



## La maduración emocional de un joven héroe: la relevancia actual de una saga popular

Isabella Leibrandt

Universidad de Navarra

---

**Resumen:** Con el cuento alemán 'Krabat' de Otfried Preussler presentamos un ejemplo de la literatura juvenil que por un lado muestra la influencia de las sagas populares con sus elementos

tradicionales que sirven como marco narrativo y estructural, y con la presencia de lo fantástico y su carácter de lo numinoso así como ciertos elementos simbólicos y alegóricos revelan su función para la comprensión de la actualidad. El interés de análisis se centra en las conexiones de las sagas fantásticas actuales con las formas épicas tradicionales, la generación de nuevas mitologías y sus conexiones con las antiguas dando así un marco para presentar el origen de la saga de Krabat hasta su transformación literaria y adaptación cinematográfica, la actualización de un conflicto clásico del bien contra el mal y sus raíces en los cuentos populares, la mezcla de elementos populares y fantásticos, el mundo real y numinoso en una novela de formación que obtiene su relevancia de identificación emocional para un lector joven (como una metáfora de los años del aprendizaje hasta la sabiduría), versando sobre la seducción, el poder, la voluntad, el amor y la salvación, y por tanto de la búsqueda de identidad y la cuestión por el camino correcto.

**Palabras clave:** literatura fantástica, motivos populares, héroe mítico, desarrollo emocional

## 1. Introducción

Los rasgos constituyentes de este cuento resaltan la particularidad y las diferencias frente a otros éxitos de la narrativa fantástica, especialmente en cuanto a su relevancia para los temas actuales, fines educativos y didácticos para un público joven. En su novela »Krabat« publicada en 1971 Otfried Preußler recoge una saga popular proveniente de la región de los sorbios. Krabat, la figura principal entra en una escuela de artes oscuras, al principio atraído por la magia y el poder, pero finalmente elige con la ayuda de la amistad y del amor su camino.

El cuento literario muestra ejemplarmente que ciertos temas narrativos gozan de una atracción inquebrantable y se reelaboran continuamente durante diferentes épocas. El reciclaje de temas míticos siempre ha ido mano en mano con la intención de actualizar su significado. Ciertamente, estas formas literarias híbridas de fantasía y actualidad ofrecen el atractivo de lectura ya que por un lado se goza del encanto de lo pasado sintiendo a la vez lo cercano y familiar. La mezcla de lo real con lo fantástico permite además dos formas de lectura: tácitamente podemos disfrutar de una lectura ingenua de lo mágico y fantástico, y por otro lado, en una lectura más profunda podemos buscar un sentido alegórico respecto al presente preguntando por el verdadero significado en cuanto a las cuestiones y problemas actuales.

El ejemplo aquí presentado quiere demostrar la revivificación de un mito y un tema narrativo que nos llega desde sus orígenes populares orales. En la tradición popular germana el pacto del hombre con el diablo respecto a los avances científicos, las riquezas, el poder, el talento o fuerzas oscuras a cambio de su alma es un tema mítico y de tradición popular. Encontramos múltiples leyendas acerca de un pacto con el diablo especialmente en relación con las complicadas construcciones como puentes y catedrales en épocas pasadas. (La construcción del puente de Regensburg '*die steinerne Brücke*' es solo uno de los muchos ejemplos: en Regensburg el aprendiz hizo un pacto con el diablo prometiéndole las primeras tres almas que cruzaban el puente si le ayudaba a terminar el puente antes que el maestro su catedral. El diablo cumplió con su parte, en cambio el aprendiz cerró el puente para que nadie lo pudiera cruzar. Primero mandó pasar a un perro, un gallo y una gallina que el diablo recibió al otro lado juntando sus almas con las de otros animales que había recibido en otras ocasiones parecidas.)

Con el mito del pacto con el diablo fácilmente podemos relacionar diferentes problemas actuales sociales, ecológicos, económicos o los progresos a cualquier precio. Nos alerta que aunque las tecnologías y ciencias en gran parte determinan en muchos aspectos nuestro mundo diario, el conocimiento y la sed del saber tienen su precio. En un sentido alegórico también se habla por tanto del pacto con el diablo cuando el hombre se une con personas o adquiere poderes para conseguir fines que en realidad se oponen a sus objetivos e ideales. Sostenemos, por tanto, que la versión elaborada por Preußler no trata simplemente de transmitir un viejo tema sino en primer lugar de desconcertar y cuestionar la vida moderna con sus viejos y nuevos retos.

Por sus características que explicamos en adelante podemos definir a este cuento como una 'saga mítica' ya que nos ofrece referencias a la mitología del lugar y las costumbres y ritos de un pueblo, las descripciones del paisaje y del ciclo estacional con sus labores y fiestas típicas nos recuerdan un lugar mágico. En la página '[Mitos, cuentos y sagas](http://www.derungs.org/mythen.htm)' (<http://www.derungs.org/mythen.htm>) encontramos la siguiente definición aplicable al presente tipo de narrativa popular: 'Las sagas míticas son narraciones de rituales estacionales cíclicos. Por eso pueden ser siempre actualizados de nuevo. Pertenecen a un patrimonio cultural que nos enriquece personalmente y socialmente si descubrimos su mundo oculto.'

