
El Jugador

Hermanos Grimm

textos.info

biblioteca digital abierta

Texto núm. 1212

Título: El Jugador

Autor: Hermanos Grimm

Etiquetas: Cuento infantil

Editor: Edu Robsy

Fecha de creación: 26 de agosto de 2016

Edita textos.info

Maison Carrée

c/ Ramal, 48

07730 Alayor - Menorca

Islas Baleares

España

Más textos disponibles en <http://www.textos.info>

El Jugador

Érase una vez un hombre que en toda su vida no hizo sino jugar; por eso lo llamaba la gente Juan «el jugador», y, como nunca dejó de hacerlo, perdió en el juego su casa y toda su hacienda. He aquí que el último día, cuando ya sus acreedores se disponían a embargarle la casa, se le presentaron Dios Nuestro Señor y San Pedro, y le pidieron refugio por una noche. Respondióles el hombre:

— Por mí, podéis quedaros; pero no puedo ofreceros ni cama ni cena.

Díjole entonces Nuestro Señor que con el alojamiento les bastaba, y que ellos mismos comprarían algo de comer, y el jugador se declaró conforme. San Pedro le dio tres cuartos para que se fuera a la panadería a comprar un pan. Salió el hombre, pero al pasar por delante de la casa donde se hallaban todavía los tahúres que lo habían desplumado, llamáronlo éstos, gritando:

— ¡Juan, entra!

— Sí — replicó él —, ¡para que me ganéis también estas tres perras gordas!

Pero los otros insistieron, el hombre acabó por entrar y, a los pocos momentos, perdió los pocos cuartos. Mientras tanto, Dios Nuestro Señor y San Pedro esperaban su vuelta, y, al ver que tardaba tanto, salieron a su encuentro. El jugador, al verlos, simuló que las tres monedas se le habían caído en un charco y se puso a revolver entre el barro; pero Nuestro Señor sabía perfectamente que se las había jugado. San Pedro le dio otros tres cuartos, y el hombre, no dejándose ya

tentar de nuevo, volvió a casa con el pan. Preguntóle entonces Nuestro Señor si tenía acaso vino, y él contestó:

— Señor, los barriles están vacíos.

Instóle Dios Nuestro Señor a que bajase a la bodega, donde seguro que encontraría vino del mejor. El otro se resistía a creerlo; pero, ante tanta insistencia, dijo:

— Bajaré, aunque tengo la certeza de que no hay.

Y he aquí que, al espitar un barril, salió un vino exquisito. Llevóselo a los dos forasteros, los cuales pasaron la noche en su casa, y, por la mañana, Dios Nuestro Señor dijo al jugador que podía pedirles tres gracias, pensando que solicitaría, en primer lugar, la de ir al cielo. Pero no fue así, pues el hombre pidió unos naipes que ganasen siempre, unos dados que tuviesen igual propiedad, y un árbol que diera toda clase de fruta y que quien se subiera en él no pudiese bajar hasta que él se lo mandase. Concedióle Nuestro Señor los tres dones y se marchó en compañía de San Pedro.

Entonces sí que el jugador se puso a jugar de veras, y, al poco tiempo, era dueño de medio mundo. Y dijo San Pedro a Nuestro Señor:

— Señor, la cosa no marcha, pues acabará ganando el mundo entero. Debemos enviarle la Muerte.

Y le enviaron la Muerte. Al presentarse ésta, el jugador se hallaba, como ya es de suponer, arrimado a la mesa con sus compinches. Díjole la descarnada:

— ¡Juan, sal un momento!

Pero el hombre le replicó:

— Espera un poco a que haya terminado la partida; entretanto puedes subirte a aquel árbol de allá fuera y coges una poca fruta; así tendremos algo que mascar durante el

camino.

La Muerte se subió al árbol, y cuando quiso volver a bajar, no pudo; allí la tuvo Juan por espacio de siete años, durante los cuales no murió ningún ser humano. Dijo entonces San Pedro a Dios Nuestro Señor:

— Señor, la cosa no marcha, pues no muere nadie; tendremos que ir a arreglarlo nosotros mismos.

Y bajaron los dos a la Tierra, donde Nuestro Señor mandó al jugador que dejase descender a la Muerte del árbol. Digiéndose él a la Muerte, le ordenó:

— ¡Baja! — y ella, al llegar al suelo, lo primero que hizo fue agarrarlo y ahogarlo. Pusiéronse los dos en camino y llegaron al otro mundo. El jugador se presentó ante la puerta del cielo y llamó:

— ¿Quién va?

— Juan «el jugador».

— ¡No te necesitamos! ¡Márchate!

Fuese entonces al Purgatorio y llamó nuevamente:

— ¿Quién va?

— Juan «el jugador».

— ¡Ay!, bastantes penas y tribulaciones sufrimos ya aquí; no estamos para juegos. ¡Márchate!

