



## EXPOSICIÓN

# DAVID HOCKNEY

## Seis cuentos de los hermanos Grimm



© *La cocinera. David Hockney*

**Apertura al público:** Del 30 de enero al 14 de abril

Laborables y festivos: 11:00 a 20:00 horas

Miércoles: 10:00 a 15:00 horas

Fundación Canal - Mateo Inurria 2 - Madrid

**Presentación a medios:** 29 de enero

**Comisario:** Robert Flynn Johnson

Exposición organizada por: Landau Traveling Exhibitions, Los Ángeles, California



<b>I.</b>	<b>PRESENTACIÓN DE LA EXPOSICIÓN</b> .....	<b>3</b>
<b>II.</b>	<b>CONTENIDO DE LA EXPOSICIÓN</b> .....	<b>4</b>
<b>III.</b>	<b>LOS CUENTOS DE LOS HERMANOS GRIMM</b> .....	<b>6</b>
<b>IV.</b>	<b>UN CLÁSICO MUY CONTEMPORÁNEO. EL ENFOQUE DE DAVID HOCKNEY</b> .....	<b>7</b>
	1.- La liebre de mar.....	7
	2.- Piñoncito.....	8
	3.- Rapunzel.....	9
	4.- Juan sin miedo.....	10
	5.- El viejo Rinkrank.....	11
	6.- El enano saltarín (Rumpelstiltskin).....	12
<b>V.</b>	<b>LAS TÉCNICAS DE GRABADO DE HOCKNEY</b> .....	<b>14</b>
<b>VI.</b>	<b>BIOGRAFÍA DE DAVID HOCKNEY</b> .....	<b>15</b>
<b>VII.</b>	<b>DISEÑO EXPOSITIVO</b> .....	<b>16</b>
<b>VIII.</b>	<b>ACTIVIDADES PARALELAS</b> .....	<b>16</b>
	Visitas- talleres para familias	
	Visitas guiadas para grupos y visitas privadas	
	Concurso de ilustraciones para estudiantes de Bachillerato	
	Fichas didácticas para el profesorado	
<b>XI.</b>	<b>CRÉDITOS DE LAS IMÁGENES</b> .....	<b>18</b>
	<b>ANEXO: SEIS CUENTOS DE LOS HERMANOS GRIMM</b> .....	<b>19</b>

Materiales Prensa:

En el **CD** y **DVD** que acompaña al dossier de prensa encontrará toda la documentación gráfica y audiovisual y la información escrita sobre la exposición.

**AVISO IMPORTANTE:** Por exigencia de David Hockney Inc. y en virtud de los acuerdos legales suscritos, rogamos a los medios destruyan los ficheros digitales, incluidos en el CD de prensa, una vez utilizados para la difusión de esta exposición.



## I. PRESENTACIÓN DE LA EXPOSICIÓN

David Hockney está considerado no sólo como uno de los grandes mitos del arte del siglo XX, sino también uno de los artistas británicos más influyentes de todos los tiempos. Es un artista prolífico y polifacético que ha destacado en diversas disciplinas, y en esta exposición demuestra sus extraordinarias dotes de grabador.

Unos contenidos de corte tan clásico como puedan ser los cuentos de los hermanos Grimm, pasados por el filtro de un artista adalid de la modernidad, con un punto de vista muy contemporáneo, siempre original y con grandes dosis de humor, dan un resultado realmente sorprendente.

Hockney se declara un enamorado de los cuentos, y especialmente los de los hermanos Grimm. En esta serie de grabados, realizados en 1969 y publicados en 1970, Hockney no pretende ilustrar de forma literal los cuentos, sino que ilustra escenas que por algún motivo le divierten o que ofrecen retos plásticos interesantes, e incluso en algunas de ellas aporta o prescinde de elementos, variando los pasajes sin por ello cambiar el significado de los relatos.

También original en la selección de cuentos, elige para el proyecto aquéllos que menos veces han sido ilustrados. Si bien algunos son bastante conocidos en España como “El enano saltarín”, “Juan sin miedo” o “Verdezuela” (Rapunzel), nos encontramos con cuentos mucho menos presentes en nuestra tradición como “El viejo Rinkrank”, “Piñoncito” o “La liebre de mar”.

La Fundación Canal organiza esta exposición coincidiendo con el 200º aniversario de la primera edición de los cuentos de los hermanos Grimm, cuyas compilaciones han salvado del olvido los relatos que han formado parte del acervo cultural de tantas generaciones.



## II. CONTENIDO DE LA EXPOSICIÓN

*"...Todas nuestras ideas acerca de la realidad y la representación están cambiando constantemente."*

*David Hockney*

David Hockney se implicó activamente en la creación del grabado desde el inicio de su carrera. Y lo hizo por motivos prácticos. Como el propio artista cuenta: «Empecé haciendo obra gráfica en 1961 porque me había quedado sin blanca, no podía comprar pintura y en el Departamento de Arte Gráfico te daban los materiales gratis». Adaptándose sin problemas al medio del grabado, Hockney creó en aquel tiempo (1961–62) varios aguafuertes sobre el tema de *El enano saltarín* que sentaron las bases de su serie de 1969 de ilustraciones de cuentos de los hermanos Grimm.

Gran amante de los cuentos infantiles, Hockney había leído los ciento veinte cuentos escritos por los hermanos Grimm, admiraba las primeras ilustraciones de los cuentos, y en 1969 decidió crear sus propias imágenes. Más que ilustrar de forma literal los cuentos, optó por crear grabados de gran viveza en los que condensaba una atmósfera o un detalle. De los cuentos, le gustaban muy especialmente los elementos mágicos, y sus imágenes se dirigen a responder imaginativamente a las descripciones del texto más que a intentar centrarse en los sucesos más importantes de la narración. Se trata de algo más que de simples ilustraciones, constituyendo, por sí mismas, imágenes no dependientes de las narraciones.

Hockney aborda los cuentos con un enfoque contemporáneo y a menudo humorístico, eligió también estos relatos por su simplicidad: *"Son pequeños relatos fascinantes, narrados en un lenguaje y estilo enormemente simple, directo y sin rodeos. Cubren un espectro bastante inusual de experiencias que va de lo mágico a lo moral"*.

En un primer momento seleccionó trece historias que habían encendido su imaginación. Sin embargo, tras crear once grabados para *"Juan sin miedo"*, Hockney comprobó enseguida que el proyecto se estaba volviendo inabarcable y acabó reduciendo a seis el número de relatos a ilustrar.

El objetivo de David Hockney al elegir estos seis cuentos de los hermanos Grimm fue aportar un punto de vista inédito y original representando algunos de los relatos que menos se habían ilustrado hasta entonces.

Hockney y su asistente Maurice Payne prepararon un taller de grabado y durante prácticamente un año se dedicaron en serio al proyecto, produciendo cerca de ochenta grabados de los que treinta y nueve fueron publicados y son los que componen esta exposición. En aquella época el grabado tenía gran importancia para él.



Hockney realizó esta serie pensando siempre en hacer una publicación. El libro, que contiene los seis cuentos ilustrados con los 39 grabados hechos por Hockney, fue diseñado con los grabados incorporados al texto. Adicionalmente, se produjo una versión fotográfica en miniatura que se vendió por aproximadamente dos dólares y alcanzó tal popularidad que se imprimieron sesenta mil copias. Hockney comentó: «... la idea de que cuarenta mil personas puedan permitirse ese pequeño libro me gusta mucho. Descubrí que los niños lo adoraban por su tamaño; sus manitas se mostraban encantadas con la idea; se corresponde con su escala. Creo que es una equivocación que los libros infantiles tengan el mismo tamaño que los de los demás».

Resumiendo sus vivencias ilustrando a los Hermanos Grimm, Hockney escribió: «Esos grabados acabaron convirtiéndose en algunas de mis piezas más famosas. Se trata de un trabajo “importante” por el largo tiempo —casi un año— invertido en crearlos, sólo en el aspecto artístico. Si trabajas en una pintura durante un año la consideras una pieza importante».



### III. LOS CUENTOS DE LOS HERMANOS GRIMM

Jacob Grimm (1785-1863) y Wilhelm Grimm (1786-1859) publicaron gran parte de los cuentos populares que conocemos, cuyo origen son leyendas y relatos con moraleja transmitidos de generación en generación.

Los hermanos Grimm no escribieron los cuentos, pero tuvieron el mérito de recopilarlos, editarlos y publicarlos, salvándolos del olvido.

El primer grabado de la sala, hecho en aguafuerte y aguainta, es un homenaje a Catherina Dorothea Viehmann, la anciana que contó la mayoría de los cuentos a los hermanos Grimm.

El retrato, inspirado en un dibujo hecho por Emil Ludwig Grimm, el hermano menor de los Grimm, Hockney ha querido destacar la importancia de la mujer que ha sido la principal fuente de información de los recopiladores de los cuentos.

#### El origen de los recopilatorios de cuentos

El primer libro de cuentos que se conoce es del italiano Giovanni Francesco Straparola, quien publicó entre 1550 y 1553 "Las noches agradables", que reunía setenta y cuatro cuentos compilados, entre ellos "El gato con botas". El también italiano Giambattista Basile fue el responsable de dos volúmenes de cuentos titulados "El cuento de los cuentos o el entretenimiento de los pequeños", publicados con carácter póstumo en 1634 y 1633, entre estos cuentos las primeras versiones de La Cenicienta, Rapunzel, La Bella Durmiente y Hansel y Gretel. Caperucita Roja llegó de la mano del francés Charles Perrault, cuento incluido en la recopilación de "Historias y cuentos del pasado con moraleja: Los cuentos de la mamá Gansa" publicados en 1697.

Con la primera edición de 1812 de "Cuentos para la infancia y el hogar", que contenía ochenta y seis historias, los hermanos Grimm iniciaron una búsqueda literaria que culminó con la séptima edición publicada en 1857 que incluía doscientos once cuentos.



#### IV. UN CLÁSICO MUY CONTEMPORÁNEO. EL ENFOQUE DE DAVID HOCKNEY

Durante el recorrido de la exposición, el propio Hockney nos explica en cada escena el porqué de su creación. Es revelador el profundo conocimiento que Hockney tiene de la tradición pictórica clásica, y en sus explicaciones no faltan alusiones a grandes artistas como Leonardo Da Vinci, Uccello, Carpaccio o Goya.