## 2. El origen y su transformación

Con la saga de Krabat nos encontramos con un cuento relacionado con una pequeña región de Lausitz, sus habitantes los sorbios son un grupo de los eslavos occidentales en el sur de Brandenburgo en el este de Sajonia con su propio idioma eslavo y sus tradiciones privados de sus derechos autonómicos desde la guerra de los 30 años. Desde el siglo IX y especialmente durante el nacionalsocialismo sufren la paulatina prohibición del uso de su idioma. Los nombres propios se traducen al alemán. A partir de 1948 se restituyen los derechos sorbios en cuanto al uso del idioma, se publican nuevamente libros y periódicos sorbios, se reinstala un programa radiofónico, tienen incluso su himno nacional y una bandera, y en los letrados figuran los nombres en ambos idiomas. Indudablemente pocos conocerías los nombres de sus pueblos en los que viven unos 60.000 - 70.000 sorbios (Schmidt-Hoffmann, 2008) hablando un idioma relacionado con los idiomas eslavos, el polaco y checo, cultivando también su cultura de la cual forman parte los cuentos, leyendas, canciones y versos si no fuera por la saga de Krabat ubicada entre los pueblos de Bautzen, Hoyerswerda y Wittichnau que especialmente a través de la última versión publicada por Otfried Preußler así como su adaptación cinematográfica llegó a conocerse ampliamente en Alemania así como a través de la traducción en 31 idiomas. La [página web oficial](http://www.krabatregion.de/index.php?id=917) (http://www.krabatregion.de/index.php?id=917) de la región de Krabat presenta sus tradiciones y actividades así como la historia de los sorbios y la leyenda.

La saga, por tanto, ofrece una conexión alegórica por un lado con el indispensable conocimiento y la necesaria técnica para cambiar el mundo, pero a su vez con la liberación de los oprimidos hace referencia a la particular situación de los sorbios (Zimmerli, 2008). En una de las primeras versiones literarias - Martin Nowak-Neumann, *Meister Krabat - eine sorbische Sage*, 1954 - el autor dedica la introducción a la situación histórica de los sorbios para dar con la interpretación del tema un significado socialista y una dimensión ideológica - en cuanto a la liberación de los campesinos sorbios oprimidos - colocándose con ello en la tradición de los nacionalistas sorbios. Todavía hoy Krabat es el protector de la población rural en la región de Lausitz.

El nombre de Krabat viene documentado desde su versión de 1858 como la articulación fonética de 'croata' (Schmidt, 2008) haciendo referencia al soldado Johann Schadowitz que había adquirido por sus servicios unas tierras en esta región. Su relación con la magia se debe a aparentes hechos mágicos que sus vecinos difundían como milagros así como posiblemente a su misteriosa proveniencia del extranjero. Una versión de la saga hace referencia directa con su título 'El fausto sorbio' al mago Fausto ya que su autor reconoció los rasgos similares entre la conocida obra de Goethe y la saga sorbia. También se relaciona la saga con motivos mitológicos debido a los episodios con numerosas transformaciones en diferentes animales que recuerdan los mitos griegos, el vuelo por los aires relacionado con el mito de Dédalo así como los cuervos como símbolo de la mitología nórdica. La idea principal de la leyenda de Fausto que se repite en todas las versiones es el afán por conseguir logros utilizando el arte oscuro que, sin embargo, conlleva la condenación eterna para el mago quien a pesar de todo tiene la posibilidad de salvarse como cualquier hombre. Es a partir del siglo XX cuando la saga manteniendo su carácter original se va transformando literariamente, por lo cual los límites de los géneros entre 'saga', 'cuento' y 'literatura fantástica' se diluyen. Su principal característica en relación con una saga es su referencia a un personaje real y un evento histórico han sido conservados en relatos de viaje y crónicas diferenciándola así de los cuentos fantásticos no vinculados a ningún lugar y tiempo concretos. La referencia a una realidad particular (el paisaje, nombres propios, costumbres) en la saga es muy presente pero parte del relato forman también varios eventos mágicos y numinosos que se mezclan con la vida habitual de los habitantes. La presencia de transformaciones y magias une aquí los géneros de las sagas y los cuentos populares. Como sostiene Maik Schmidt (2008) el tema de Krabat va evolucionando de una saga popular hacia un cuento de hadas literario o *Kunstmärchen* ya que se conocen sus diferentes autores y versiones que además se caracterizan por las reflexiones y retrospectivas particulares de cada autor y el fin específico que busca dar al cuento.

En estas versiones literarias además tenemos a un héroe personalizado con su vida interior, sus pensamientos y sentimientos frente a los protagonistas estereotipos de los cuentos populares. Finalmente esta figura mítica de Krabat se dio a conocer a un público más amplio a través del éxito que obtuvo Preußler con su cuento muy galardonado (hasta hoy en día forma parte de las lecturas escolares más favoritas en Alemania divulgando así también las costumbres y la región de Lausitz) que le llevó a trabajar sobre el tema durante unos diez años debido en buena parte a tener que documentarse y conocer los trabajos y técnicas concretas relacionadas con la vida en un molino de agua y la situación histórica concreta de esta región en el siglo XVII/XVIII.