Y hubo de encaminarse a la puerta del infierno, donde fue admitido. Pero dentro no había nadie, aparte el viejo Lucifer y unos cuantos demonios contrahechos — los que estaban bien tenían trabajo en la Tierra —. Sentándose enseguida, púsose a jugar nuevamente. Pero Lucifer no poseía más que sus diablos deformes, a los cuales le ganó Juan en un abrir y cerrar de ojos, gracias a sus cartas milagrosas. Marchóse

entonces con sus diablos contrahechos a Hohenfuert, y, arrancando las perchas del lúpulo, treparon al cielo y se pusieron a aporrear el piso hasta hacerlo crujir. Ante lo cual, San Pedro exclamó:

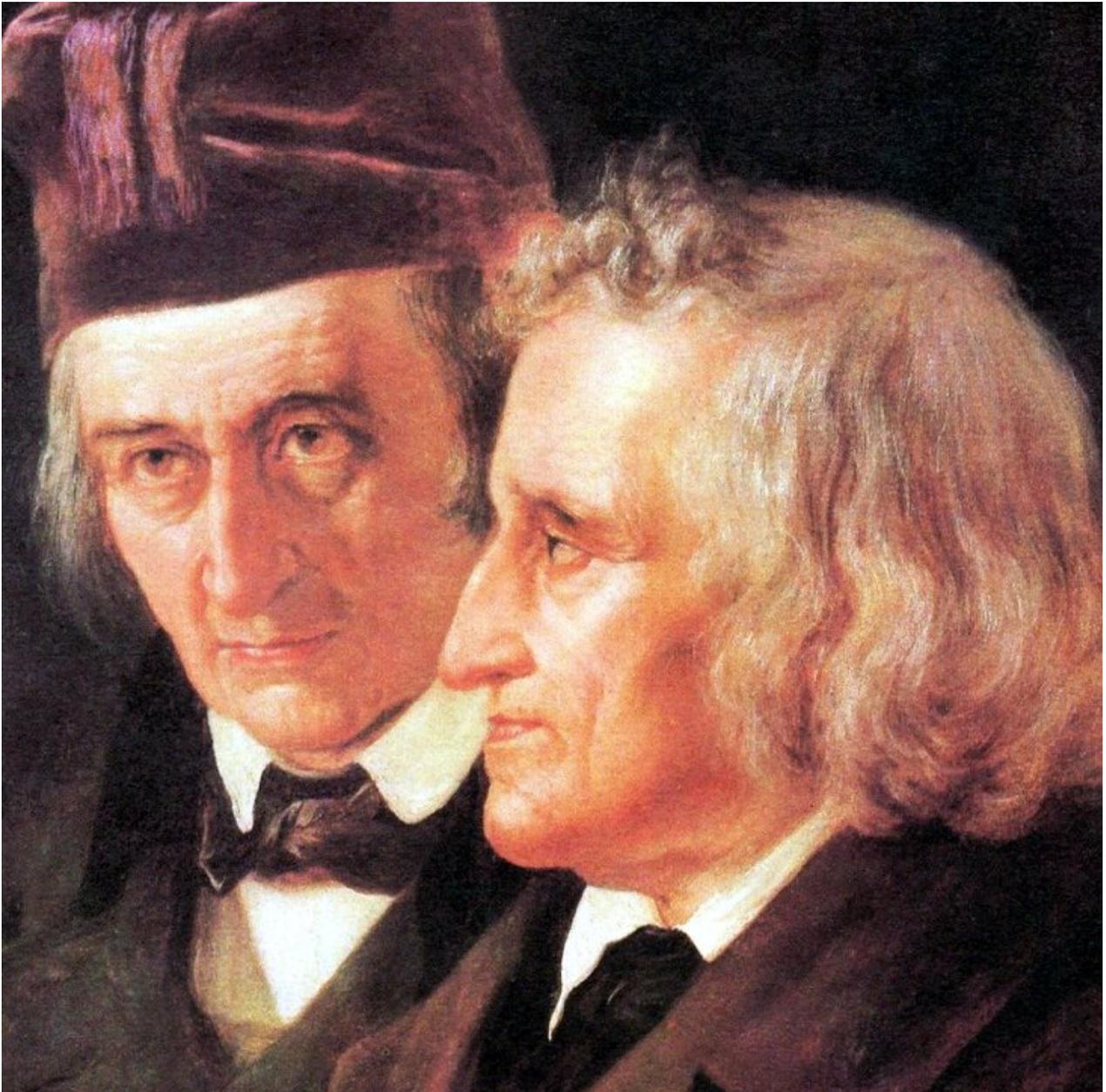
— Señor, la cosa no marcha; es preciso que lo dejemos entrar, pues, de lo contrario, derribará el cielo.

Y lo dejaron entrar, aunque a regañadientes. Pero el jugador enseguida empezó a jugar de nuevo, y armó tal griterío y alboroto, que nadie oía sus propias palabras. San Pedro volvió a hablar con Nuestro Señor:

— Señor, la cosa no marcha; debemos echarlo; si no lo hacemos, nos va a amotinar todo el cielo.