##### 1.- LA LIEBRE DE MAR



© El chico escondido en un pez.  
David Hockney

*«Este cuento me gustó por parecerme un relato sexual muy extraño sobre una princesa que quiere, y a la vez no quiere, un marido. En otras palabras: la historia habla de que el marido deberá ser capaz de esconderse de la princesa, aunque ella viva en una torre con doce ventanas desde las que todo lo ve. Por eso trata de algo así como que ella quiere algo que a la vez no quiere... A veces interpreto que de lo que la historia habla es del deseo de tener un niño. Pero bueno, ahí está: en lo alto de una torre asomada a las ventanas.*

*Era muy divertido trabajar en él. En cuanto comencé avancé bastante rápido con Maurice Payne, y cuanto más avanzaba menos necesitaba hacer dibujos para los aguafuertes. Al final sólo necesitaba hacer dibujos para cosas técnicas, como estas de El muchacho escondido en un huevo y El muchacho escondido en un pez, pertenecientes a El lebrato marino, donde la figura queda perdida en el interior de algo. Mo fue quien posó para ambos dibujos».*

David Hockney

Las aguatinas de Goya (1746–1828) inspiraron los tonos oscuros y dramáticos de muchas de las ilustraciones de los cuentos de los Grimm realizadas por Hockney, quien introduce elementos de humor.

En una de las composiciones más elegantes y originales de la serie, el pez fosforescente flota sobre el oscuro suelo marino con el muchacho agazapado en su interior. La imagen del chico inspirado en Maurice Payne ayudante de Hockney, es



característica de la precisa ejecución de la forma y el personaje en el dibujo de Hockney.

## 2.- PIÑONCITO



© La cocinera. David Hockney

Hockney ilustra este cuento con seis grabados que ponen en evidencia su talento para representar tanto naturalezas muertas y paisajes como retratos. Este cuento refleja el deseo de Hockney de centrarse más en elementos visuales que le interesan como artista moderno que en los momentos más dramáticos del relato.

Las cabezas grotescas de Leonardo da Vinci –trabajos bien conocidos por Hockney– inspiraron una visión, bastante inquietante, de la cocinera que desea hervir a Piñoncito. Impresiona el intenso sombreado cruzado del fondo que da vigor a la escena y destaca la marcada expresión del rostro.

La contenida pero elegante habilidad de Hockney hace que algunos dibujos sean tanto una ilustración del cuento, como una pieza que se erige en sí misma como una obra independiente del arte contemporáneo de la década de los sesenta.

La independencia mostrada por Hockney a la hora de elegir sus temáticas para las ilustraciones en todos los cuentos de los Grimm las hace muy rompedoras desde el punto de vista de su originalidad.

Hockney elude los aspectos dramáticos y siniestros del cuento empleando aguatinas oscuras y un sombreado cruzado que le sirven a Hockney para crear escenas tan sencillas como amenazadoras.



### 3.- RAPUNZEL



© Rapunzel creciendo en su jardín.  
David Hockney

*«Este es uno de los cuentos más famosos. Me gustó la versión del New York Times... hicieron una crítica bastante extensa de la muestra cuando expuse en Nueva York. Me encantó eso que decían de que, bien pensado, los relatos resultan bastante locos y extraños. En términos modernos podrían contar la historia de una pareja que se traslada a vivir a una casa y ven que en el jardín vecino crece una lechuga; a la mujer se le antoja la lechuga hasta el punto de quererla a toda costa y saltar al otro lado para cogerla. Entonces, la anciana que habita la casa le dice: “está bien, puedes quedarte con la lechuga si me das a tu hijo”, y así lo acuerdan. Contarlo con esas palabras e imaginarlas sellando ese pacto en sus chalets adosados nos parecería increíble. Me gustó esa traducción que hacen a un estilo moderno. Éste es uno de los pocos aguafuertes que hice totalmente libre de referencias. Es absolutamente ficticio. Me inventé el jardín. En Inglaterra el término Rapunzel se traduce por “rampion” (rapónchigo), una especie de hoja comestible en ensaladas; pero como no encontré ninguna imagen, el aspecto es el de una simple lechuga. Luego está la vieja que quiere al niño. En una traducción recibe el nombre de bruja, en otra, el de hechicera. Y aunque fue otro quien tradujo los cuentos yo volví a cambiar palabras, así que, de alguna forma, yo colaboré en la traducción al inglés. Sea como fuere, prefería el término “hechicera”; me pareció que no era tan duro con ella como el de “bruja”. Una vez más, el grabado es inventado. Aunque creo que, en parte, está tomado de Brueghel, un detalle de un cuadro de Brueghel...”*

David Hockney



En toda la serie, Hockney aporta a los cuentos su propia visión desde un punto de vista conceptual, artístico y literario. Recurre a las licencias creativas, inventa sus propias escenas y las compone a su manera. Así, en este cuento sustituye a la bruja por una hechicera para humanizarla y compone el huerto con árboles de aspecto ornamental, inspirados en Leonardo.

En *"Rapunzel creciendo en el jardín"*, el artista construye un jardín de cuento de apariencia excéntrica, con dos árboles y un monumento de piedra. En 1969 Hockney fue incapaz de encontrar una imagen de la planta del rapónchigo, en alemán "Rapunzel", evidentemente hoy en día bastan unos segundos para acceder en Internet a multitud de imágenes. Hockney juega con el espectador al hacerle creer que la mujer asomada a la ventana de la torre del grabado es Rapunzel cuando en realidad es su madre, que entrega su hija a la hechicera.

Las composiciones de este cuento son características del estilo cultivado por Hockney en los años sesenta. El énfasis en la ejecución de las figuras representa un aspecto muy contemporáneo, aunque en realidad parte del conocimiento que Hockney posee de las grandes obras clásicas de la pintura.

En este relato Hockney decide experimentar con las torres. Cuatro de las seis torres que crea para toda la serie se incluyen en Rapunzel.

Hockney combina aguafuerte y aguatinta en las seis escenas que elige de Rapunzel.

#### 4.- JUAN SIN MIEDO



© *El sacristán disfrazado de fantasma.*  
David Hockney

*«Y aquí está el fantasma, el hombre disfrazado de fantasma que intenta asustar al muchacho, que permanece inmutable. No es más que el dibujo resultante de cubrir un lápiz con un pañuelo y observar los pliegues, lo que me permitió ver las dobleces y dibujar la forma correcta de las mismas, etc.».*

David Hockney



En toda la serie se pueden apreciar referencias a la tradición pictórica clásica. Hockney representa once escenas de "Juan sin miedo" y en varias de ellas se inspira en Magritte y Carpaccio.

La mezcla de realidad y fantasía de Hockney en la serie de grabados resulta muy original y está en línea con su personal manera de interpretar los cuentos. "El sacristán disfrazado de fantasma" es una de las ilustraciones más entrañables del "Juan sin miedo", este fantasma tan poco convincente —nótese los pies que se asoman por abajo— no provoca ningún tipo de impacto emocional en el indiferente muchacho, esta inexpresividad es constante a lo largo de todo el cuento, tan solo en alguna de las escenas Juan demuestra algún tipo de reacción. En su apática observación del caos circundante, este chico, presente en cuatro aguafuertes del cuento, actúa como autorretrato simbólico.

Lo que impresiona en los grabados de este cuento es la asombrosa intensidad gráfica que consigue Hockney al manipular diversas y complejas técnicas para conseguir gamas tonales y transmitir de manera convincente la apariencia del calor, el humo, las llamas, la luz de la lumbre, los claroscuros. La salpicadura de aguafuertes que Hockney emplea sobre la plancha para plasmar el agua en algunas ilustraciones, representa todo un hito del grabado.

## 5.- EL VIEJO RINKRANK



© La princesa rescatada.  
David Hockney

*«..... Quería lograr un efecto espontáneo, por lo que no quería hacer un dibujo detallado y limitarme a copiarlo en la plancha del aguafuerte. Son dibujos rápidos, auténticos dibujos preparatorios para grabados, en los que se definen el estilo y las referencias. Por ejemplo, a veces hago referencias al periodo, si bien habitualmente está claro que aludo a cuentos populares medievales. Por tanto, en cuanto a la ropa y los objetos, es en general el periodo correcto. Me encontré recurriendo a pintores de ese periodo, sobre todo Carpaccio (especialmente bueno para el vestuario), Uccello, Leonardo. Recibí cartas de historiadores del arte alemanes que me*



*preguntaban si había utilizado esto o aquello, como si hubieran descubierto algo... Yo creía que era absolutamente obvio: estaba citando a Carpaccio o a Leonardo... ».*

David Hockney

De una manera un tanto cruel, Hockney transforma a la elegante y joven princesa en una solterona corta de vista y de lo más corriente. Por tercera vez en las cinco estampas que componen *El viejo Rinkrank*, Hockney se deleita en dibujar cómo, a través del cristal a la derecha del grabado, el reflejo de la luz distorsiona el vestido de la princesa.

Hockney disfruta de la oportunidad de moverse libremente entre las ilustraciones más tradicionales de los cuentos y el realismo contemporáneo, sin dejar por ello de mantenerse fiel a las narraciones.

En las cinco ilustraciones del cuento, Hockney recurre a técnicas opuestas como el barniz duro (aguafuerte de línea) y el aguafuerte de barniz blando (lápiz sobre papel de seda) para suavizar las líneas en contraste con la aguatinta oscura que emplea en los fondos para conferir gran dramatismo a estos grabados.

## 6.- EL ENANO SALTARÍN



© Suplicando por el niño.  
David Hockney

*«A Rumpelstiltskin ya lo había hecho antes. El enano saltarín es de nuevo un relato famoso. El enano es inventado. Es, básicamente, el que ya había hecho en el aguafuerte de 1961. Imaginé una pequeña forma extraña, toda peluda. Sin embargo, en realidad no es un personaje malvado, pues finalmente cede, devuelve el niño y acaba partido en dos. Por tanto, está claro que hay algo de bondad en él y por tanto no podía convertirlo en un monstruo absolutamente grotesco».*

David Hockney



En toda la serie Hockney dota de personalidad a los personajes en función de lo que a él le inspiran, sigue sus propias emociones y altera los cuentos, sin por ello renunciar a su esencia.