### 3. El 'Krabat' de Preußler

Otfried Preußler recupera la leyenda de Krabat del tesoro de los cuentos populares de los Sorábos Véndicos, habitantes de la región de Lausitz (Lusacia). La historia se desarrolla cerca de Hoyerswerda en los tiempos del duque de Sajonia envuelto en una guerra con Suecia. Trata del huérfano Krabat quien como chico mendicante a sus catorce años llega a empezar como aprendiz en un molino. El molino se revela ser una escuela de necromancia y el molinero no sólo le enseña el oficio sino también las artes oscuras. A Krabat inicialmente le gusta el tiempo de aprendizaje en el molino, el poder ejercido sobre otros hombres le fascina.

Se hace amigo de los otros aprendices y una amistad especial le une al aprendiz mayor, Tonda, quien llega a ser su modelo. Preußler centra su versión en los tres años de aprendizaje en el molino. Destacan sobre todo algunos elementos como los sueños que tiene Krabat. Al principio el chico huérfano sueña en los alrededores de Hoyerswerda en tres noches seguidas con cuervos y con una voz que le llama a venir al molino de Schwarzkollm. Ya que Krabat se busca la vida mendigando y cantando durante los días entre año nuevo y los tres reyes no duda a seguir a la voz sin prestar oído a las advertencias que le dan los campesinos a los cuales pregunta por el camino. Una vez en el molino el maestro lo acepta como aprendiz y lo admite en el grupo de los otros once chicos. Después del periodo de tres meses de prueba Krabat entra el viernes Santo en la escuela de artes oscuras donde empieza su aprendizaje de magia. El domingo de Pascuas se cumple un ritual: en parejas van los molineros a un lugar donde fue alguien asesinado haciendo ahí toda la noche guardia. Ahí es donde Krabat oye por primera vez la voz de Kantorka cantando en el pueblo vecino con un coro de chicas durante los ritos religiosos de la semana Santa. Es ahí donde también Tonda, su amigo y confidente, le introduce en los secretos del maestro y del molino. Durante los tres años en las noches de luna llena se repite otro rito: llega un misterioso cochero al molino y los chicos con el maestro tienen que trabajar toda la noche cargando sacos de 'harina' que entre otras cosas llevan huesos. Otro rito que se cumple cada año es que en la noche del último día del año debe morir un chico para salvar al maestro siendo justamente Tonda a quien le toca una muerte trágica en el primer año de Krabat's permanencia en el molino. El día de los reyes magos se cumple el primer año de Krabat quien pasa a ser oficial y otro chico entra en el servicio completando la docena.

Durante el segundo año se repiten los mismos rituales y el trabajo en el molino pero la conciencia de Krabat va cambiando su actitud frente al maestro. Por un lado gracias a sus progresos en el arte oscuro gana la confianza del maestro, por otro lado ve que también el maestro es vencible y que hay un camino de escapatoria. En el tercer año Krabat ha madurado adoptando el mismo papel protector frente al chico recién llegado que tuvo Tonda una vez con él. Finalmente y con la ayuda de otro compañero Krabat se entrena en la propia fuerza para vencer al maestro planeando su liberación. Sólo puede ser liberado en la noche del año viejo por una chica que le ama y supera la prueba que le impone el maestro. Si no resuelve el problema los dos deben morir. Llega el último día del año y Kantorka debe reconocer con los ojos vendados a Krabat entre los doce chicos y lo consigue porque siente el miedo de Krabat por ella. De esta forma debe morir el maestro, el molino arde y los molineros pierden sus poderes mágicos pero ganan su libertad. En la relación de las hazañas durante los tres años de la formación de Krabat en el molino destacan varios aspectos con función psicológica y otros elementos fantásticos y típicos de los cuentos populares que, como pensamos, dan un carácter particular a esta versión literaria frente a otras sagas fantásticas de éxito comercial. Escribe Todorov (1972, 27) a propósito: "Lo fantástico es una rotura con el orden establecido, una irrupción de lo inadmisibles en la invariable regularidad de lo cotidiano".

En primer lugar se repiten los sueños de Krabat teniendo una función anticipatoria y psicológica ya que reflejan el miedo de Krabat pero también le indican el camino de salvación. El enfoque esencial desde el punto de vista psicológico se centra en la fase de adolescencia de Krabat, sus años de aprendizaje y finalmente su maduración y elección del camino correcto. Los tres años principalmente llevan a Krabat a superar los conflictos sobre todo morales que le permiten volver a la realidad donde no hay poderes mágicos después de haber reconocido el peligro que conlleva aprovecharse del arte oscuro. El rasgo principal que diferencia la novela de otras sagas fantásticas es, sin duda, el desarrollo de la voluntad y crecimiento moral de Krabat venciendo así el mal por su propia fuerza y no con pura magia. Durante los tres años Krabat crece también emocionalmente primero ganando la confianza de Kantorka y conociendo el poder del amor que triunfa al final. Al margen de la vida diaria en el molino ocurre el enamoramiento de Krabat siendo finalmente el amor, la mayor fuerza de protección del mal salvándole de la muerte. En este sentido el autor presenta al lector joven sobre todo una novela de formación con ciertos rasgos de cuento fantástico y popular. El lector vive a través de la maduración de Krabat el desarrollo de una identidad propia que vence sus miedos y elige el camino correcto. Es principalmente este desarrollo personal del héroe que transforma una saga popular en una novela de adolescencia con carácter educativo.