Arremetieron contra él y lo arrojaron del Paraíso, y su alma se rompió en inúmeros pedazos, que fueron a alojarse en los tahúres que todavía viven en nuestro mundo.

Hermanos Grimm



Los Hermanos Grimm es el nombre usado para referirse a los escritores Jacob Grimm (4 de enero de 1785, Hanau (Alemania) - Berlín, 20 de septiembre de 1863) y Wilhelm Grimm (24 de febrero de 1786, Hanau - 16 de diciembre de 1859, Berlín). Fueron dos hermanos alemanes célebres por sus cuentos para niños y también por su Diccionario alemán, las Leyendas alemanas, la Gramática alemana, la Mitología

alemana y los Cuentos de la infancia y del hogar (1812-1815), lo que les ha valido ser reconocidos como fundadores de la filología alemana. La ley de Grimm (1822) recibe su nombre de Jacob Grimm.

Jacob Grimm (1785-1863) y su hermano Wilhelm (1786-1859) nacieron en la localidad alemana de Hanau (en Hesse). Criados en el seno de una familia de la burguesía intelectual alemana, los tres hermanos Grimm (ya que fueron tres, en realidad; el tercero, Ludwig, fue pintor y grabador) no tardaron en hacerse notar por sus talentos: tenacidad, rigor y curiosidad en Jacob, dotes artísticas y urbanidad en Wilhelm. A los 20 años de edad, Jacob trabajaba como bibliotecario y Wilhelm como secretario de la biblioteca. Antes de llegar a los 30 años, habían logrado sobresalir gracias a sus publicaciones.

Fueron profesores universitarios en Kassel (1829 y 1839 respectivamente). Siendo profesores de la Universidad de Gotinga, los despidieron en 1837 por protestar contra el rey Ernesto Augusto I de Hannover. Al año siguiente fueron invitados por Federico Guillermo IV de Prusia a Berlín, donde ejercieron como profesores en la Universidad Humboldt. Tras las Revoluciones de 1848, Jacob fue miembro del Parlamento de Fráncfort.

La labor de los hermanos Grimm no se limitó a recopilar historias, sino que se extendió también a la docencia y la investigación lingüística, especialmente de la gramática comparada y la lingüística histórica. Sus estudios de la lengua alemana son piezas importantes del posterior desarrollo del estudio lingüístico (como la Ley de Grimm), aunque sus teorías sobre el origen divino del lenguaje fueron rápidamente desechadas.

Los textos se fueron adornando y, a veces, censurando de edición en edición debido a su extrema dureza. Los Grimm se defendían de las críticas argumentando que sus cuentos no estaban dirigidos a los niños. Pero, para satisfacer las exigencias del público burgués, tuvieron que cambiar varios

detalles de los originales. Por ejemplo, la madre de Hansel y Gretel pasó a ser una madrastra, porque el hecho de abandonar a los niños en el bosque (cuyo significado simbólico no se reconoció) no coincidía con la imagen tradicional de la madre de la época. También hubo que cambiar o, mejor dicho, omitir alusiones sexuales explícitas.

Los autores recogieron algunos cuentos franceses gracias a Dorothea Viehmann y a las familias Hassenflug y Wild (una hija de los Wild se convertiría después en la esposa de Wilhelm). Pero para escribir un libro de cuentos verdaderamente alemán, aquellos cuentos que llegaron de Francia a los países de habla alemana, como El gato con botas o Barba Azul, tuvieron que eliminarse de las ediciones posteriores.

En 1812, los hermanos Grimm editaron el primer tomo de Cuentos para la infancia y el hogar, en el cual publicaban su recopilación de cuentos, al que siguió en 1814 su segundo tomo. Una tercera edición apareció en 1837 y la última edición supervisada por ellos, en 1857. Las primeras colecciones se vendieron modestamente en Alemania, al principio apenas unos cientos de ejemplares al año. Las primeras ediciones no estaban dirigidas a un público infantil; en un principio los hermanos Grimm rehusaron utilizar ilustraciones en sus libros y preferían las notas eruditas a pie de página, que ocupaban casi tanto espacio como los cuentos mismos. En sus inicios nunca se consideraron escritores para niños sino folcloristas patrióticos. Alemania en la época de los hermanos Grimm había sido invadida por los ejércitos de Napoleón, y el nuevo gobierno pretendía suprimir la cultura local del viejo régimen de feudos y principados de la Alemania de principios del siglo XIX.

Sería a partir de 1825 cuando alcanzarían mayores ventas, al conseguir la publicación de la Kleine Ausgabe (Pequeña Edición) de 50 relatos con ilustraciones fantásticas de su hermano Ludwig. Esta era una edición condensada destinada para lectores infantiles. Entre 1825 y 1858 se publicarían diez

ediciones de esta Pequeña Edición.