En "El enano saltarín" crea un llamativo contraste entre la hija del molinero, alta, elegante y bella y Rumpelstiltskin, pequeño, peludo y de alguna forma lastimoso, como se puede observar claramente en "*Suplicando por el niño*".

En este cuento Hockney no se resiste a alterar ligeramente el texto. En el cuento original, el segundo día Rumpelstiltskin acude a ver a la reina, quien trata de adivinar su nombre: «¿Te llamas, quizás, Huesodevaca, Paloderueca o Patadearaña?». El texto que acompaña la ilustración de Hockney reza: «Quizás Ringo, o Zappa, o Kasmin?». Hockney sustituye los nombres del relato por los del batería de los Beatles, Ringo Starr (Inglaterra, 1940), el innovador rockero Frank Zappa (Estados Unidos, 1940–1993) o el galerista londinense de Hockney por aquellos días John Kasmin (Inglaterra, 1934).

Hockney representa el cuento con seis láminas y aunque las ilustraciones lo describen fielmente, resulta un tanto surrealista por el enérgico grabado de líneas en la plancha. La estética de Magritte influye en Hockney a la hora de representar estas escenas y transformarlas para sus propios fines creativos.

En algunos grabados Hockney se abstiene de realizar una ilustración tradicional a partir del texto, explorando visualmente las cualidades táctiles de una manera muy abstracta. Su deleite en la exploración de diversas técnicas gráficas en estos aguafuertes anuncia sus estampas en color, más complejas, de 1977, *The Blue Guitar: Etchings by David Hockney Who Was Inspired by Wallace Stevens Who Was Inspired by Pablo Picasso* (*Guitarra azul: grabados de David Hockney quien se inspiró en Wallace Stevens quien se inspiró en Pablo Picasso*).



## V.- LAS TÉCNICAS DE GRABADO DE HOCKNEY

Hockney combina de forma magistral tres técnicas de grabado -aguafuerte, aguainta y punta seca- para dar un toque dramático o un punto divertido a cada ilustración y logra efectos asombrosos que demuestran sus dotes de grabador.

El artista utiliza el aguafuerte para destacar un trazo sobre superficies uniformes conseguidas con la aguainta, dando lugar a amplias zonas tonales llenas de contraste. A menudo se utilizan aguafuerte y aguainta en un mismo grabado, como ocurre en las seis ilustraciones del cuento "Rapunzel". Recurre también a la técnica de punta seca para producir tonos oscuros y aportar dramatismo a la escena.

De los 39 grabados:

- En seis se utiliza aguafuerte. Esta técnica está presente en todos los cuentos, salvo en "La liebre de mar".
- Veintiocho están trabajados en aguafuerte y aguainta.
- Las cinco ilustraciones restantes incorporan la técnica de la punta seca. Esta técnica se emplea en los cuentos "La Liebre de mar", "Juan sin miedo" y "El enano saltarín".

### **Aguafuerte**

Método para realizar grabados con una plancha metálica, por lo general de cobre, en la que se graba un dibujo mediante ácido. En primer lugar, el grabador recubre la plancha de cobre con una sustancia resistente al ácido que se denomina barniz. Después, el artista hace el dibujo en el barniz con un instrumento punzante. Luego la plancha se expone a la acción del ácido nítrico, que corroe las zonas de la plancha no protegidas por el barniz formando un patrón de surcos bajo la superficie de la plancha.

Al aplicar tinta sobre la plancha, las líneas mordidas retienen la tinta, procediéndose a limpiar la que queda en la superficie de la plancha. Después, se coloca un papel húmedo sobre la plancha presionando, generalmente con una prensa, para transferir el dibujo al papel, acabando así el grabado.

### **Aguainta**

En la variación de aguafuerte que se conoce como aguainta la plancha de cobre queda expuesta al ácido a través de una capa de resina en polvo fundida. El resultado es una superficie mordida de manera uniforme que da lugar a amplias zonas tonales al retirarse la resina y entintar e imprimir la plancha.

### **Punta seca**

Método de grabado en el que el dibujo se graba directamente sobre la plancha de cobre con ayuda de un instrumento de punta afilada. Después, la plancha se entinta, se limpia y se imprime. Las líneas de la punta seca se caracterizan por unos bordes ligeramente borrosos por la impresión de la tinta impresa que queda en la rebaba, una rugosa cresta de metal que se acumula a ambos lados del surco al trazarse la línea con la punta seca. La punta seca se utiliza casi siempre en combinación con otras técnicas de grabado.



## VI. DAVID HOCKNEY

Uno de los creadores de más talento de su generación, David Hockney (nacido en 1937) es un pintor, dibujante, grabador, fotógrafo y escenógrafo inglés cuyo arte goza de respeto universal. Nacido y criado en la provinciana ciudad de Bradford, Hockney empezó a ser conocido como artista siendo todavía estudiante del Royal College of Art de Londres. Sus primeras obras tienen un aire expresionista que en cierto modo nos remite a Francis Bacon. Sin embargo, a comienzos de los sesenta el estilo de Hockney había progresado ya hacia un tipo de arte representacional muy personal, que ponía de manifiesto su gran habilidad para el dibujo y su habitual audacia en el uso del color.

Hockney se implicó activamente en la creación de grabado desde el inicio de su carrera. Y lo hizo por motivos prácticos. Como el propio artista cuenta: «Empecé haciendo obra gráfica en 1961 porque me había quedado sin blanca, no podía comprar pintura y en el Departamento de Arte Gráfico te daban los materiales gratis». <sup>1</sup> Adaptándose sin problemas al medio del grabado, Hockney creó en aquel tiempo (1961–62) varios aguafuertes sobre el tema de *El enano saltarín* que sentaron las bases de su serie de 1969 de ilustraciones de cuentos de los hermanos Grimm.

Al contrario que otros famosos artistas ingleses, como Francis Bacon, Lucian Freud o Frank Auerbach, que sintieron la necesidad de trabajar exclusivamente en Londres, Hockney disfrutó de la aventura de buscar nuevas localizaciones para su creación. Particularmente célebre fue su llegada en 1964 a Los Ángeles, donde conserva casa y estudio. Todo aquello que los demás daban por sentado era para Hockney nuevo, fresco y exótico. Sus imágenes de California —con sus piscinas, palmeras y edificios modernos bañados en una implacable luz solar— constituyen un espléndido comentario visual de la cultura americana y son vistos como elogiosos y, a la vez, críticos.

A lo largo de los últimos cuarenta y cinco años Hockney ha producido una cascada de obras como pintor, dibujante o maestro de grabado. Además, ha diseñado escenografías innovadoras para el Royal Court Theatre, Glyndebourne, La Scala o la Metropolitan Opera de Nueva York. En ocasiones se ha implicado activamente en la fotografía, produciendo composiciones de gran originalidad uniendo múltiples fotos.

En los últimos años Hockney ha escrito un libro, *Secret Knowledge* (2001), que habla del uso que los grandes maestros hicieron de la cámara oscura. Ha regresado a sus raíces en la Inglaterra rural a través de una serie de gigantescas pinturas de paisaje. Siempre al dictado de su fértil imaginación, el año pasado Hockney recurrió a su iPhone para crear unos sorprendentes dibujos digitales que envía por email a sus amigos. David Hockney es un auténtico hombre renacentista en una era cada vez más enemiga de lo intelectual.



## VII. DISEÑO EXPOSITIVO

El sorprendente diseño expositivo es obra de Enrique Bonet, que utilizando la luz y el color ha convertido la sala de exposiciones en un espacio que invita al visitante a dar un paseo por el mágico mundo de los hermanos Grimm visto desde el enfoque contemporáneo de David Hockney.

Parte fundamental del montaje es la integración de los cuentos en la sala de exposiciones para dar soporte conceptual a las ilustraciones de Hockney.

## VIII. ACTIVIDADES PARALELAS

### Visitas- talleres para familias

El propósito de los talleres es acercar el arte a los niños de forma entretenida y divulgativa. Los grupos son para niños de 3 a 6 y de 7 a 12 años.

En el taller los niños usarán su imaginación, lápices y acuarelas para crear su propio cuento ilustrado y harán una breve visita a la sala de exposiciones para comparar sus ilustraciones con las de David Hockney... Descubrirán coincidencias, diferencias y detalles que les resultarán sorprendentes.

*Duración aproximada: 2 horas*

Para niños de 3-6 años, acompañados por un adulto.  
Sábados a las 12.00 y a las 17:00 h.

Para niños de 7-12 años, acompañados por un adulto.  
Domingos a las 12.00 y a las 17.00 h.

Reservas: 91 323 28 72 de lunes a viernes de 9:00 a 16:30 horas.

### Visitas guiadas para grupos y visitas privadas

La Fundación Canal ofrece visitas para grupos de adultos, de hasta 20 personas y de una hora de duración, guiadas por expertos en Historia del arte que acercan la exposición de una forma integral.

### **Visitas guiadas para grupos** (dentro del horario expositivo)

En español, inglés, francés, italiano y lengua de signos en español.  
Laborables y festivos de 11:00 a 19:00 h. y miércoles de 11:00 a 14:00 h.

Información y reservas: 91 217 11 29 de lunes a viernes de 10 a 14 horas o en [info@didark.es](mailto:info@didark.es)



### **Visitas privadas** (fuera del horario expositivo)

Dirigidas a empresas y entidades que deseen ofrecer a sus clientes o empleados una oportunidad para conocer la exposición de manera exclusiva.

Las visitas se pueden completar con un cóctel en el hall de la Fundación Canal.

Los miércoles a partir de las 16:00 h.

**Información y reservas:** 91 545 15 06 o en [visitasprivadas@fundacioncanal.es](mailto:visitasprivadas@fundacioncanal.es)

### **Concurso on line de ilustraciones para alumnos de Bachillerato**

Los alumnos de Bachillerato de la Comunidad de Madrid podrán ilustrar digitalmente una única escena de alguno de los seis cuentos presentes en la exposición, al igual que Hockney ilustra con total libertad las escenas que más le divierten de los cuentos.

