

“Colores” en *Balún Canán*, de juego inocente a *exempla*¹

ARLENE SEGURA AMAYA
El Colegio de San Luis

“Dios no juega a los dados” afirma Albert Einstein para dar a entender que nada de cuanto hace la divinidad es casualidad, todo tiene un propósito y un antecedente. Pero no sólo la divinidad se rehúsa a dejar las cosas a la probabilidad, la humanidad también gusta de ser precisa en su constructo cultural. En la cultura prácticamente nada es inocente, ni siquiera aquellas cosas que juzgamos totalmente ingenuas.

Uno de esos hechos que aparenta ser cándido y angelical, pero en el fondo no lo es tanto, son los juegos infantiles. En el inconsciente colectivo permanece la idea de que el juego infantil es un derecho de los niños porque recrea, impulsa la imaginación, ayuda a fortalecer comportamientos como el compañerismo, el seguimiento de reglas y refuerza las nociones de espacio y tiempo. Ciertamente, todo eso les enseñamos los adultos a los pequeños desde que los introducimos a la actividad lúdica; sin embargo con el bagaje cultural que poseemos les enseñamos algo más que a construir castillos en el aire.

Los juegos infantiles son elementos de la tradición oral impregnados de simbolismos, creencias e ideologías, no sólo por el juego en sí mismo, sino también por lo que ocurre alrededor de ellos. A través del juego transmitimos cultura a los pequeños y con ello les grabamos quizá en la parte más velada de sus mentes cuál es

¹ El presente trabajo es producto y forma parte del proyecto “Elementos sobrenaturales en la tradición oral en México. Propuesta para el estudio, catalogación y creación de una bibliografía” dirigido por la Dra. Claudia Carranza en El Colegio de San Luis.

su rol social, cuáles deben ser sus creencias, dictamos cómo deben entender el mundo.

Un ejemplo de esta situación es un episodio de la novela *Balún Canán* de Rosario Castellanos en donde un juego cotidiano llamado “Colores” se convierte en un exempla² que les da una poderosa lección a los protagonistas acerca del bien, del mal y sobre los lugares propicios para realizar determinadas actividades.

En las próximas líneas describiré el juego narrado en *Balún Canán*, así como las distintas versiones que de él existen en varios lugares de México e Hispanoamérica; al mismo tiempo, indicaré la carga cultural y la posible enseñanza del juego en sí mismo. Posteriormente explicaré la función aleccionadora del juego dentro de la novela. Antes de iniciar daré una breve sinopsis del hecho.

Todo comienza cuando la protagonista de la historia propone a su cargadora³ jugar “Colores”. La reacción de la empleada es negativa, a tal punto que se persigna e invoca el nombre de Dios para evitar que tal juego se ejecute. Acto seguido les propone a los pequeños contarles una historia acerca de un tal Conrado:

—Vamos a jugar “Colores”.

Vicenta parece extrañarse como si hubiera escuchado una proposición absurda. Se persigna apresuradamente mientras dice:

—¿Colores? Ni lo permita Dios

—No tiene nada de malo

—¿No saben lo que les sucedió por jugar colores a los dos hijos de Límbaro Román? Fue en la casa donde yo estaba sirviendo antes de venirme aquí.

Negamos, ya con un principio de temor.

—¿Quieren que les cuente un cuento?

(Castellanos, 2010: 252)

² Narraciones que embellecen, enseñan y persuaden. Muestran virtudes, propagan personajes y virtudes del pasado. Se basa en dichos y hechos de personas conocidas (Prat Ferrer).

³ Cargadora se refiere a una empleada indígena, cuya función principal es cargar a los niños de la casa, cuando se hacen largas caminatas. Además se encargan de otras actividades, como vestir a los pequeños, darles de comer y jugar con ellos.

La historia de Conrado trata sobre un niño, su hermano Luis y sus amigos, quienes una noche deciden jugar "Colores" en el traspatio, el lugar más oscuro y alejado de la casa. Durante el juego, Luis, quien era "el ángel de la bola de oro", se aleja para que el resto escoja su color, al cabo de un buen rato de entre los matorrales donde estaba Luis sale una voz ronca que dice ser "el diablo de las siete cuerdas" y solicita un color, el belesa⁴. Los chicos se extrañaron de la voz y de que haya dicho ser el diablo, puesto que habían acordado que sería el ángel, sin embargo ellos siguen jugando e invitan a Conrado a que se vaya con el diablo porque él escogió ser el belesa. Con un poco de miedo el niño se dirigió al lugar de donde provino la voz.