#### **4. Los motivos y temas principales**

Si por un lado queremos señalar lo particular de este cuento, por el otro no menos interesantes son sus referencias a otros tipos de géneros populares. Como bien constata Todorov (1972) una obra nunca es un producto completamente compuesto de la inspiración personal sin lazos al pasado sino una combinatoria de particularidades literarias así como la transformación de esta combinatoria. John Stehpens (1996, 86) confirma en este sentido que la literatura infantil y para adolescentes es radicalmente intertextual teniendo la función a su vez de inculcar conocimiento sobre la cultura contemporánea e ilustrar cómo este conocimiento puede ser utilizado. En otras palabras, a través de la recomposición de elementos tradicionales se crea una relación entre el pasado, presente y futuro expresando una intención ideológica. Señalamos seguidamente algunos motivos y temas que demuestran la transformación de esta combinatoria particular en este cuento. A primera vista el cuento muestra muchos rasgos en común con los cuentos de tradición popular y la literatura fantástica; ambos géneros contienen símbolos, temas y episodios con elementos fantásticos en los cuales al

final todo acaba bien, pero como veremos, lo particular de Krabat es que vive una maduración interior y sus experiencias y motivos existenciales retroceden en el fondo a una actitud filosófica y religiosa.

Otra diferencia sustancial es que no se construye un mundo ficticio sino se refleja la vida cotidiana en un contexto real y auténtico de un paisaje rural en cuya normalidad están integrados unos hechos fantásticos. La lucha se lleva por unos principios morales y no como suele ser en un típico cuento fantástico entre el bueno y el malo. En este sentido es muy notable en Krabat la oposición entre el cristianismo y los rituales paganos en el molino como lugar de la práctica de artes oscuras. En Krabat se oponen el mundo real cristiano de los pueblos y el mundo mágico pagano del molino, la escuela de artes oscuras y el pueblo donde vive Kantorka en un entorno rural siguiendo los ritos religiosos y populares que marcan las diferentes estaciones del año. Los campesinos saben que el molino es un lugar misterioso pero no dudan a pedir ayuda al maestro cuando sus cosechas están en peligro por la larga sequía. Los dos mundos por tanto conviven paralelamente y a veces se mezclan en determinadas situaciones llevando primero a Krabat a adoptar los rituales paganos que le hacen perder poco a poco su conocimiento cristiano. Finalmente es a través del amor a Kantorka y sus cantos religiosos que le hacen establecer el lazo con el mundo del bien del pueblo.

La situación inicial de 'Krabat' es típica de los cuentos populares: un héroe debido a una situación de escasez se pone en camino y vive una serie de aventuras teniendo que superar diferentes pruebas. Como bien ya lo señaló Bettelheim (1977) en su famosa defensa de los cuentos populares como lectura para niños, la lucha contra las dificultades de la vida es inevitable y pertenece inseparablemente a la existencia humana si uno no se deja intimidar sino afronta los inesperados, a veces injustos aprietos se superan todos los obstáculos y se sale finalmente como vencedor de esta lucha.

El elemento central y de tradición popular como literaria desde el romanticismo en esta lucha contra las adversidades de la vida es la magia utilizada por los protagonistas para luchar contra el mal. Hay que señalar que en Krabat la magia no es algo natural y sobrentendido como en los cuentos populares sino que el protagonista la va descubriendo poco a poco y aprendiendo el arte oscuro conociendo así tanto su provecho como los peligros. El logro de Krabat es llegar por su voluntad y fuerza mental a emplear la magia para luchar contra el maestro malvado. En este sentido llamamos la atención según Tabbert (2005) a una diferencia notable entre la literatura denominada claramente fantástica y cuentos con elementos fantásticos.

En el primer tipo la magia se presenta como algo natural, no se cuestiona su uso mientras que en Krabat la magia es vista como algo sobrenatural y opuesto al hombre corriente. De hecho Krabat al principio no sabe que los otros pueden utilizar la magia, le sorprende que Tonda puede aliviar su trabajo duro viendo entonces que los habitantes del molino utilizan la magia para determinadas tareas haciendo su dura vida más soportable. Hay por tanto ciertos motivos de la tradición popular como la repetición circular de los ritos, pero también hechos y otros elementos que rompen con un esquema estereotipo de los cuentos tradicionales. Como bien dice Maïke Schmidt (2008) destaca el hecho que no existe una clara oposición entre el bien y el mal. Krabat, al principio un poco inocente y confiado, evoluciona durante su crecimiento hacia una persona con principios, una voluntad propia y con capacidad de decisión. Él tiene que decidir en quien puede confiar o no, por otro lado el maestro se define por su crueldad y severidad en la relación con sus alumnos, pero también puede ser generoso y reparte elogios. Él a su vez tiene miedo del cochero misterioso y éste también muestra una faceta humana cuando salva a un alumno de la ira del maestro.

Una larga tradición popular como lugar misterioso y de artes oscuras encuentra el molino su función típica tanto por su ubicación en las afueras de los pueblos y el misterio vinculado con él como en su simbología relacionada con el progreso. La ubicación alejada de los molinos era el motivo para que se convirtiese en un lugar misterioso y macabro. En alemán son frecuentes nombres propios de lugares llamados 'el molino del diablo'. Los molineros así como otros oficios tienen sus propias sagas y cuentos. En concreto el molinero es un hombre que sabe todo, sabe hacer magia y brujerías, invocar espíritus, es un pícaro, tiene trato con el diablo pero le engaña. Otra característica de la narrativa popular que marca la estructura formal del cuento es el empleo de ciertos números como el tres y el doce. La vida de 'Krabat' transcurre durante tres años en el molino, los sueños de Krabat se repiten tres veces y siempre tiene que estar completo el número doce de los aprendices para que se renueva todo lo ciclo de ritos en el molino.

