojaba y se rascaba, y en vez de sacar piojos, sacaba *esterlinas*[50] y sus hermanos lo envidiaban.

Su mamita decía:

—¡Déjenlo dormir a su hermano, aunque *gafo*[51] no lo peguen!

Y cuando le decían "¡Trabaja!", él contestaba:

—Cuando Dios quiere dar, por la puerta ha de entrar.

Esa palabra tenía cada que lo pegaban.

Un día su mamá les contó a sus hermanos de la culebra que había puesto. Ellos con toda la ansia buscaron una culebra pa poner a su propia cabicera y resulta que la culebra se había hecho la muerta, y cuando lo ponen a su cabicera la culebra vive, lo *orca*[52] y lo mata.

El otro hermano que estaba esperando a que amanezca a que saque el oro, se va a ver temprano y resulta que su hermano ya estaba orcado con el animal. Se quedó sólo un hermano que decía:

---

[47] En el habla campesina de Cajamarca es equivalente a decir "agarra", "toma".
[48] Cabecera.
[49] Dormimos
[50] Monedas antiguas de alto valor.
[51] *Gafo*: En el habla cajamarquina, equivale a "tonto".
[52] Ahorca

—El gafo se ha levantado y lo ha orcado a mi hermano mayor.

Y lo aborrecía más al gafo.

Así que el gafo lo mantenía con sus piojos.

Decía su madre:

—Lo vende los piojos creo este gafo.

Su hermano se decía:

—Yo tamién voy a criar piojos.

Y así lo hizo, y resulta que de tanto piojo se hizo matar su cuerpo y se canceró y murió así. Se terminó su hermano y se quedó sólo el gafito con su madre y fueron felices.

Contado por Liduvina Campos Núñez, de Luichucolpa, Bambamarca