Puesto que los últimos trabajos de este artista han sido realizados con tableta digital, las ilustraciones habrán de ser digitales y **los tres premios del concurso consistirán en 3 tabletas digitales de última generación**. Más información y bases en: [www.fundacioncanal.com](http://www.fundacioncanal.com)

### **Fichas didácticas para el profesorado**

La Fundación Canal ofrece a los centros educativos de la Comunidad de Madrid fichas didácticas de la exposición dirigidas al profesorado de **Educación Primaria** y **Bachillerato**. El propósito de estas fichas es contribuir a la difusión de los contenidos artísticos y apoyar la labor docente ofreciendo la posibilidad de complementar la formación de los estudiantes.

*Las fichas didácticas en formato pdf podrán descargarse a partir del 29 de enero a través de [www.fundacioncanal.com](http://www.fundacioncanal.com) introduciendo la clave correspondiente enviada previamente, por carta y por correo electrónico, a los centros educativos.*

### **Para más información:**

Fundación Canal  
Gabinete de Prensa  
[prensa@fundacioncanal.es](mailto:prensa@fundacioncanal.es)  
91 54515 03/ 27  
<http://www.fundacioncanal.com>



## IX. CRÉDITOS DE LAS FOTOGRAFÍAS

### **Fotografía de obra**

**AVISO IMPORTANTE:** Por exigencia de David Hockney Inc. y en virtud de los acuerdos legales suscritos, rogamos a los medios destruyan estos ficheros digitales una vez utilizados para la difusión de esta exposición.

#### **La liebre de mar**

1.- © El chico escondido en un pez. David Hockney

#### **Piñoncito**

2.- © La cocinera. David Hockney

#### **Rapunzel**

3.- © Rapunzel creciendo en el jardín. David Hockney

#### **Juan sin miedo**

4.- © El sacristán disfrazado de fantasma. David Hockney

#### **El viejo Rinkrank**

5.- © La princesa rescatada. David Hockney

#### **El enano saltarín (Rumplestiltskin)**

6.- © Suplicando por el niño. David Hockney

### **Fotografía de sala**

© Fundación Canal



## ANEXO:

### SEIS CUENTOS DE LOS HERMANOS GRIMM

#### 1. LA LIEBRE DE MAR

Érase una vez una princesa que tenía en el piso más alto de su palacio un salón con doce ventanas, abiertas a todos los puntos del horizonte, desde las cuales podía ver todos los rincones de su reino. Desde la primera, veía más claramente que las demás personas; desde la segunda, mejor todavía, y así sucesivamente, hasta la duodécima, desde la cual no se le escapaba nada de cuanto había y sucedía en sus dominios, en la superficie o bajo tierra. Como era en extremo soberbia y no quería someterse a nadie, sino conservar el poder para sí misma, mandó pregonar que se casaría con el hombre que fuese capaz de ocultarse de tal manera que ella no pudiese descubrirlo. Pero aquel que se arriesgase a la prueba y perdiese, sería decapitado, y su cabeza, clavada en un poste. Ante el palacio se levantaban ya noventa y siete postes, rematados por otras tantas cabezas, y pasó mucho tiempo sin que aparecieran más pretendientes. La princesa, satisfecha, pensaba: “Permaneceré libre toda la vida”.

Pero hete aquí que comparecieron tres hermanos dispuestos a probar suerte. El mayor creyó estar seguro metiéndose en una poza de cal, pero la princesa lo descubrió ya desde la primera ventana, y ordenó que lo sacaran del escondrijo y lo decapitasen. El segundo se deslizó a las bodegas del palacio, pero también fue descubierto desde la misma ventana, y su cabeza ocupó el poste número noventa y nueve. El menor se presentó entonces ante su alteza, y le rogó que le concediese un día para reflexionar y, además, la gracia de repetir la prueba tres veces; si a la tercera fracasaba, renunciaría a la vida. Como era muy guapo y lo solicitó con tanto ahínco, la princesa le dijo:

—Bien, te lo concedo; pero no te saldrás con la tuya.

Se pasó el mozo la mayor parte del día siguiente pensando el modo de esconderse, pero fue en vano. Cogiendo entonces una escopeta, salió de caza, vio un cuervo y le apuntó, y cuando se disponía a disparar, el animal le gritó:

—¡No dispaes, te lo recompensaré!

Bajó el muchacho el arma y se encaminó al borde de un lago, donde le sorprendió un gran pez, que había subido del fondo a la superficie. Al apuntarle, el pez exclamó:

—¡No dispaes, te lo recompensaré!

Le perdono la vida y continuó su camino, hasta que se topó con una zorra, que iba cojeando. Disparó contra ella, pero erró el tiro, y entonces le dijo el animal:

—Mejor será que me saques la espina de la pata.

Él así lo hizo, aunque con intención de matarla y despellejarla; pero el animal dijo:

—Suéltame y te lo recompensaré.



El joven la puso en libertad y, como ya anocheecía, regresó a su casa.

Al día siguiente había de esconderse; pero por mucho que se quebró la cabeza, no halló ningún sitio para ello. Fue al bosque, al encuentro del cuervo, y le dijo:

—Ayer te perdoné la vida; dime ahora dónde debo esconderme para que la princesa no me descubra.

Bajó el ave la cabeza y estuvo pensando largo rato, hasta que, al fin, graznó:

—¡Ya lo tengo!

Trajo un huevo de su nido, lo partió en dos y metió al mozo dentro; luego volvió a unir las dos mitades y se sentó encima.

Cuando la princesa se asomó a la primera ventana no pudo descubrirlo, y tampoco desde la segunda; empezaba ya a preocuparse cuando, al fin, lo vio, desde la undécima. Mandó matar al cuervo de un tiro y traer el huevo; y, al romperlo, apareció el muchacho:

—Te perdono por esta vez, pero como no lo hagas mejor, estás perdido.

Al día siguiente se fue el mozo al borde del lago y llamando al pez, le dijo:

—Te perdoné la vida; ahora indícame dónde debo ocultarme para que la princesa no me vea.

Reflexionó el pez un rato y, al fin, exclamó:

—¡Ya lo tengo! Te encerraré en mi vientre.

Se lo tragó y bajó a lo más hondo del lago. La hija del rey miró por las ventanas sin lograr descubrirlo desde las once primeras, con la angustia consiguiente; pero desde la duodécima lo vio. Mandó pescar al pez y matarlo, y, al abrirlo, salió el joven de su vientre. Resulta fácil imaginar el disgusto que se llevó. La princesa le dijo:

—Por segunda vez te perdono la vida, pero tu cabeza adornará, irremisiblemente, el poste número cien.

El último día, el mozo se fue al campo, descorazonado, y se encontró con la zorra.

—Tú que sabes todos los escondrijos —le dijo—, aconséjame, ya que te perdoné la vida, dónde debo ocultarme para que la princesa no me descubra.

—Es difícil —respondió la zorra poniendo cara de preocupación; pero, al fin, exclamó:

—¡Ya lo tengo!

Se fue con él a una fuente y, sumergiéndose en ella, volvió a salir transformada en comerciante de ganado. Después hubo de sumergirse, a su vez, el muchacho, reapareciendo transformado en liebre de mar. El mercader fue a la ciudad, donde exhibió el gracioso animalito, reuniéndose mucha gente a verlo. Al fin, bajó también la princesa y, prendada de él, lo compró al comerciante por una buena cantidad de dinero. Antes de entregárselo, dijo el comerciante a la liebre:

—Cuando la princesa vaya a la ventana, escóndete bajo la cola de su vestido.



Al llegar la hora de buscarlo, la joven se asomó a todas las ventanas, una tras otra, sin poder descubrirlo; y al ver que tampoco desde la duodécima lograba dar con él, le entró tal miedo y furor, que, a golpes, rompió en mil pedazos los cristales de todas las ventanas, haciendo retumbar todo el palacio.

Al retirarse y encontrar a la liebre debajo de su cola, la cogió y, arrojándola al suelo, exclamó:

—¡Quítate de mi vista!

El animal se fue al encuentro del mercader y juntos volvieron a la fuente. Se sumergieron de nuevo en las aguas y recuperaron sus figuras reales. El mozo dio gracias a la zorra, diciéndole:

—El cuervo y el pez son unos aprendices comparados contigo. No cabe duda de que tú eres la más astuta.

Luego se presentó en palacio, donde la princesa lo aguardaba ya, resignada a su suerte. Se celebró la boda, y el joven se convirtió en rey y señor de todo el país. Nunca quiso revelarles dónde se había ocultado la tercera vez ni quién le había ayudado, por lo que ella vivió en la creencia de que todo había sido fruto de su habilidad, y, por ello, le tuvo siempre en gran respeto, ya que pensaba: “Éste es más listo que yo”.



## 2. PIÑONCITO

Un guardabosques salió un día de caza y, hallándose en el espesor del bosque, escuchó de pronto unos gritos como de niño pequeño. Dirigiéndose hacia la parte de la que venían las voces, llegó al pie de un alto árbol, en cuya copa se veía una criatura de poca edad. Su madre se había quedado dormida, sentada en el suelo con el pequeño en brazos, y un ave de rapiña, al descubrir al bebé en su regazo, había bajado volando y cogiendo al niño con el pico, lo había depositado en la copa del árbol.

Trepó a ella el guardabosque y, recogiendo a la criatura, pensó: “Me lo llevaré a casa y lo criaré junto con Lenita”. Dicho y hecho, los dos niños crecieron juntos. Al que había sido encontrado en el árbol, por haberlo llevado allí un ave, le pusieron de nombre Piñoncito. Él y Lenita se querían tanto, tantísimo, que en cuanto uno no veía al otro se sentía triste.

Tenía el guardabosque una vieja cocinera, la cual, un atardecer, cogió dos cubos y fue al pozo por agua; tantas veces repitió la operación, que Lenita, intrigada, hubo de preguntarle:

—¿Para qué traes tanta agua, viejecita?