Una vez ahí, Conrado no encontró a su hermano sino a un muchachito muy extraño: "Su cara era como la de los niños pero llena de arrugas y pelos. ¡Era el diablo de las siete cuerdas, por mal nombre Catashaná!" (Castellanos, 2010: 254). Ante el susto de la aparición Conrado huye y en su escape tropieza con el cuerpo tirado de su hermano. Satán hábilmente le hace creer que él tiene la culpa de lo que le sucede a Luis, por ser malo, entonces, lo convierte en su súbdito y tiene como misión conseguir una hostia consagrada para que el demonio se la coma.

Conrado entra al catecismo y con ayuda del diablo logra vencer al sacerdote de que es bueno y hace su primera comunión rápidamente. Pero Dios lo castiga por sus acciones, al momento de comulgar, la hostia se convierte en plomo, razón por la cual Conrado se ahoga y muere.

El juego

El juego tradicional descrito en la novela consiste en que un grupo de niños escogen a un par de individuos quienes serán el "ángel de la bola de oro" o "el diablo de las siete cuerdas"; des-

⁴ El belesa es el color violeta, toma su nombre de la planta homónima.

pués, ellos se alejan, mientras el resto de los niños escogen el color con el que jugarán; una vez asignados todos los roles comienza el juego en el que se recita lo siguiente:

Diablo de las siete cuerdas: —Toc, toc
 Colores: —¿Quién es?
 Diablo de las siete cuerdas: —El diablo de las siete cuerdas
 Colores: —¿Qué quería?
 Diablo de las siete cuerdas: —Un color
 Colores: —¿Qué color?
 [Dice el nombre de un color al azar]
 (Castellanos, 2010: 253)

En caso de que el color pedido por el diablo coincida con alguno que hayan escogido los niños, entonces ese participante se irá con él; después sigue el turno del ángel de la bola de oro, quien hace exactamente lo mismo que su contrincante. Gana quien consiga más colores.

Existen varias versiones del juego a lo largo y ancho de Hispanoamérica, en países como Nicaragua, Perú, Bolivia y México, se le conoce con el nombre de “Colores”, “Listones”, “El ángel de la bola de oro”, “El diablo de los cien cachos”, “La vieja Inés” o “La brujita de los colores”.

La versión de Nicaragua es igual a la que presenta Rosario Castellanos, lo único que difiere es el nombre del diablo que se llama “el diablo con el sartén” y el juego se conoce como “Listones” o “El ángel de la bola de oro”. En Perú existe una versión que también se llama “Ángel de la bola de oro”; este juego es ligeramente distinto, pues en él no sólo participan “el ángel de la bola de oro” y “el diablo de los siete mil cachos”, como se nombra en este caso, a ellos se integra “San Pedro”, quien custodia a las frutas, que se cambian por los colores. Por el cambio de personajes, el diálogo varía, quedando de la siguiente forma:

—Toc, toc, toc.
 San Pedro: —¿Quién es?
 El ángel: —El ángel de la bola de oro.

San Pedro: — ¿qué deseas?

El ángel: — Una fruta.

San Pedro: — Qué fruta.

Ángel: — Una pera.

(Chimbote en blanco y negro, marzo 2014)⁵

En caso de que exista la fruta solicitada por el ángel, san Pedro responde: "Tenga usted la pera y que le haga provecho". Y se retira con el niño al que coloca en un rincón previamente designado. Si no se halla la fruta que se pidió, entonces san Pedro dice: "Váyase al peral que aquí peras no hay" (Chimbote en Blanco y negro, marzo 2014), retirándose el ángel con las manos vacías. Después viene el turno del diablo quien procede de la misma forma. Las visitas intercaladas a san Pedro se repiten hasta que se acaben las frutas.

El juego concluye con un ejercicio de fuerza entre el ángel y el diablo, ayudados cada uno de las frutas que hubiese recibido en sus diversas visitas al cielo. La prueba de fuerza es el juego de la cuerda en donde los equipos toman cada uno un extremo y gana quien logre derribar al contrincante; o bien, se traza una línea en el medio y gana quien consigue hacer que el contrario la cruce.

Otra versión similar a la anterior es el juego llamado "Diablo de los cien cachos", de Bolivia; en él participan "el ángel de la bola de oro", "el diablo de los cien cachos" y la dueña de las cintas, que son los colores en esta versión. En este juego el diablo y el ángel se ponen frente a la dueña, el ángel del lado derecho y el diablo del lado izquierdo, ellos llaman la atención de la dueña sonando un par de piedras. El diálogo es el mismo que en la versión de Rosario Castellanos y, al igual que en la de Perú, hay una respuesta en caso de que no exista la cinta que solicitó el ángel o el diablo:

⁵ "Chimbote en blanco y negro" es una página en Facebook en la que se da cuenta de la actualidad y la historia de la ciudad de Chimbote, ciudad costeña ubicada en el centro norte de Perú. En esta página encontré una versión del juego "Colores" y junto a él se encuentran varias rondas y juegos escenificados.