Como un personaje singular en este cuento merece la pena mencionar la figura de 'Pumphut', en sorbo también 'Pumpot' (Bayerl 2008). Su historia y su recepción literaria están documentados en la página web: <http://www.pumphutt.de/fset.htm>. En la tradición popular de Lausitz aparece como un simple molinero o un diablillo con fuerzas sobrenaturales gastando bromas y malas pasadas con los molineros avaros y codiciosos. Utiliza sus poderes mágicos para conseguir más justicia y honradez contra la maldad del maestro. Preußler le dedica dos escenas en las que personifica al antagonista del maestro venciénolo en unas pruebas de fuerzas mágicas. Sin ser reconocido Pumphut viene al molino como pidiendo comida y alojamiento como era costumbre en aquellos tiempos. El maestro le echa pero él se queda y se sienta en la mesa. Ahora empieza un duelo de fuerzas mágicas llevado a cabo en una lucha entre ratones, gatos y gallos. Pumphut sale ganador y no deja de instruir al maestro sobre las costumbres que se deben guardar. Los chicos aprendices que han sido testigos de la derrota del maestro son castigados duramente con trabajos forzados. Bayerl (2008) sostiene que se trata de una situación clásica en la tradición del Pumphut: pidiendo comida y alojamiento este personaje examinaba si los molineros trataban bien a los aprendices y guardaban las costumbres. Si se confirmaba que lo hacían los beneficiaba, si no sufrían su ira. Pumphut por tanto era conocido como el guardián de las

costumbres en los oficios y una figura de identificación para los chicos que aprendían el oficio del molinero. Para el aprendizaje de Krabat en cambio esta escena es muy instructiva ya que le enseña que el poder del maestro no es ilimitado y puede ser vencido. La experiencia de Krabat refleja por tanto como con aplicación y astucia logra a igualar al maestro, a liberarse y finalmente dar muerte al molinero.

Constatamos según Todorov (1972, 84) que los episodios fantásticos cumplen diferentes funciones causando diferentes efectos en el lector. Hay episodios divertidos y de travesuras fantásticas como la transformación en un buey para sacar dinero al campesino más rico del mercado que relajan la tensión de lectura. Hay otros episodios de transformación en animales que en cambio aumentan la tensión ya que no sabemos si al final todo acaba bien y la persona vuelve a su estado humano. En este sentido se mezclan episodios demostrando el poder de la magia utilizada a veces de forma provechosa y divertida con hazañas buenas llevadas a cabo en beneficio de los más necesitados donde no faltan las malas pasadas con los ricos vendedores de ganado en los mercados de los pueblos. Sin duda, también se puede ver otra función de los elementos fantásticos como bien dice Todorov que es la experiencia con los límites en la vida.

El tema principal en Krabat, como comentamos, y asimismo de larga trayectoria tradicional en la literatura popular es el pacto con el diablo, uno de los elementos más arraigados en la historia de la relación del diablo con el hombre. La alianza entre el diablo y el hombre es sin duda el motivo más extendido que consta en el trato de dedicar el alma para recibir en cambio riquezas, poder, talento, poderes mágicos u otros dones. Trata por tanto de la codicia y la seducción por el poder o la curiosidad por saber que seduce al humano. Sus muchas variantes son una constante de cuentos y leyendas populares por lo cual la figura del diablo, aparte de su vinculación con la religión, está muy unida al paisaje, la naturaleza y la percepción del hombre de su entorno. Los múltiples cuentos sobre el diablo están sujetos, por tanto, repetidamente a lugares como iglesias, puentes, molinos, casas viejas, lagos, bosques y la vida en el campo.

Una de las características en la figura del diablo es su apariencia como artesano (molinero, constructor, herrero) que le concede una función de creador quien contribuye a su manera a la cultura del hombre. Así, se percibe que el diablo dispone de unas capacidades artesanales y técnicas de las que el hombre no dispone, pero a la vez el diablo es siempre engañado por el hombre quien le supera intelectualmente. Esta peculiar relación desvela una confrontación del diablo con el hombre en la que percibimos una extraña mezcla entre cercanía y confianza por un lado y miedo o una amenaza constante por el otro. En las sagas sobre molinos coinciden los motivos de la ayuda del diablo en la construcción del molino pero en vez de recibir su recompensa el diablo sale engañado.

En el cuento de Krabat se trata de un doble pacto, por un lado el pacto entre el maestro y los chicos que entran en el molino para aprender el oficio, inicialmente sin saber lo que les espera, van descubriendo a lo largo de su estancia que han caído en manos de alguien quien decide sobre sus vidas y muerte. Por otro lado tenemos el pacto entre el maestro y el personaje misterioso (identificado como diablo por su pluma roja ardiente en el sombrero que lleva) quien viene todas las noches de luna llena para llevarse su tributo. Para que el maestro conserve su vida, su poder en el molino y sus artes oscuras debe sacrificar cada año uno de sus alumnos. Sin duda, la figura del diablo y mago fascina por la rica trayectoria y representación en la cultura popular y literaria por todo lo que rodea a esta figura polifacética de la naturaleza del mal alcanzando un interés interdisciplinario para penetrar en cuestiones fundamentales en diversas áreas humanísticas como la teología, la filosofía, sociología o estudios culturales (Leibrandt, 2007).