—Si no se lo cuentas a nadie, te lo diré —le respondió la cocinera. Lenita le aseguró que no, que no se lo diría a nadie, y entonces la vieja le reveló su propósito—: Mañana temprano, en cuanto el guardabosque se haya marchado de caza, herviré este agua y cuando esté hirviendo en el caldero, echaré en él a Piñoncito y lo coceré.

Por la mañana, de madrugada, el hombre se levantó y se fue al bosque, mientras los niños seguían aún en la cama. Entonces dijo Lenita a Piñoncito:

—Si tú no me abandonas, tampoco yo te abandonaré.

Piñoncito le respondió:

—¡Jamás de los jamases!.

Y Lenita dijo:

—Pues voy a descubrirte una cosa a ti solo. Anoche, al ver que la vieja traía tantos cubos de agua del pozo, le pregunté por qué lo hacía, y me dijo que me lo diría si no se lo contaba a nadie. Yo se lo prometí, y entonces me dijo que esta mañana, cuando padre estuviese de caza, herviría el agua en el caldero, te echaría en él y te cocería. Así que levantémonos enseguida, vistámonos y nos escaparemos.

Los dos niños se levantaron, se vistieron rápidamente y huyeron. Cuando el agua hirvió en el caldero, la cocinera se dirigió a la habitación en busca de Piñoncito, con el propósito de echarlo a cocer; pero al acercarse a la cama se encontró con que los dos pequeños se habían marchado. A la vieja le entró un gran miedo, y pensó: “¿Qué diré cuando vuelva el guardabosques y vea que no están los niños? Hay que correr y traerlos de nuevo”.

Envió a tres mozos, con el encargo de alcanzar a los niños y traerlos a casa. Los pequeños se habían sentado a la orilla del bosque y al ver de lejos a los tres criados que se dirigían hacia ellos, dijo Lenita a Piñoncito:



—Si tú no me abandonas, tampoco yo te abandonaré.

—¡Jamás de los jamases! —respondió Piñoncito.

Y Lenita contestó:

—Transfórmate en rosal, y yo seré una rosa.

Al llegar los tres criados al bosque no vieron más que un rosal con una sola rosa; pero de los niños, ni rastro. Dijeron entonces:

—Aquí no hay nada —y, regresando a la casa, le contaron a la cocinera que solo habían visto un rosal con una rosa. La vieja les riño:

—¡Bobalicones! Debisteis cortar el rosal y traer a casa la rosa. ¡Id a buscarla corriendo!

Y tuvieron que encaminarse nuevamente al bosque. Pero los niños los vieron venir de lejos y Lenita dijo:

—Piñoncito, si tú no me abandonas, tampoco yo te abandonaré.

Piñoncito respondió:

—¡Jamás de los jamases!

Y Lenita contestó:

—Transfórmate en una iglesia, y yo seré una corona dentro de ella.

Al llegar los mozos vieron la iglesia, con la corona en su interior, por lo que dijeron:

—¡Qué vamos a hacer aquí! Volvámonos a casa.

Ya en ella, la cocinera les preguntó si habían encontrado algo. Ellos respondieron que no, solo una iglesia con una corona dentro.

—¡Zoquetes! —les gritó la vieja—. ¿Por qué no derribasteis la iglesia y trajisteis la corona?

Entonces se puso en camino la propia cocinera, acompañada de los tres criados, en busca de los niños. Pero éstos vieron acercarse a los tres hombres y detrás de ellos, renqueando, a la vieja. Y dijo Lenita:

—Piñoncito, si tú no me abandonas, yo jamás te abandonaré.

Y dijo Piñoncito:

—¡Jamás de los jamases!

—Pues transfórmate en un estanque, y yo seré un pato que nada en él —dijo Lenita.

Llegó la cocinera y, al ver el estanque, se tendió en la orilla para sorberlo. Pero el pato acudió nadando a toda prisa y, cogiéndola por la cabeza con el pico, la hundió en el agua, ahogando a la bruja. Los niños regresaron a casa, alegres y contentos; y si no han muerto, todavía deben estar vivos.



### 3. RAPUNZEL

Había una vez un hombre y una mujer que vivían solos y desconsolados por no tener hijos. Hasta que llegó un día en que Dios atendió sus ruegos.

La casa en la que vivían tenía en la pared trasera una ventanita que daba a un magnífico jardín, en el que crecían espléndidas flores y plantas; pero el jardín estaba rodeado de un alto muro y nadie osaba entrar en él, ya que pertenecía a una bruja muy poderosa y temida por todo el mundo. Un día la mujer se asomó a aquella ventana a contemplar el jardín, y vio un bancal plantado de hermosísimas verduzuelas, tan frescas y verdes, que despertaron en ella un tremendo antojo de comerlas. El antojo fue en aumento cada día que pasaba, y como la mujer lo creía irrealizable, iba perdiendo el color y adelgazando, a ojos vistas. Viéndola tan desmejorada, le preguntó asustado su marido:

—¿Qué te ocurre, mujer?

—¡Ay! —exclamó ella—, me moriré si no puedo comer las verduzuelas del jardín que hay detrás de nuestra casa.

El hombre, que quería mucho a su esposa, pensó: “Antes que dejarla morir conseguiré las verduzuelas, cueste lo que cueste”. Y, al anochecer, saltó el muro del jardín de la bruja, arrancó precipitadamente un puñado de verduzuelas y las llevó a su mujer. Ésta se preparó enseguida una ensalada y se la comió muy contenta, y tanto le gustaron que al día siguiente su afán era tres veces más intenso. Si quería estar tranquilo, el marido debía saltar nuevamente al jardín. Y así lo hizo al anochecer. Pero apenas había puesto los pies en el suelo, tuvo un terrible sobresalto, pues vio surgir ante sí a la bruja.

—¿Cómo te atreves —le dijo ésta con mirada iracunda—, a entrar cual un ladrón en mi jardín y robarme las verduzuelas? Lo pagarás muy caro.

—¡Ay! —respondió el hombre—, tened compasión de mí. Si lo he hecho, ha sido por una gran necesidad: mi esposa vio desde la ventana vuestras verduzuelas y sintió un antojo tan grande de comerlas, que si no las tuviera se moriría.

La hechicera se dejó ablandar y le dijo:

—Si es como dices, te dejaré coger cuantas verduzuelas quieras, con una sola condición: tienes que darme a vuestro hijo cuando nazca. Estará bien y lo cuidaré como una madre.

Tan apurado estaba el hombre, que se avino a todo y, cuando nació el hijo, que era una niña, apareció la bruja y, después de ponerle el nombre de Verduzuela, se la llevó.

Verduzuela era la niña más hermosa que viera el sol. Cuando cumplió los doce años, la hechicera la encerró en una torre que se alzaba en medio de un bosque y no tenía puertas ni escaleras; únicamente en lo alto había una diminuta ventana. Cuando la bruja quería entrar, se colocaba al pie y gritaba:

—¡Verduzuela, Verduzuela, suéltame tu cabellera!



Verdezuela tenía un cabello precioso y larguísimo, fino como hebras de oro. Cuando oía la voz de la hechicera se soltaba las trenzas, las envolvía en torno a un gancho de la ventana y las dejaba colgar, y como tenían veinte varas de longitud, la bruja trepaba por ellas.

Al cabo de algunos años, sucedió que el hijo del rey, encontrándose en el bosque, acertó a pasar junto a la torre oyendo un canto tan melodioso, que hubo de detenerse a escucharlo. Era Verdezuela, que se entretenía lanzando al aire su dulcísima voz. El príncipe quiso subir hasta ella y buscó la puerta de la torre, pero no encontrando ninguna, se volvió a palacio. No obstante, aquel canto lo había hechizado de tal modo que todos los días iba al bosque a escucharlo. Hallándose una vez oculto detrás de un árbol, vio que se acercaba la hechicera y que gritaba, dirigiéndose a lo alto:

—¡Verdezuela, Verdezuela, suéltame tu cabellera!

Verdezuela soltó sus trenzas, y la bruja se encaramó a lo alto de la torre. “Si ésta es la escalera para subir hasta allí”, se dijo el príncipe, “también yo probaré fortuna”. Y al día siguiente, cuando ya comenzaba a oscurecer, se encaminó al pie de la torre y dijo:

—¡Verdezuela, Verdezuela, suéltame tu cabellera!

Enseguida descendió la trenza, y el príncipe subió.

En el primer momento, Verdezuela se asustó mucho al ver a un hombre, pues jamás había visto ninguno. Pero el príncipe le dirigió la palabra con gran afabilidad y le explicó que su canto había impresionado de tal manera su corazón, que ya no había gozado de un momento de paz hasta hallar la manera de subir a verla. Al escucharlo Verdezuela perdió el miedo, y cuando él le preguntó si lo quería por esposo, viendo la muchacha que era joven y apuesto, pensó, “Me querrá más que la vieja”, y le respondió, poniendo la mano en la suya:

—Sí; deseo irme contigo; pero no sé cómo bajar de aquí. Cada vez que vengas, tráete una madeja de seda; con ella trenzaré una escalera y, cuando esté terminada, bajaré y tú me llevarás en tu caballo.

Convinieron en que hasta entonces el príncipe acudiría todas las noches, ya que de día iba la vieja. La hechicera nada sospechaba, hasta que un día Verdezuela le preguntó:

—Decidme, tía Gothel, ¿cómo es que me cuesta mucho más subiros a vos que al príncipe, que está arriba en un santiamén?

—¡Ah, malvada! —exclamó la bruja—. ¿Qué es lo que oigo? Pensé que te había aislado de todo el mundo, y, sin embargo, me has engañado.

Y, furiosa, cogió las hermosas trenzas de Verdezuela, les dio unas vueltas alrededor de su mano izquierda y empuñando unas tijeras con la derecha, zis, zas, en un abrir y cerrar de ojos se las cortó y tiró al suelo la espléndida cabellera. La hechicera fue además tan despiadada que condujo a la pobre Verdezuela a un lugar desierto, condenándola a una vida de desolación y miseria.



El mismo día en que se había llevado a la muchacha, la bruja ató las trenzas cortadas al gancho de la ventana, y cuando se presentó el príncipe y dijo:

—¡Verdezuela, Verdezuela, suéltame tu cabellera!