Ángel: —Toc, toc, toc [haciendo sonar la piedras]
 Dueña: —¿Quién es?
 Ángel: —El ángel de la bola de oro.
 Dueña: —¿Qué desea?
 Ángel: —Una cinta
 Dueña: —¿Qué color?
 Ángel: — Roja
 Dueña: — ¡Que salga la cinta roja!
 (Coelo Villa, 2002: 109)

En caso de que no haya, la dueña responderá: “¡Vaya a buscar a la fábrica de cintas rojas!”. En este juego gana quien tenga más cintas.

Hasta aquí ya hay varios elementos que llaman la atención en el juego. En las distintas versiones existe un representante del bien y del mal, en todas ellas se conserva el epíteto del ángel: “ángel de la bola de oro”, mientras que el del diablo cambia: “el diablo de las siete cuerdas”, “el diablo de los siete mil cachos”, “el diablo con el sartén” y “el diablo de los cien cachos”. Esta diferencia de nombres nos puede hablar de ciertas ideas que tenemos frente al mal o el demonio y el bien, los ángeles y Dios. El demonio es polifacético porque es ambiguo, no es perfecto, por ello adquiere muchas formas, a diferencia de lo bueno, que es estable porque ya está acabado, no necesita cambiar o transformarse. Por esa misma trasmutación, el mal se funde con el pueblo y es posible jugar con él, darle distintos atributos; mientras que Dios y los santos son superiores, inalcanzables e inamovibles.

El mal se identifica como “El diablo de los cien o siete mil cachos”, “el diablo con el sartén” o “el diablo de las siete cuerdas”. La relación del diablo con los cachos es muy lógica, puesto que, “chachos” o “cacho”, en los países sudamericanos donde se conoce este juego, significa “cuerno” (DLE). La imagen dominante que se tiene del diablo es la de un ser rojo con un par cuernos y cola, lo único que cambia en estas caracterizaciones es que el diablo tiene muchos más cuernos de los que regularmente se le atribuyen; esta proliferación de protuberancias lo carnavaaliza porque la imagen amorfa que presenta lo hace divertido, burles-

co. En un caso contrario puede generar una imagen imponente, que cause miedo como consecuencia de su fealdad.

El sartén también puede tener una relación muy peculiar con el demonio. Claudia Carranza, en el artículo "'Se lo llevó El Chamuco'. El trato familiar hacia el Diabolo en algunos ejemplos de la literatura oral de México", comenta que es común en los cuentos tradicionales y populares ubicar un cazo, algunas veces mocho, con aceite hirviendo en el infierno; este recipiente suele ser uno de los instrumentos de tortura para las personas que caen en la morada del diablo, o en ocasiones es el mismo demonio víctima de su artefacto. Por aproximación, el sartén puede aludir a este elemento tortuoso, puesto que ambos son trastes de cocina y se utilizan para poner los alimentos al fuego con la ayuda del aceite.

Si se sigue la idea de configurar al diablo como uno más del pueblo, entonces representarlo con "siete cuerdas" podría referir a que tiene una lira, instrumento musical del mismo número cuerdas. La música sirve para hacer fiestas, bailar, divertirse o amenizar los carnavales, popularmente la música ha sido una forma de seducción del diablo, pues sólo los más astutos serían capaces de encontrar al rojito en una actividad tan ingenua y con fines tan recreativos para el hombre como bailar o cantar.

Sin embargo, hay más cosas por destacar respecto de que el diablo tenga "siete cuerdas". En primer lugar, según Jean Chevalier (1993) las cuerdas son elementos que ayudan a ascender a la divinidad, y el número siete es una cifra relacionada con la tradición judeo-cristiana a la que se le asigna el valor de perfección. Esta conjunción de elementos lleva a pensar en otra forma de transformación del diablo, asemejarse a Dios para burlarse o aprovecharse de la gente, como también podríamos hacer muchos de nosotros, disfrazarnos para jugar o hacer bromas.

En la narración del hecho sobrenatural de *Balún Canán* el diablo se hace uno del pueblo, pues se convierte en niño para engañar a otro niño; una vez transformado, con palabras logra vencer al pequeño de que sea su súbdito:

Su cara era como la de los niños pero llena de arrugas y pelos. ¡Era el diablo de las siete cuerdas, por mal nombre Catashaná! [...] Catashaná lo detuvo cogiéndolo de la mano y le dijo señalando el cuerpo:

– “Mira cómo dejaste a tu hermano Luis de tanto pegarle.