Abundante tradición en los cuentos populares tienen las escuelas de las artes oscuras en relación con el pacto del hombre con el diablo. Mucho antes de que Harry Potter acudiese al famosísimo colegio de Hogwarts, tenemos otros ejemplos ilustres sobre lugares donde los aprendices tienen que pasar un largo aprendizaje bajo un maestro quien les enseña todas formas de servirse del arte negro bajo la condición de hacer un contrato con el diablo. La creencia en lo milagroso de la técnica y el desarrollo que daba el poder al hombre incluso sobre la naturaleza es sin duda el motivo principal de muchas sagas fantásticas y especialmente del tema de Fausto. El molinero mágico y endiablado es una forma específica del mítico técnico. El molinero domaba la naturaleza poniendo al viento y el agua al servicio del hombre pero descuidaba el ritmo habitual de vida y de trabajo ya que su actividad requería que no podía seguir el calendario religioso sino lo que le permitían las fuerzas naturales. Por tanto, eran trabajadores de noche y de domingo invirtiendo así el orden natural lo que contribuía a su mala fama y de haber pactado con el diablo. En esta tipología de cuentos encajan las sagas sobre construcciones inmensas como puentes o catedrales en las cuales se decía que el constructor pactaba con el diablo.

## **5. El arte oscuro y escuelas de magia como éxitos literarios**

¿Qué es lo que produce a una saga popular regional a un éxito de un cuento más popular de la literatura juvenil? La evolución y transformación abarca varios siglos con sus respectivos elementos típicos de tiempo, pero es especialmente la lograda mezcla de tradición, actualidad, motivos populares y fantásticos que hacen

de Krabat un cuento para adolescentes más que pura aventura de escapismo. Por un lado, se demuestra la actualidad y atracción de temas de tradición popular que encuentran su renovación en la literatura actual y producciones cinematográficas. 'La literatura fantástica es un fenómeno que tiene que ver no tanto con el lenguaje que con los mundos descritos' escribe Reinbert Tabbert (2005) en su análisis de la literatura fantástica juvenil destacando la gran cantidad de elementos míticos y populares que marcan las estructuras y tipos de este género. De hecho el lenguaje utilizado en Krabat se caracteriza por su sobriedad, pero destacan las descripciones del paisaje, las labores en el molino, el transcurso del año con sus fiestas y el cambio estacional. También John Stephens (1996) sostiene que los temas históricos siempre han representado una moral y por tanto una función didáctica especialmente a través de su capacidad de transformar eventos que parecen históricamente particulares en universales de la experiencia humana.

La historia cultural popular demuestra que tenemos una rica historia sobre el diablo y sus diversas funciones. Muchas imágenes de violencia son imágenes del mal que nos rodea que quizás por otro lado nos hace buscar lo otro y un mundo mejor. Sin embargo, nos tenemos que acostumbrar que el mal se nos presenta en formas cada vez más violentas y drásticas. La historia demuestra que no hay una imagen concreta sino un pequeño mundo de fantasías e imaginación sobre la figura del diablo. Las transmisiones orales y escritas, el arte figurativo, las costumbres obras populares nos transmiten un amplio repertorio de imágenes sobre el mal que desde el punto de vista popular siempre atrajo el interés. En este sentido la versión actual de la saga es la historia de un joven que se involucra en poderes oscuros que le fascinan hasta que reconoce en lo que se ha aventurado.

Sin duda, la cuestión por qué algunos cuentos y motivos tienen tanta resonancia (Klaus Kornwachs 2008) despiertan la curiosidad para comprender los cuentos, sagas y los mitos y por qué algunos mitos son tan duraderos. Encontramos una posible explicación (Bayerl 2008) acerca de los magos, Fausto, Krabat o Pumhut, independientemente de su origen específico, en un tema atemporal que obsesiona al hombre antes como no menos hoy en día: ¿Cómo manipula el hombre como 'técnico' el mundo?

A su vez esta cuestión nos obliga a profundizar en el significado del mito en general encontrando por un lado el mito como explicación para fenómenos inexplicables de la naturaleza o la vida cotidiana cuyas causas son personificadas. Esto explicaría la presencia del mal en sus múltiples manifestaciones personificadas como el diablo, los demonios, fantasmas o espíritus. Los diferentes miedos del hombre llegan a manifestarse en mitos siendo un reflejo del poder de la naturaleza sobre el hombre, así Horkheimer citado por Kornwachs (2008): "Los hombres siempre tenían que elegir entre su sumisión bajo la naturaleza o someter la naturaleza a ellos." En este sentido, el mito es visto en el desarrollo intelectual del hombre desde sus tempranos inicios como un intento para entender, interpretar y a nombrar nuevas, sorprendentes y extrañas experiencias. En el transcurso del desarrollo de las ciencias los nombres de dioses, espíritus y otros seres animados con poderes se han sustituido por otras referencias pero los viejos cuentos siguen fascinando si tienen un núcleo mitológico. El mito por tanto con la repetición ritual de acontecimientos representa los miedos y esperanzas desde tempranas épocas adoptando en renovadas funciones la interpretación del mundo, del hombre, las circunstancias de la vida y el transcurso de la historia. De esta forma los mitos persisten cada vez en nuevas formas en todas las ramas del arte, géneros literarios y producciones cinematográficas.