La bruja las soltó, y por ellas subió el hijo del rey. Pero en vez de encontrar a su adorada Verdezuela se halló cara a cara con la hechicera, que lo miraba con ojos malignos y perversos:

—¡Ajá! —exclamó en tono de burla—, querías llevarte a la niña bonita; pero el pajarillo ya no está en el nido ni volverá a cantar. El gato lo ha cazado, y también a ti te sacaré los ojos. Verdezuela está perdida para ti; jamás volverás a verla.

El príncipe, fuera de sí de dolor y desesperación, se arrojó desde lo alto de la torre. Consiguió salvar su vida, pero los espinos sobre los que fue a caer se le clavaron en los ojos, y el infeliz hubo de vagar errante por el bosque, ciego, alimentándose de raíces y bayas, y llorando sin cesar la pérdida de su amada prometida. Y así anduvo sin rumbo por espacio de varios años, mísero y triste, hasta que, al fin, llegó al desierto en que vivía Verdezuela con los dos hijitos gemelos, un niño y una niña, a los que había dado a luz. Oyó el príncipe una voz que le pareció conocida y, al acercarse, le reconoció Verdezuela y se le echó al cuello llorando. Dos de sus lágrimas le humedecieron los ojos, y en el mismo momento se le aclararon, volviendo a ver como antes. El príncipe llevó a Verdezuela a su reino, donde fue recibido con gran alegría, y vivieron muchos años contentos y felices.

**Verdezuela: colleja** Hierba de cuatro a ocho decímetros de altura, con hojas lanceoladas, blanquecinas y suaves, tallos ahorquillados y flores blancas en panoja colgante. Es muy común en los sembrados y parajes incultos, y se come en algunas partes como verdura (Fuente: RAE)



#### 4. JUAN SIN MIEDO

Había una vez un padre que tenía dos hijos, el mayor de los dos era listo y prudente, y podía hacer cualquier cosa. Pero el joven era estúpido y no podía aprender ni entender nada, y cuando la gente lo veía pasar decían:

—Este chico dará problemas a su padre.

Cuando había que hacer algo, era siempre el hermano mayor el que tenía que hacerlo, pero si su padre le mandaba traer algo cuando era tarde o en mitad de la noche, y el camino le conducía a través del cementerio o algún otro lugar sombrío, éste contestaba:

—¡Oh no, padre!, no iré, me causa pavor. —Y temblaba de miedo.

Cuando se contaban historias alrededor del fuego que ponían la carne de gallina, el hermano joven se sentaba en una esquina y escuchaba como los demás. Los oyentes algunas veces decían:

—¡Tiemblo de miedo!

Pero él no podía imaginar lo que era tener miedo:

—Siempre dicen: “Me da miedo” o “Me causa pavor” —pensaba—. Esa debe ser una habilidad que no comprendo.

Ocurrió que el padre le dijo un día al muchacho:

—Escúchame con atención, te estás haciendo grande y fuerte, y debes aprender algo que te permita ganarte el pan.

—Bien, padre —respondió el joven—, la verdad es que hay algo que quiero aprender, si se puede enseñar. Me gustaría aprender a tener miedo, no entiendo del todo lo que es eso.

El hermano mayor sonrió al escuchar aquello y pensó: “Dios santo, qué cabeza de adoquín es este hermano mío. Nunca servirá para nada”.

El padre suspiró y le respondió:

—Pronto aprenderás a tener miedo, pero no vivirás de eso.

Poco después el sacristán fue de visita a la casa y el padre le expuso su problema, contándole que su hijo menor estaba tan retrasado en todo que no sabía ni aprendía nada.

—Fíjate —le dijo el padre—, cuando le pregunté cómo iba a ganarse la vida, me dijo que quería aprender a tener miedo.

—Si eso es todo —respondió el sacristán—, puede aprenderlo conmigo. Mándamelo y lo espabilaré pronto.

El padre estaba contento de enviar a su hijo con el sacristán porque pensaba que aquello serviría para entrenarle. Entonces el sacristán tomó al chico bajo su tutela y le hacía tocar la campana de la iglesia. A los dos días el sacristán lo despertó a media noche, y le hizo levantarse para ir a la torre de la iglesia y tocar la campana. “Pronto aprenderás lo que es tener miedo”, pensaba el sacristán. Éste, sin que el chico se diese cuenta, se le adelantó y subió a la torre. Cuando el chico estaba en lo alto y se dio la vuelta para coger la cuerda de la campana vio una figura blanca de pie en las escaleras al otro lado del hueco de la torre.

—¿Quién está ahí? —gritó el chico, pero la figura no respondió ni se movió.

—Responde —gritó el chico— o vete. No se te ha perdido nada aquí por la noche.

El sacristán, sin embargo, continuó de pie inmóvil para que el chico pensara que era un fantasma. El chico gritó una segunda vez:

—¿Qué haces aquí? Di si eres honrado o de lo contrario, te tiraré por las escaleras.



El sacristán pensó que era un farol, así que no hizo ningún ruido y permaneció quieto como una estatua de piedra. Entonces el chico le avisó por tercera vez y como no sirvió de nada, se

lanzó contra él y empujó al fantasma escaleras abajo. El “fantasma” rodó diez escalones y se quedó tirado en una esquina. Entonces el chico hizo sonar la campana, se fue a casa y, sin decir una palabra, se fue a la cama y se durmió. La esposa del sacristán estuvo esperando a su marido un buen rato, pero no regresó. Al rato se inquietó y despertó al chico. Le preguntó:

—¿Sabes dónde está mi marido? Subió a la torre antes que tú.

—No lo sé —respondió el chico—, pero alguien estaba de pie al otro lado del hueco de las escaleras de la torre, y como no me respondía ni se iba, lo tomé por un ladrón y lo tiré por las escaleras. Ve a ver si era él; sentiría que así fuese.

La mujer salió corriendo y encontró a su marido quejándose en la esquina con una pierna rota. Lo llevó abajo y luego, llorando, se apresuró a ver al padre del chico.

—Tu hijo —gritaba ella— ha sido el causante de un desastre. Ha tirado a mi marido por las escaleras, de forma que se ha roto una pierna. Llévate a ese inútil de nuestra casa.

El padre estaba aterrado y corrió a regañar al muchacho:

—¿Qué broma perversa es esta?, el demonio debe habértela metido en la cabeza.

—Padre —respondió—, escúchame. Soy inocente. Él estaba allí de pie en mitad de la noche como si fuese a hacer algo malo. No sabía quién era y le dije tres veces que hablara o que se fuera.

—¡Ah! —dijo el padre—, sólo me traes disgustos. Vete de mi vista, no quiero verte más.

—Sí, padre, como deseas, pero espera a que sea de día. Entonces partiré para aprender lo que es tener miedo, y entonces aprenderé un oficio que me permita mantenerme.

—Aprende lo que quieras —dijo el padre—, me da igual. Aquí tienes cincuenta monedas para ti. Cógelas y vete por el mundo entero, pero no le digas a nadie de dónde procedes, ni quién es tu padre. Tengo razones para estar avergonzado de ti.

—Sí, padre, haré como deseas. Si no quieres nada más que eso, puedo recordarlo fácilmente.

Así que, al amanecer, el chico se metió las cincuenta monedas en el bolsillo y se alejó por el camino principal diciéndose continuamente: “Si pudiera tener miedo, si supiera lo que es temblar de miedo...”.

Un hombre se acercó y escuchó el monólogo que mantenía el joven, y cuando habían caminado un poco más lejos, donde se veían unos patíbulos, el hombre le dijo:

—Mira, ahí está el árbol donde siete hombres se han casado con la hija del soguero, y ahora están aprendiendo a volar. Siéntate cerca del árbol y espera al anochecer, entonces aprenderás a temblar de miedo.

—Si eso es todo lo que hay que hacer, es fácil —contestó el joven—. Pero si aprendo a temblar de miedo tan rápido, te daré mis cincuenta monedas. Vuelve mañana por la mañana temprano.

Entonces el joven se fue al patíbulo, se sentó al lado y esperó hasta el atardecer. Como tenía frío encendió un fuego, pero a medianoche el viento soplaba tan fuerte que a pesar del fuego no podía calentarse. Y como el viento hacía chocar a los ahorcados entre sí y se balanceaban de un lado para otro, pensó: “Si yo tengo frío aquí junto al fuego, cuánto frío deben tener éstos que están arriba”.



Como le daban pena, levantó la escalera, subió y uno a uno los fue desatando y bajando. Entonces avivó el fuego y los dispuso a todos alrededor para que se calentasen. Pero estuvieron sentados sin moverse y el fuego prendió sus ropas. Así que el muchacho les dijo:

—Tened cuidado, u os subiré otra vez.

Los ahorcados no le escucharon y permanecieron en silencio dejando que sus harapos se quemaran. Eso hizo que el joven enfadara, y les dijo:

—Si no queréis tener cuidado, no puedo ayudaros, no me quemaré con vosotros —y volvió a subirlos a todos a su sitio. Después se sentó junto al fuego y se quedó dormido.

A la mañana siguiente el hombre vino para obtener sus cincuenta monedas, le dijo:

—Bien, ahora sabes lo que es tener miedo.

—No —contestó el muchacho—, ¿cómo quiere que lo sepa si esos tipos de ahí arriba no han abierto la boca?, y son tan estúpidos que dejan que los pocos y viejos harapos que llevan encima se quemen.

El hombre, viendo que ese día no iba a conseguir las cincuenta monedas, se alejó diciendo:

—Nunca me había encontrado con un joven así.

El chico continuó su camino y una vez más comenzó a mascullar: “Si pudiera temblar de miedo...”.

Un carretero que andaba a grandes zancadas tras él lo escuchó y le preguntó:

—¿Quién eres?

—No lo sé —respondió el joven.

Entonces el carretero preguntó:

—¿De dónde eres?

—No lo sé —respondió el muchacho.

—¿Quién es tu padre? —insistió.

—No puedo decírtelo —respondió el chico.

—¿Qué es eso que estás siempre murmurando entre dientes? —preguntó el carretero.