Se lo dijo porque Catashaná es el padre de la mentira [...]

– Desde ahora tú me perteneces y vas a obedecer todo lo que yo te mande.

Y no le soltaba la mano y al niño Conrado le ardía como si estuviera agarrando una brasa.

(Castellanos, 2010: 254).

El bien se representa con el “ángel de la bola de oro”. Continuando con la idea de popularizar a estos personajes entonces se podría decir que “la bola de oro” del ángel es un cascabel, elemento que con su sonido, según la creencia popular, espanta los malos espíritus; evidentemente, es oportuno que el ser celestial tenga un cascabel pues siendo representante de la divinidad debe alejar toda la maldad. Por otra parte, desde una concepción judeo-cristiana, el ángel es el ser mediador entre Dios y los humanos, la bola o la esfera es un objeto que representa la totalidad y el oro es un metal que se relaciona con la divinidad; por lo tanto, que el ángel tenga esta joya lo acredita como representante de Dios.

Retomando el juego y sus distintas versiones, en México existe una más, aparte de la referida por Rosario Castellanos, que procede de Chiapas, y sería una versión del sureste del país. En mi infancia, vivida en San Luis Potosí, un estado que se encuentra en el centro norte de la República Mexicana, conocí un par de juegos llamados “Listones” y “La vieja Inés”. En la versión “Listones” llevan la parte activa la vieja Inés, el ángel, que es el guardián de los listones y el diablo.

En esta versión quienes hacen el papel de los listones de colores se colocan detrás de su guardián, el ángel; la vieja Inés se coloca frente al guardián y entre todos recitan la siguiente conversación para negociar la adquisición de los listones:

Vieja Inés: – Toc, toc.

Listones: –¿Quién es?

La vieja Inés: —La vieja Inés

Ángel: —¿Qué quería?

Vieja Inés: —Un listón

Ángel: —¿De qué color?

(la vieja Inés dice el nombre de un color al azar.)

En este caso no basta que la vieja Inés escoja los listones para quedárselos. Si el color dicho por la vieja Inés coincide con algún color de los listones, entonces la vieja Inés persigue al listón, que hace un recorrido previamente establecido; si el listón logra llegar antes a donde están congregados los demás colores resguardados por el ángel, entonces se habrá salvado, en caso de no ser así, Inés lo llevará a un espacio que está custodiado por el diablo; el juego termina cuando se acaban los listones. Puede haber cambios en las reglas, por ejemplo, que los listones custodiados por el diablo puedan fugarse y regresar con el ángel o bien que los listones del diablo ayuden a la vieja Inés atrapar a los demás.

Otra variante del juego llamado "La vieja Inés" tiene sólo dos personajes, la vieja Inés y un vendedor, amén de los listones de colores. El diálogo es el mismo, únicamente después de decir el color, doña Inés pregunta "¿cuánto es?" y simbólicamente paga el importe por el listón; una vez terminada la negociación comienza la persecución. En esta versión el último listón en ser atrapado o aquel al que no atrapen tomará el papel de la vieja Inés en el siguiente turno; el juego se repetirá hasta que los participantes decidan dejarlo.

La última versión localizada se conoce como "La bruja de los colores"; la hallé en una página web en donde las maestras de educación preescolar comparten juegos tradicionales para enseñar a los niños pequeños. Esta versión es un poco más sencilla: en ella una persona es designada como la bruja; una vez que se ha escogido a la bruja, ella se aparta mientras el resto elige el color que será; cuando todos están listos, "los colores" hacen una rueda y comienza el juego, entablando el siguiente diálogo, muy parecido a los anteriores:

La bruja: –Toc, toc.
Colores: –¿Quién es?
Bruja: –Soy la bruja de los colores.
Colores: –¿Qué color desea?
(Patio infantil, marzo 2014).

En caso de que el color exista, comenzará la persecución alrededor del círculo formado por los participantes; si el color logra regresar a su lugar se habrá salvado, si no, pasará a ser la bruja en el siguiente turno. El juego se repite cuantas veces deseen los participantes. Aquí no hay equipo o participante ganador.

Algo más que llama la atención en este juego y todas sus versiones es el número de personajes que tienen el papel de atrapar y negociar con los colores y/o listones. Nunca son más de tres, comúnmente es un dúo o una triada la que se involucra en el asunto. Entonces los números recurrentes en el juego son dos y tres, cifras muy significativas para la cultura; el dos simboliza oposición, conflicto, dualismo en el que se apoya toda dialéctica, todo esfuerzo, todo combate, todo movimiento (Chevalier, 1993: 426). Ideas que se proyectan muy bien en la dinámica del juego, una lucha entre el diablo y el ángel, un combate entre dos fuerzas opuestas, el bien y el mal. Por su parte, el tres alude al orden espiritual e intelectual de Dios en el hombre y en el cosmos (Chevalier: 1993: 1016). En este caso el tres puede ser consecuencia del dos; una vez librada la batalla del bien contra el mal se logra el equilibrio espiritual.