Volviendo al cuento de Krabat la narración recoge un motivo muy tradicional desde la Odisea, el desarrollo y la maduración de un joven seducido por la tentación, confundido y finalmente reconducido por fuerzas exteriores que se personifican. Desde la edad media el demonio central en esta disputa en el camino de un joven para llegar a ser una persona pudiendo fracasar o salir victorioso es personificado por el diablo. Otro motivo en la lucha entre el bien y el mal y sus respectivas personificaciones en diferentes formas es la idea básica que todo aquello que se recibe sea una ventaja, un don, una habilidad o bien acontecimientos 'casuales' favorables tienen su precio por el que hay que 'pagar' algo. Este es precisamente el principal mito de Fausto: Obtener un conocimiento especial pagando lo que fuera necesario. El cuento de Krabat se centra en la pubertad, el proceso del desarrollo quizás más inestable en las diferentes fases de vida, una razón quizás que sea el tema predilecto de muchas novelas de formación. Un joven busca su sitio en el mundo y su autocomprensión, va errando y es llevado por diferentes situaciones, presentimientos y corazonadas se filtran en sus sueños y le guían más que el conocimiento, la voluntad y decisión propia. A esta situación contribuyen tanto su soledad, Krabat es huérfano, como su necesidad. Llega al molino donde encuentra una acogida entre chicos de su igual y poco a poco se va dando cuenta que el precio por los poderes sobrenaturales tienen un tributo cruel.

Transfiriendo el mito a nuestros tiempos modernos y el creciente mundo tecnológico e industrial podemos interpretar el molino como símbolo de la *tecné* per se y una reflexión sobre la tecnificación de las ciencias desde sus orígenes concediendo el poder sobre la naturaleza y a fin de cuentas sobre otras personas teniendo a veces que pagar un precio alto. En este sentido el mito encuentra cada vez nuevos paralelismos en nuestros días: la carrera, el poder, riquezas o fama a veces cuestan la propia identidad, los ideales de la juventud o la tranquilidad de la consciencia. El cuento inquieta pero también revela la certidumbre que sin tentaciones no hay firmeza, sin una elección ninguna decisión. Otra explicación del viejo mito además nos ofrece la psicología emocional del hombre: los sentimientos básicos en la naturaleza del hombre se reflejan en el cuento en el amor por el otro, el miedo y la preocupación por el ser amado que guían al otro a elegir el buen camino. Con la salvación termina el mito, el sistema malvado se hunde y los amantes se unen. El mito sigue fascinando porque despierta los miedos ancestrales ante nuevas tecnologías y desarrollos, el mal en el mundo

mostrando situaciones aparentemente sin salida pero da respuestas y muestra esperanzas. Nosotros tenemos la elección.

La saga de Krabat retomada por Preußler atrae porque es una parábola sobre la seducción de jóvenes por personas u otros sistemas dejando un amplio margen para interpretaciones actuales que implican las cuestiones básicas sobre el poder y la influencia, la vida y la muerte, la amistad y el amor, la religión y la magia desde la perspectiva de la búsqueda de identificación de jóvenes y adultos. También es la metáfora para el camino lleno de piedras, de la autoafirmación y desarrollo de su experiencia dejando obvio que en el transcurso los momentáneos desvíos y extravíos son inevitables para encontrar su propio camino e identidad. Llegar a saber y conocer como nos muestra Krabat forma parte de la experiencia humana que solo entonces permite actuar con sentido. Aparte de su significado moral para las jóvenes generaciones de lectores es interesante el fin educativo del cuento transferido por las autoras Lange/Hipp (2008) al desarrollo de las competencias en un determinado campo (deporte, música, estudios). El camino de Krabat demuestra a los jóvenes que los esfuerzos, la voluntad de mejorar y la necesidad del propio desarrollo valen la pena. Al final Krabat encuentra a sí mismo pero antes han sido necesarios todos los esfuerzos y privaciones para poder llegar ahí. En otros contextos esto sería la pericia después de un largo aprendizaje. El encuentro del propio dominio, la formación de la propia identidad y experiencia a pesar de muchos obstáculos y dudas a fin de cuentas era y sigue siendo un camino que merece la pena seguir. El saber en este sentido implica más que solo el aspecto cognitivo sino que abarca sobre todo las necesarias facetas emocionales y afectivas. El saber, por tanto, estructura y define nuestras experiencias, encausa los sentimientos y ofrece un marco orientativo para el comportamiento social. Podemos apuntar en este lugar a lo que se refiere Ingo Mörth (1999) en su artículo 'El mundo como máquina, el hombre como creador divino' como 'trascendencias del mundo de la vida': experimentar los límites que los hombres inevitablemente hacen en su transcurso de la vida. Krabat enseña que siempre hay límites de lo que se sabe y se puede saber, hay límites personales y en toda la sociedad.