—Ah —respondió el joven—, me gustaría aprender a temblar de miedo, pero nadie puede enseñarme.

—Deja de decir tonterías —dijo el carretero—. Vamos, ven conmigo y encontraré un sitio para ti.

El joven fue con el carretero y al atardecer llegaron a una posada donde pararon a pasar la noche. A la entrada del salón el joven dijo en alto:

—Si pudiera temblar de miedo...

El posadero lo escuchó y, riendo, dijo:

—Si eso es lo que quieres puede que aquí encuentres una buena oportunidad.

—Cállate —dijo la posadera—, muchos entrometidos ya han perdido su vida, sería una pena y una lástima que unos ojos tan bonitos no volviesen a ver la luz del día.

Pero el muchacho dijo:

—No importa lo difícil que sea, aprenderé. Es por lo que he viajado tan lejos.

Y no dejó en paz al posadero hasta que al final éste le contó que no lejos de allí se levantaba un castillo encantado donde cualquiera podría aprender con facilidad lo que era tener miedo si podía permanecer allí durante tres noches. El rey había prometido que cualquiera que lo consiguiese tendría la mano de su hija que era la mujer más hermosa sobre la que había brillado el sol. Por otro lado, en el castillo se encontraba un gran tesoro guardado por malvados espíritus. Ese tesoro sería



liberado y haría rico a cualquiera. Algunos hombres ya lo habían intentado, pero todavía ninguno había salido con vida.

A la mañana siguiente el joven fue a ver al rey y le dijo:

—Si se me permite, desearía pasar tres noches en el castillo encantado.

El rey le observó y como el joven le agradaba le dijo:

—Puedes pedir tres cosas para llevarlas contigo al castillo, pero han de ser tres objetos inanimados.

Entonces el chico contestó: —Pues quiero un fuego, un torno y una tabla para cortar con el cuchillo.

El rey hizo llevar esas cosas al castillo durante el día. Cuando se acercaba la noche, el joven fue al castillo y encendió un brillante fuego en una de las salas, puso la tabla y el cuchillo a su lado y se sentó junto al torno. “Si pudiera temblar de miedo”, decía, “pero tampoco lo aprenderé aquí”.

Hacia medianoche estaba atizando el fuego, y mientras le soplabá, algo gritó de repente desde una esquina:

—Miau, miau. Tenemos frío.

—Tontos —respondió él—, ¿por qué os quejáis? Si tenéis frío, venid a sentaros junto al fuego y calentaros.

Cuando dijo esto dos enormes gatos negros salieron dando un tremendo salto y se sentaron cada uno a un lado del joven. Los gatos lo observaban con mirada fiera y salvaje. Al poco, cuando entraron en calor, dijeron:

—Amigo, juguemos a las cartas.

—¿Por qué no? —contestó el chico—. Pero primero enseñadme vuestras zarpas.

Los gatos sacaron las garras.

—¡Oh! —dijo él—. Tenéis las uñas muy largas. Esperad que os las corto en un momento.

Entonces los cogió por el pescuezo los puso en la tabla para cortar y les ató las patas rápidamente.

—Después de veros los dedos —dijo—, se me han pasado las ganas de jugar a las cartas.

Luego los mató y los tiró fuera, al agua. Pero cuando se había desecho de ellos e iba a sentarse junto al fuego, de cada agujero y esquina salieron gatos y perros negros con cadenas candentes, y siguieron saliendo hasta que no se pudo mover. Aullaban horriblemente, desparramaron el fuego y trataron de apagarlo. El joven los observó tranquilamente durante unos instantes, pero cuando se estaban pasando de la raya, cogió el cuchillo y gritó:

—Fuera de aquí, sabandijas —y comenzó a acuchillarlos. Algunos huyeron, y los que que mató los lanzó al foso. Entonces volvió y atizó las ascuas del fuego y entró en calor. Cuando terminó no podía mantener los ojos abiertos y le entró sueño. Miró a su alrededor y vio una enorme cama en un rincón.

—Justo lo que necesitaba —dijo, y se metió en ella. Cuando iba a cerrar los ojos la cama empezó a moverse por sí misma y le llevó por todo el castillo.

—Esto está muy bien —dijo—, pero ve más rápido.

Entonces la cama rodó como si seis caballos tiraran de ella, arriba y abajo, por umbrales y escaleras. Pero de repente giró sobre sí misma y cayó sobre él como una montaña. Lanzando al aire edredones y almohadas, salió él y dijo:

—Hoy en día dejan conducir a cualquiera. —Luego se tumbó junto a su fuego y durmió.



A la mañana siguiente el rey fue a verle y cuando lo vio tirado en el suelo, pensó que los espíritus lo habían matado. Dijo:

—Después de todo es una pena, un hombre tan apuesto...

El joven lo escuchó, se levantó y dijo:

—No es para tanto.

El rey estaba perplejo, pero muy feliz, y le preguntó cómo le había ido.

—La verdad es que bastante bien. Ya he pasado una noche, las otras dos serán del mismo estilo.

Fue a ver al posadero, quien poniendo los ojos como platos dijo:

—Nunca esperé verte a ver con vida. ¿Ya has aprendido a temblar de miedo?

—No —respondió—, es inútil. Si alguien me lo pudiera explicar...

La segunda noche volvió al viejo castillo, se sentó junto al fuego y una vez más comenzó su cantinela: “Si pudiera temblar de miedo, si pudiera temblar de miedo...”.

A medianoche se escuchó alrededor un gran alboroto que parecía como si el castillo se viniera abajo. Al principio se oía muy poco, pero fue creciendo más y más. De repente, todo quedó en silencio y al rato, con un gran grito, medio hombre cayó por la chimenea justo delante de él.

—Oye —gritó el joven—, falta la mitad. Con esto no es suficiente. —Entonces el alboroto comenzó de nuevo, se oyeron rugidos y gemidos y la otra mitad cayó también.

—Tranquilo —dijo el joven—, voy a avivarte el fuego.

Cuando había terminado y miró alrededor, las dos piezas se habían unido y un hombre espantoso estaba sentado en su sitio.

—Eso no entraba en el trato —dijo él—, ese banco es mío.

El hombre intentó empujarle, pero el joven no lo permitió, así que lo echó con todas sus fuerzas y se sentó en su sitio.

Más hombres cayeron por la chimenea, uno detrás de otro, cogieron nueve piernas humanas y dos calaveras y las dispusieron para jugar a los bolos. El joven también quería jugar:

—Escuchadme, ¿puedo jugar?

—Si tienes dinero, sí —respondieron ellos.

—Sí que lo tengo —respondió—. Pero vuestras bolas no son demasiado redondas.

Cogió las calaveras, las puso en el torno y las redondeó.

—Así —dijo— ahora rodarán mucho mejor.

—Hurra —dijeron los hombres—, ahora nos divertiremos.

Jugó con ellos y perdió algo de dinero, pero cuando dieron las doce todo desapareció de su vista. Se acostó y se quedó dormido. A la mañana siguiente el rey fue a ver como estaba:

—¿Cómo te ha ido esta vez? —le preguntó.

—He estado jugando a los bolos —respondió— y he perdido un par de monedas.

—¿Entonces no has tenido miedo? —preguntó el rey.

—¿Qué? —dijo—. Si me lo he pasado estupendamente. He hecho de todo menos saber lo que es temblar de miedo.

La tercera noche se sentó en su banco y entristecido dijo: “Si pudiera tener miedo...”.

Cuando se hizo tarde, seis hombres muy altos entraron trayendo consigo un ataúd. Le dijeron al joven:

—Ja, ja, ja. Es mi primo, que murió hace unos días. —Y llamó con los nudillos en el ataúd—: Sal, primo, sal.



Pusieron el ataúd en el suelo, abrieron la tapa y se vio un cadáver tumbado en su interior. El joven le tocó la cara pero estaba fría como el hielo.

—Espera —dijo—, te calentaré un poco.

Se fue al fuego, se calentó las manos y las puso en la cara del difunto, pero esta continuó fría. Lo sacó del ataúd, lo sentó junto al fuego y lo apoyó en su pecho frotándole los brazos para que la sangre circulara de nuevo. Como esto tampoco funcionaba, pensó: “Cuando dos personas se meten en la cama se dan calor mutuamente”. Así que se lo llevó a la cama, lo tapó y se tumbó junto a él. Al rato el cadáver entró en calor y comenzó a moverse.

El joven le dijo:

—¿Ves, primo, cómo te he hecho entrar en calor?

Sin embargo el cadáver se levantó y dijo:

—Te estrangularé.

—¿Cómo? —dijo el joven—. ¿Así me lo agradeces? Pues te vas a ir a tu ataúd ahora mismo.

Y lo cogió en volandas, lo tiró al ataúd y cerró la tapa. Entonces los seis hombres vinieron y se llevaron el ataúd.

—No puedo aprender a tener miedo —dijo el muchacho—. Nunca en mi vida aprenderé.

Un hombre más alto que los demás entró con un aspecto terrible. Era viejo y tenía una larga barba blanca.

—Pobre diablo —gritó el viejo—, pronto sabrás lo que es temblar de miedo, porque vas a morir.

—No tan deprisa —respondió el muchacho—, que yo tendré algo que decir en eso de que voy a morir.

—Pronto acabaré contigo —dijo el demonio.

—Tómalo con calma y no digas bravuconadas, que soy tan fuerte como tú o quizá más.

—Lo comprobaremos —dijo el viejo—; si eres más fuerte, te dejaré ir. Ven.

Lo condujo a través de oscuros pasajes hasta una forja, allí el viejo cogió una enorme hacha y de un tajo partió un yunque en dos.

—Puedo mejorarlo —dijo el muchacho y se fue a otro yunque.

El viejo se acercó para observar con la barba colgando. El joven levantó el hacha y partió el yunque de un tajo, y en el camino cortó la barba del viejo.

—Te he vencido —dijo el joven—, ahora te toca morir a ti. —Y con una barra de hierro golpeó al viejo hasta que empezó a llorar y a pedirle que parara, que si lo hacía le daría grandes riquezas.

El joven soltó la barra de hierro y le dejó libre. El viejo lo condujo de nuevo al castillo y en un sótano le mostró tres cofres llenos de oro.