Otro foco del juego se encuentra en dos de los personajes que intervienen en él; aparte del diablo y el ángel, san Pedro, la vieja Inés y la bruja, estos últimos personajes importantes y enigmáticos en la cultura occidental. San Pedro es quien tiene las llaves del Reino de Dios y el Libro de la Vida, es quien en el juicio personal después de la muerte determina el resultado de la lucha e indica si hay recompensa (cielo) o castigo (infierno).

Inés, por su parte, cuenta con al menos dos entradas en el santoral católico (Inés de Roma e Inés de Asís), además de ser un nombre con un significado muy particular, pues deriva del latín

agnus que quiere decir 'cordero', animal que se relaciona con la pureza y el sacrificio; sin embargo esta idea de pureza en el personaje puede ser contradictoria, pues en el juego ella atrapa a los listones para dárselos al diablo, por lo tanto es una aliada del mal; pero hay algo que caracteriza a esta Inés, es vieja y la vejez es un atributo de las brujas, seres que se relacionan con el diablo, pues según las creencias populares muchas de ellas reciben sus poderes de él. Esta idea se asocia con el último personaje que aparece en las versiones que expongo, la bruja, personaje a quien se le relaciona con el mal y quien en algunas ocasiones puede conseguir adeptos para el diablo, dado que muchas creencias populares afirman que los poderes de la bruja vienen de sus pactos o amistad con el demonio (Papinni, 2008: 147).

El juego en *Balún Canán*

Hasta ahora hemos visto lo que expresa el juego por sí solo. Sin embargo, en *Balún Canán* las significaciones del juego aumentan pues se presentan otros hechos que amplían los conceptos de bien y mal, además de agregar la idea del miedo, elemento asociado al mal, puesto que, a menudo, para indicarnos que es inadecuado o reprochable, los educadores nos hablan de las consecuencias, las cuales suelen aterrorizarnos.

El bien, el mal y el miedo son hechos abstractos, para entenderlos mejor, los seres humanos han creado una serie de símbolos e ideas que los representan, prueba de ello son parte de los personajes arriba descritos. Otras representaciones que ayudan a la concepción del mal y el miedo son los espacios. En este pasaje de la novela de Rosario Castellanos hay espacios que infunden temor: el corredor donde se dictan las clases de religión y el traspatio donde juegan los niños. Anoto el corredor porque es ahí donde, en principio, los niños se hacen una idea de lo que es el infierno, el lugar donde habita el diablo:

Las clases eran en el corredor. Entre las macetas y las jaulas de los canarios estrepitosos [...]

[...]

—Entonces es necesario que sepan lo más importante: hay infierno.

No era una revelación, otras veces habíamos oído pronunciar esa palabra. Pero sólo hasta ahora estábamos aprendiendo que significaba algo rojo y caliente donde hacían sufrir de muchas maneras a quienes tenían la desgracia de caer allí [...].

[...] Con una lentitud casi imperceptible fuimos arrimando nuestras sillas de tal modo que, cuando Amalia nos participó que en el infierno bailaban los demonios bajo la dirección de Lucifer, pudimos cogernos, sin dificultad, de la mano. Estaban sudorosas y frías de miedo. Y más en esta hora. Cuando ya la sombra había ido apoderándose de los ladrillos del corredor, uno por uno, y nosotros quedábamos reducidos a su dominio. Y más en esta hora, cuando la viejecita estaría sollozando, frente a la ventana, sin que nadie la consolara. Y más en esta hora en que los pájaros se han silenciado y las enredaderas toman formas caprichosas y terribles (Castellanos, 2010: 249-250).

Lo primero que destaca es la descripción del espacio. Según el *DILE* el corredor es un pasillo angosto de un edificio que conduce de un lugar a otro, y el traspatio es el segundo patio de las casas de vecindad, el que está detrás del principal. Ambos espacios son limítrofes; el corredor es un espacio que divide a un lugar de otro dentro del edificio y el traspatio es el último rincón de la construcción. Su condición de límite los emparenta con el *reino muy lejano* descrito por Propp en *Raíces folklóricas del cuento* (1974). El reino de muy lejano es, según este teórico, un sitio amorfo que se encuentra en los márgenes de una población, por lo tanto, es el afuera, y generalmente se halla separado del núcleo de la civilización por un bosque, un puente o un río de fuego.