El cuento de Krabat como ejemplo de una saga fantástica muestra que el género de la literatura fantástica (ciertamente es necesario separar la paja del trigo) se lo merece tomarla en serio también como lectura escolar tratando para el joven lector de forma indirecta, figurativa o simbólica temas políticos, filosóficos y emocionales en su referencia a la actual situación mundial y crecimiento de la persona. Sin duda alguna no se puede olvidar una ideología implícita en toda ficción en general y la fantástica y popular en concreto en cuanto a su finalidad de socialización y periodo de formación durante la infancia y juventud como medio de enseñanza sobre la naturaleza del mundo, qué creer y pensar. Como bien dice John Stephens (1996, 8) en su reflexión acerca de la necesidad de ideologías para entender el mundo dado que sin un sistema de creencias la vida social sería imposible:

“Childhood is seen as the crucial formative period in the life of human being, the time for basic education about the nature of the world, how to live in it, how to relate to other people, what to believe, what and how to think - in general, the intention is to render the world intelligible.”

En este sentido, conviene mencionar que en los últimos años diferentes autores se han centrado en investigar la ideología contenida en textos literarios escritos para niños. Así mismo Stephen Thompson (2004) argumenta en su estudio sobre *'The Child, The Family, The Relationship. Familiar Stories: Family, Storytelling, and Ideology in Philip Pullman's His Dark Materials'* que de todos los temas relacionados con la literatura infantil y juvenil, el tema de la ideología sería el más pertinente para tener en cuenta ya que “in teaching children to read stories, according to one commonly-held view, it is of the highest importance to be ideologically aware, and to pass that ideological awareness to the children.” Ciertamente en toda narrativa y la fantástica especialmente hay una ideología implícita generalmente expresada a través de las estructuras sociales, los hábitos y pensamientos reflejados, a veces de forma visible en otros casos el autor aparentemente sin propósito concreto presenta un mundo individual y social con sus particulares actitudes socio políticas, creencias y presuposiciones. Lo importante es que el joven lector sepa descifrar el lenguaje, las imágenes creadas reconociendo los valores transportados enseñando el joven lector determinadas estrategias de lectura y en general educar su percepción. En este sentido concluimos con las palabras de Hollindale citado por Stephen (1996, 11) y la importancia de una educación de lectores activos específicamente respecto a la relación de ideologías en la literatura infantil y juvenil:

“If children can be made aware of how such ideologies operate in fictional representations they may be more empowered to identify equivalent ideological apparatuses in their experiences in the actual world”.

## **Bibliografía:**

Bayerl, Günter (2008) *Sagenhafte Müllerburschen: Pumhut und Krabat* en Luban Kristin (ed.) *Krabat, Analysen und Interpretationen*, Cottbus, Universität Cottbus.



- Bettelheim Bruno (1977) *Kinder brauchen Märchen*, Stuttgart, Deutsche Verlags-Anstalt.
- Kornwachs, Klaus (2008) *Krabat als Mythos* en Luban Kristin (ed.) *Krabat, Analysen und Interpretationen*, Cottbus, Universität Cottbus.
- Lange, Astrid/ Hipp, Christiane (2008) *Krabat als Schüler auf dem Weg zur eigenen Identität* en Luban Kristin (ed.) *Krabat, Analysen und Interpretationen*, Cottbus, Universität Cottbus.
- Leibrandt, Isabella (2007) La figura del diablo en las tradiciones populares germánicas y occidentales en *Culturas populares*, nº 4. Revista electrónica: URL <http://www.culturaspopulares.org/Indices4.php>
- Mörth, Ingo (1999) *Technik und Massenmedien als magische Rituale der Alltagsbewältigung* en Uhl F./Boederl A. (eds.) *Rituale. Zugänge zu einem Phänomen*, Düsseldorf, Parerga-Verlag.
- Preußler Otfried (1988) *Krabat*, Hamburg, Thienemann.
- Schmidt-Hoffmann, Hannelore (2008) *Sorben, Wenden oder Deutsche?* en Luban Kristin (ed.) *Krabat, Analysen und Interpretationen*, Cottbus, Universität Cottbus.
- Schmidt, Maike (2008) *Krabat. Die Aktualität eines Sagenstoffes in Literatur und Film* en Luban Kristin (ed.) *Krabat, Analysen und Interpretationen*, Cottbus, Universität Cottbus.
- Stephens, John (1996) *Language and Ideology in Children's Fiction*, London, Longman.
- Tabbert, Reinbert (2005) *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur* en Lange Günter (ed.) *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur*, Baltmannsweiler, Schneider Verlag.
- Todorov, Tzvetan (1972) *Einführung in die fantastische Literatur*, München, Carl Hanser.
- Thompson Stephen (2004) 'The Child, The Family, The Relationship. Familiar Stories: Family, Storytelling, and Ideology in Philip Pullman's *His Dark Materials*' en Lesnik-Oberstein Karin, *Children's Literature*, London, Routledge.
- Zimmerli, Walther Ch. (2008) *Krabat und die zweite Dialektik der Aufklärung* en Luban Kristin (ed.) *Krabat, Analysen und Interpretationen*, Cottbus, Universität Cottbus.

© *Isabella Leibrandt 2010*

*Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid

2010 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

---

Súmesese como [voluntario](#) o [donante](#) , para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#). [www.biblioteca.org.ar](http://www.biblioteca.org.ar)

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](#). [www.biblioteca.org.ar/comentario](http://www.biblioteca.org.ar/comentario)