—De todo esto —dijo el viejo—, uno es para los pobres, otro es para el rey y el tercero es para ti.

Entretanto dieron las doce y el espíritu desapareció y el joven se quedó a oscuras.

—Creo que podré encontrar la salida —dijo el joven. Y tanteando consiguió encontrar el camino hasta la sala donde estaba el fuego y durmió junto a él.



A la mañana siguiente el rey fue a verle y le dijo:

—Ya tienes que haber aprendido lo que es tener miedo.

—No —contestó—, vino un muerto y un hombre con barba me enseñó un montón de dinero abajo, pero nadie me ha dicho lo que es tener miedo.

—Entonces —dijo el rey—, has salvado el castillo y te casarás con mi hija.

—Todo eso está muy bien —dijo el joven—, pero sigo sin saber lo que es temblar de miedo.

Se repartió el oro y se celebró la boda. Pero por mucho que quisiese a su esposa y por muy feliz que fuese el joven rey siempre decía: “Si pudiera tener miedo, si pudiera temblar de miedo...”.

Esto acabó por enfadar a su esposa: “Encontraré una cura, aprenderá a tener miedo”.

Fue al río que atravesaba el jardín y se trajo un cubo lleno de pececillos. Por la noche, cuando el joven rey estaba dormido, su esposa le quitó las sábanas y le vació encima el cubo lleno de agua fría con los pececillos, de manera que estos se pusieron a dar saltos sobre él.

El se despertó y gritó:

—¡Qué susto!, ahora ya sé lo que es temblar de miedo.



## 5. EL VIEJO RINKRANK

Érase una vez un rey que tenía una hija. El rey hizo construir una montaña de cristal y dijo:

—El que sea capaz de correr por ella sin caerse, se casará con mi hija.

He aquí que se presentó un pretendiente y preguntó al rey si podría obtener la mano de la princesa.

—Sí —respondió el rey—; si eres capaz de subir corriendo a la montaña sin caerte, la princesa será tuya.

Dijo entonces la hija del rey que subiría con él y lo sostendría si se caía. Juntos emprendieron el ascenso y al llegar a media cuesta, la princesa resbaló y cayó y, abriéndose la montaña, se precipitó en sus entrañas, sin que el pretendiente pudiese ver dónde había ido a parar, pues el monte se había vuelto a cerrar enseguida. El mozo se lamentó y lloró lo indecible, y también el rey se puso muy triste, y dio orden de romper y excavar la montaña con la esperanza de rescatar a su hija; pero no hubo modo de encontrar el lugar por el que había caído.

Entretanto, la princesa, rodando por el abismo, había ido a dar a una cueva profundísima y enorme, de donde salió a su encuentro un personaje muy viejo, de larga barba blanca, que le dijo que le salvaría la vida si aceptaba a servirle de criada y a hacer cuanto le mandase; de lo contrario, la mataría. Ella cumplió todas sus órdenes.

Al llegar la mañana, el individuo se sacó una escalera del bolsillo y, apoyándola contra la montaña, subió por ella y salió al exterior, cuidando luego de volver a recoger la escalera. Ella hubo de cocinar su comida, hacer su cama y mil trabajos más; y así cada día; y cada vez que regresaba el hombre, traía consigo un montón de oro y plata. Al cabo de muchos años de seguir así las cosas y haber envejecido él en extremo, comenzó a llamarla “dama Mansrot”, y le mandó que ella lo llamase a él “viejo Rinkrank”.

Un día en que el viejo había salido como de costumbre, hizo ella la cama y fregó los platos. Luego cerró bien todas las puertas y ventanas, dejando abierta solo una ventana de corredera por la que entraba la luz. Cuando volvió el viejo Rinkrank, llamó a la puerta, diciendo:

—¡Dama Mansrot, ábreme!

—No —respondió ella—, no, viejo Rinkrank, no te abriré.

Dijo él entonces:

—Aquí está el pobre Rinkrank  
sobre sus diecisiete patas,  
sobre su pie dorado.

Dama Mansrot, friega los platos.

—Ya he fregado los platos —respondió ella.

Y prosiguió él:

—Aquí está el pobre Rinkrank  
sobre sus diecisiete patas,  
sobre su pie dorado.



Dama Mansrot, hazme la cama.

—Ya hice tu cama —respondió ella.

Y él, de nuevo:

—Aquí está el pobre Rinkrank  
sobre sus diecisiete patas, sobre su pie dorado.

Dama Mansrot, ábreme la puerta.

Dando la vuelta a la casa, vio que el pequeño tragaluz estaba abierto, y pensó: “Echaré una miradita para ver qué está haciendo, y por qué se niega a abrirme la puerta”. Y, al tratar de meter la cabeza por el tragaluz, se lo impidió la barba. Entonces empezó introduciendo la barba en la ventanilla y cuando ya la tuvo dentro, acudió la dama Mansrot, cerró el postigo y lo ató con una cinta, dejándolo bien sujeto con la barba aprisionada en él. ¡Qué alaridos daba el viejo, lamentándose y quejándose de dolor y rogando a la mujer que lo soltase! Pero ella le replicó que no lo haría sino a cambio de la escalera con la que él salía de la montaña. Atando una larga cuerda a la ventana, colocó la escalera debidamente y trepó por ella hasta llegar a cielo abierto; entonces, tirando desde arriba, levantó la tapa del tragaluz. Se marchó luego en busca de su padre y le contó sus aventuras. El rey contentísimo y le dijo que su novio aún vivía. Y saliendo todos a excavar la montaña, encontraron al fondo al viejo Rinkrank con todo su oro y plata. Mandó el rey ejecutar al viejo y se llevó todos sus tesoros. La princesa se casó con su novio, y vivieron felices y satisfechos.



## 6. EL ENANO SALTARÍN (Rumpelstiltskin)

Cuentan que en un tiempo muy lejano el rey decidió pasear por sus dominios, que incluían una pequeña aldea en la que vivía un molinero junto con su bella hija. Al interesarse el rey por ella, el molinero mintió para darse importancia:

—Además de bonita, es capaz de convertir la paja en oro hilándola con una rueca.

El rey, francamente contento con dicha cualidad de la muchacha, no lo dudó un instante y la llevó con él a palacio.

Una vez en el castillo, el rey ordenó que condujesen a la hija del molinero a una habitación repleta de paja, donde había también una rueca:

—Tienes hasta el alba para demostrarme que tu padre decía la verdad y convertir esta paja en oro. De lo contrario, serás desterrada.

La pobre niña lloró desconsolada, pero he aquí que apareció un estrafalario enano que le ofreció hilar la paja en oro a cambio de su collar. La hija del molinero le entregó la joya y... zis-zas, zis-zas, el enano hilaba la paja que se iba convirtiendo en oro en las canillas, hasta que no quedó ni una brizna de paja y la habitación refulgía por el oro.

Cuando el rey vio la proeza, guiado por la avaricia, espetó:

—Veremos si puedes hacer lo mismo en esta habitación —y le señaló una estancia más grande y más repleta de paja que la del día anterior.

La muchacha estaba desesperada, pues creía imposible cumplir la tarea pero, como el día anterior, apareció el enano saltarín:

—¿Qué me das si hilo la paja para convertirla en oro? —preguntó al hacerse visible.

—Solo tengo esta sortija —dijo la doncella, tendiéndole el anillo.

—Empecemos pues —respondió el enano.

Y zis-zas, zis-zas, toda la paja se convirtió en oro hilado. Pero la codicia del rey no tenía fin, y cuando comprobó que se habían cumplido sus órdenes, anunció:

—Repetirás la hazaña una vez más, si lo consigues, te haré mi esposa. —Pues pensaba que, a pesar de ser hija de un molinero, nunca encontraría una mujer con una dote mejor.

Una noche más lloró la muchacha, y de nuevo apareció el grotesco enano:

—¿Qué me darás a cambio de solucionar tu problema? —preguntó, saltando, a la chica.

—No tengo más joyas que ofrecerte. —Y pensando que esta vez estaba perdida, gimió desconsolada.

—Bien, en ese caso, me darás a tu primer hijo —demandó el enanillo.

Aceptó la muchacha: “Quién sabe cómo irán las cosas en el futuro”, dijo para sus adentros. Y como ya había ocurrido antes, la paja se fue convirtiendo en oro a medida que el extraño ser la hilaba. Cuando el rey entró en la habitación, sus ojos



brillaron más aún que el oro que estaba contemplando, y convocó a sus súbditos para la celebración de los esponsales.

Vivieron ambos felices y al cabo de un año, tuvieron un precioso retoño. La ahora reina había olvidado el incidente con la rueca, la paja, el oro y el enano, y por eso se asustó enormemente cuando una noche apareció el duende saltarín reclamando su recompensa.

—Por favor, enano, por favor, ahora poseo riqueza, te daré todo lo que quieras.

—¿Cómo puedes comparar el valor de una vida con algo material? Quiero a tu hijo —exigió el desaliñado enano.

Pero tanto rogó y suplicó la mujer, que conmovió al enano:

—Tienes tres días para averiguar cuál es mi nombre; si lo aciertas, dejaré que te quedes con el niño.

Por más que pensó y se devanó los sesos la molinerita para buscar el nombre del enano, nunca acertaba la respuesta correcta.

Al tercer día, envió a sus exploradores a buscar nombres diferentes por todos los confines del mundo. De vuelta, uno de ellos contó la anécdota de un duende al que había visto saltar a la puerta de una pequeña cabaña cantando:

“Hoy tomo vino,  
y mañana cerveza,  
después al niño sin falta traerán.  
Nunca, se rompan o no la cabeza,  
el nombre Rumpelstiltskin adivinarán!”

Cuando volvió el enano la tercera noche y preguntó su propio nombre a la reina, esta le contestó:

—¡Te llamas Rumpelstiltskin!

—¡No puede ser! —gritó él—. ¡No lo puedes saber! ¡Te lo ha dicho el diablo!

Y tanto y tan grande fue su enfado, que dio una patada en el suelo que le dejó la pierna enterrada hasta la mitad, y cuando intentó sacarla, el enano se partió por la mitad.