Por su parte Carlos González Saenz afirma que el reino de muy lejano se asemeja al Tártaro (infierno griego):

Antes bien, son numerosos los signos que nos hablan de su parentesco con la concepción grecolatina del tártaro o infierno [...] Ya

hemos dicho, por otra parte, que el otro mundo aparece frecuentemente en los cuentos como un castillo o palacio. Otras veces el más allá del demonio se reduce a metáforas del pozo o la cueva, desde los que, sin embargo, en determinados casos puede accederse a patios y jardines que nos recuerdan un palacio (González Saenz, 2004:165).

De acuerdo con Chevalier el infierno griego es un lugar sin luz, frío, sin salida, donde habitan monstruos que atormentan a los difuntos; esta imagen no se aleja mucho de la idea cristiana del infierno como un lugar carente de luz y en donde los muertos que fueron malos en vida son torturados por sus pecados.

Los sitios del pasaje de *Balún Canán*, el corredor y el traspatio, cumplen con varias de las características que construyen el infierno. El corredor, al perder luminosidad, comienza a convertirse en un tártaro; las matas y macetas con formas caprichosas que cubren ambos espacios, al estar envueltas en la oscuridad, evocan la alegoría de la cueva y los jardines por los que puede accederse al palacio del demonio. Además, como ya señalé, son sitios límite retirados del centro de actividad humana, tal como se describe al reino de muy lejano. Aquí destaca que el traspatio efectivamente se vuelve parte del infierno cuando el morador de las tinieblas aparece por ahí, en la historia de Conrado.

Conrado no se quería levantar porque sentía como recelo. Pero los demás lo empujaron, pues él era quien había escogido ese color. Así que haciendo corazón grande se fue tanteando hasta donde había sonado la voz. Allí, atrás de la mata, estaba parado un muchachito. Conrado no podía verle bien la cara porque, como les digo, el traspatio de esa casa era muy oscuro.

Y de pronto, quién sabe en qué artes, se fue encendiendo una luz. Y cuál se va quedando el niño Conrado al catar delante de él un muchachito pero que no era su hermano Luis. Su cara era como la de los niños pero llena de arrugas y pelos. ¡Era el diablo de las siete cuerdas, por mal nombre Catashaná! (Castellanos, 2010: 254).

Prohibición sobre los espacios

Otro elemento que destaca sobre ciertos espacios es la prohibición que existe alrededor de ellos para jugar o contar historias.

La cargadora de los niños se opone a jugar “Colores” en el traspatio; podría suponerse que se niega porque es un espacio tenebroso, sin embargo, antes de la propuesta de la niña de cambiar de juego, los niños y las cargadoras se divertían en el traspatio ejecutando otro juego tradicional, “Andares”,⁶ dicho acto lúdico se parece a la “Víbora de la mar”, en donde dos de los jugadores entrelazan sus brazos para impedir que los otros pasen hasta que decidan con cuál de los dos se van y luego viene una lucha de fuerzas:

- ¡Andares, andares!*
- ¿Qué te dijo andares?*
- Que me dejaras pasar.*
- ¿Con qué dinero?*
- Con cascaritas de huevo huero.*
- ¿Con qué se entablan?*
- Con tablitas y tablonos.*
- ¿En que se embolsan?*
- Con bolsitas y bolsones.*
- ¿Qué me das si te dejó pasar?*
- El borriquito que viene atrás.*

Estamos jugando en el traspatio. Nuestras dos cargadoras (una se llama Vicenta y otra Rosalía, pero en este juego de la frontera

⁶ El juego de “Andares” no se analizará en el presente texto, sólo se menciona para hacer un contraste de espacios con el juego que me ocupa; sin embargo vale la pena indicar algunos aspectos de él. Según las categorías de Ana Pelegrín, sería un juego escenificado, al igual que “Colores”, pues hay personas que asumen papeles y los desarrollan. También es un juego que habla de fronteras y se juega en un lugar fronterizo, Chiapas, esto desde el aspecto didáctico podría enseñar conceptos como extranjero, otredad, límite geopolítico; sería pertinente analizar o describir en otro artículo este y otros juegos tradicionales, como el “Stop”, que involucran estas ideas de extrañamiento, enemigo, frontera, el otro.

Rosalía se puso el nombre de Guatemala y Vicenta el de México) entrecruzaron sus brazos para impedir que pasáramos Mario y yo. Nos interrogaron minuciosamente hasta que declaramos con quien queremos irnos.

—¿Yo? Con México

—¡Yo, yo con Guatemala!

Y entonces cada uno se abraza a la cintura de la que eligió ayudándola en el forcejeo que sostiene con su rival y del que resulta vencedora la que resiste más [...]

(Castellanos, 2010: 251).

A partir de aquí surge la pregunta de por qué unos juegos sí y otros no se pueden realizar en el traspatio. Quizá la prohibición viene por el contenido del juego; en "Colores" está involucrado el demonio, y se le invoca con más probabilidad de que aparezca si el lugar se asemeja a donde vive el Catashaná, como le llaman los tzotziles al demonio. (En una cita anterior se dice que el diablo recibe por nombre Catashaná, quizá ese nombre le ha sido atribuido por los tzotziles para no nombrarlo directamente y sólo invocarlo.)

Existe la creencia de que algunos juegos infantiles pueden ser ritos, quizá algunos de ellos se vean como un medio para llamar a presencias extrañas, pues según lo dicho por Ana Pelegrín, algunos juegos tradicionales conservan elementos rituales:

Los ritos han perdido nexo con lo sagrado, su función arquetípica, quedando sin embargo la presencia de símbolo, patente en las creencias del folclore.

Con esto no quiero afirmar que cada vez que la infancia juega sea posible recordar, reconocer significaciones, pero a través del rito infantil, sin descifrarlos, nos es dado percibir la presencia de otra fuerza, el entramado del mensaje es plurivalente (Pelegrín, 2008: 16).

El hecho de invocación se comprueba en *Balún Canán* porque efectivamente, al nombrarlo, el diablo se aparece a los niños, particularmente al niño Conrado. Hay un asunto más en el que

pesa la prohibición sobre los lugares, ello tiene que ver con el sitio donde la cargadora les cuenta la historia a los niños. La mujer indígena propone contar el relato; una vez que los niños aceptan, la mujer dice lo siguiente: "Pero no en este ventarrón. Vamos, vamos a la cocina porque estos cuentos son de los que hay que contar bajo techo" (Castellanos, 2010: 252).

¿Por qué no contar la historia afuera? eso la haría emocionante, cuántas veces muchos de nosotros no hemos contado historias de terror a la luz de una fogata en medio de un campamento. No, aquí no ocurre esto, la razón es simple y está asociada a lo que he dicho antes sobre los lugares del mal y el miedo. Contar el cuento en el traspatio los expondría a la aparición del demonio, pues están en sus dominios y la sola narración de la historia puede ser una invocación para él. Por eso la nana elige la cocina para relatar la historia; la cocina no es un lugar limítrofe, se encuentra en la casa, es el centro del mundo, la imagen del universo (Chevalier, 1993: 257-258). Al ser el núcleo está alejado de los confines del mundo. Además en la cocina hay fuego, el fuego es un elemento purificador, así que de alguna manera aleja los malos espíritus que podrían acercarse al momento de contar la historia.

De esta manera con todo el contenido cultural de los hechos, el cuento de la mujer indígena se convierte en una especie de exempla, porque a través de la narración la mujer sostiene afirmaciones y lecciones de religión y moral, que es una de las funciones principales de este tipo de relatos. El juego es el pretexto para adoctrinar a los niños sobre la configuración del bien y el mal, Dios, los ángeles y el diablo. Se les ha dicho que el diablo representa el mal y el ángel, al bien. El bien es acabado y perfecto, el mal, por su parte, es multifacético para engañar y seducir. La nana también les muestra los lugares que representan el bien y el mal: los lugares alejados y oscuros son el hogar de las fuerzas malignas, y el bien está en el centro, en el espacio controlado y es luminoso. Vicenta les proporciona una lección sobre religión y una poderosa idea sobre la fe, que por cierto resulta aterradora. Por un lado, el diablo físicamente es imponente y asusta, sobre todo porque sus características escapan a la norma, es un niño

con rasgos de viejo; es, además, astuto y mentiroso, razón por la cual se debe ir con mucho tiento en la vida para no caer en sus trampas, pues el hábil ente espera cualquier descuido para atrapar. Dios, por su lado, no es un gran consuelo; de él no se dan características físicas, lo que atemoriza porque es algo desconocido y lo desconocido siempre asusta, pero sí se describen sus acciones y éstas bastan para conocerlo: Dios es inclemente porque castiga con creces a aquellos que faltan a sus preceptos y pactan con el mal, sin importar si se hizo por descuido, mostrando así la poca misericordia del ser divino. Volvamos a la escena última de Conrado en *Balún Canán*:

[...] Y así, con la boca sucia de malcriadeces, subió hasta el comulgatorio. Pero en el momento en que el señor cura le puso la hostia entre su boca, Dios castigó al niño Conrado. La hostia se convirtió en una bola de plomo. Y por más esfuerzos que hacía el niño Conrado para tragársela no se la podía tragar. Y en una de tantas se le atoró en la garganta y el niño Conrado cayó allí mismo ahogado, muerto (Castellanos, 2010: 255).

Sin duda esta imagen angustia a los menores; el bien y el mal son igual de monstruosos, y los niños aprenden a creer a través del miedo, hecho que concuerda con la figura de la cargadora, quien es una indígena tzotzil a la que también se le ha infundido la religión a través del temor. Los niños hacen el bien para no caer en el infierno y evitar la furia de Dios.

Aun sin necesidad de la historia de Vicenta, el juego por sí solo también trasmite conocimientos acerca de las concepciones que tenemos del universo. Con la presencia del bien y el mal sabemos que el mundo se construye en opuestos y que todo es una eterna lucha entre la bondad y la maldad. Al conjuntar las distintas versiones nos damos cuenta de que para el mundo hispanoamericano el diablo se camufla, tiene muchas personalidades, la mayoría de ellas divertidas y muy humanas, de tal forma que a este personaje se le atribuye la cualidad de la multipersonalidad, rasgo que le favorece en su función principal en el cosmos: conseguir

adeptos que arrebató a su oponente. Por su parte, el bien es tan perfecto y grande que no necesita de la metamorfosis para mantener gente a su lado.

Todas las ideas insertas en el juego nos permiten darnos cuenta del constructo cultural que hay en algunos juegos tradicionales y que ellos pueden ser útiles para instruirnos acerca de la vida, así comprobamos que nada en la sociedad existe por azar.

Bibliografía citada

- DILE: DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA. Versión digital. Disponible en www.rae.es
- ALUMNOS DEL IES SAN JERÓNIMO, s/f. "La bruja de los colores" en *Patio infantil*. Disponible en: <http://patiodeinfantil.wikispaces.com/file/view/LA+BRUJA+DE+LOS+COLORES.pdf> (consulta en marzo de 2014).
- CARRANZA VERA, Claudia, 2014. "'Se lo llevó El Chamuco'. El trato familiar hacia el Diablo en algunos ejemplos de la literatura oral de México". *BLO* 4: 9-27.
- CASTELLANOS, Rosario, 2010. *Balún Canán*. México: Fondo de Cultura Económica.
- COELO VILLA, Carlos, dir., 2002. *Juegos infantiles tradicionales de Bolivia*. La Paz: Instituto Boliviano de Lexicografía y otros estudios lingüísticos. Disponible en: <http://bibliotecadigital.umsa.bo:8080/rddu/bitstream/123456789/1684/1/ARCH-LP-00019.pdf> (consulta en junio 2014).
- CHEVALIER, Jean, 1993. *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Herder.
- GARCÍA SALINAS, Armando José, 1997. "Los listones" o "El ángel de la bola de oro" Juegos nicaragüenses. Disponible en: http://mypage.direct.ca/a/agarcias/4_tres.html (consulta en marzo de 2014).
- GONZÁLEZ, SAENZ, 2004. "El diablo en el cuento folklórico" en *El diablo en la edad moderna*. María Tausiet y James S. Amerlang, ed. Madrid: Marcial Pons.

- GRANJA, Agustín de la, s/f. "La música como mecanismo de la tentación diabólica en el teatro del siglo XVII". Disponible en <http://www.biblioteca.org.ar/libros/141537.pdf> (consultada en enero 2015)
- MIRANDA, Pedro, 2011. "Juegos antiguos en Chimbote - recordar es vivir ayuden con algunos juegos". En *Chimbote en blanco y negro* Disponible en: http://es-es.facebook.com/notes/chimbote-en-blanco-y-negro-fotografias-antiguas-de-chimbote/juegos-antiguos-en-chimbote-recordar-es-vivir-ayuden-con-algunos-juegos/270937652918669?comment_id=7570454&offset=0&total_comments=4 (consulta en mayo 2014).
- PAPINNI, Giovanni, 2008. *El diablo*. México: Época.
- PELEGRÍN, Ana, 2008. *Cada cual atiende su juego: de tradición oral y literatura*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/cada-cual-atienda-su-juego-de-tradicion-oral-y-literatura--0/html/> (consulta en febrero 2014)
- PRAT FERRER, Juan José, s/f. *Los exempla medievales: Una etapa escrita entre dos oralidades*. Segovia: Universidad SEK. Disponible en: http://www.academia.edu/178560/_Los_exempla_medievales_Una_etapa_escrita_entre_dos_oralidades_ (consulta en junio de 2014).
- PROPP, Vladimir, 1974. *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Fundamentos.