

Moldeando la vida

cuentos

Serie: *El MUSEF te cuenta*. Número 1. Moldeando la vida. Cuentos.

Derecho editorial: © MUSEF Editores. **La Paz:** Calle Ingavi 916, teléfonos: (591-2) 2408640, Fax: (591-2) 2406642. Casilla Postal 5817, www.musef.org.bo, musef@musef.org.bo • **Sucre:** Calle España 74, teléfono y fax: (591-4) 6455293

BANCO CENTRAL DE BOLIVIA

Marcelo Zabalaga Estrada: Presidente a.i.
Sergio Velarde Vera: Vicepresidente de Directorio
Álvaro Rodríguez Rojas: Director a.i.
Abraham Pérez Alandia: Director a.i.
Reynaldo Yujra Segales: Director a.i.
Ronald Polo Rivero: Director a.i.
Álvaro Romero Villavicencio: Secretario de Directorio

FUNDACIÓN CULTURAL DEL BANCO CENTRAL DE BOLIVIA

Homero Carvalho Oliva: Presidente
Natalia Campero Romero: Vicepresidente
Cergio Prudencio Bilbao: Consejero
Ignacio Mendoza Pizarro: Consejero
Esteban Ticona Alejo: Consejero
Benedicto Willcarani Villca: Consejero

Directora del MUSEF: Elvira Espejo Ayca

Autor: J. Gonzalo Llanos Cárdenas

Ilustraciones: Salvador Pomar

Fuente: Cuentos inspirados en la colección de cerámica del Museo Nacional de Etnografía y Folklore.

Edición y corrección de estilo: Eva Carvajal y Laura Salazar.

Diseño gráfico y diagramación: Eugenio Chávez Huanca

Impresión: Gráfica Conceptual.

Depósito legal: 4-2-52-16 P.O.

ISBN: 978-99974-853-8-0

SENAPI: 1-313/2016

Esta obra está protegida bajo la Ley 1322 de Derechos de Autor y está prohibida su reproducción bajo cualquier medio, sea digital, analógico, magnético u óptico, de cualquiera de sus páginas sin permiso del titular de los derechos. El contenido del presente texto es responsabilidad del autor.

Primera Edición: Febrero de 2016

Impreso en Bolivia – Printed in Bolivia

Moldeando la vida

cuentos

Serie

El MUSEF te cuenta

Número 1

Museo Nacional de Etnografía y Folklore

2016

Mira y escucha

Hay un escritor que escucha los cuentos que las cerámicas le cuentan, su nombre completo es J. Gonzalo Llanos Cárdenas (1964). Nació en Bolivia y sus amigos le llaman Golla. Él dice que si estás atento a ti también las cerámicas podrán contarte lindos cuentos.

Estudió en el Kinder, ahí le gustaba dibujar y pintar, cuando fue creciendo se dedicó al oficio de escribir cuentos para que amigos como tú se diviertan leyéndolos. En este afán, el Golla compuso una serie de tres libros de cuentos rápidos *Cuento feroz* (2007), él los llama microficción. También escribió el libro *Circo de perros calientes* (2014), cuentos para quienes no pueden dormir.

En ocasiones publicó sus creaciones en la revista de cuentos más antigua de Bolivia: *Correvidile*; y el año 2014 creó y dibujó un cuento para los voluntarios de la ONU en Bolivia, lo puedes ver y escuchar en internet.

Es el autor de los relatos de este libro, creados pensando exclusivamente en los niños y niñas de Bolivia.

Contenido

Extraño a mi mamá	- 8 -
El águila del cronómetro	- 10 -
El cóndor de tres alas y un bicho	- 12 -
Un conejo volador	- 14 -
Los fantasmas del cruce	- 16 -
El cocodrilo llorón	- 18 -
El árbol grande	- 20 -
La llamita payaso	- 22 -
Un pueblo sin luz	- 24 -
El bicho de tres patas	- 26 -
La vasija de la abuelita	- 28 -
Un cóndor goloso	- 30 -
El recreo de las letras	- 32 -
Figuritas que hablan	- 34 -
La preciada bolsa del pepino	- 36 -
La fiesta de los rayos	- 38 -
El gato mecánico	- 40 -
Un ladrón de invierno	- 42 -
La Tortuga fantasma	- 44 -
El pollito fiel	- 46 -
Cuando una rueda ladra	- 48 -

Extraño a mi mamá

Hay un teatro donde un rombo baila en la punta de un pie, y luego, con un volteo sobre su otro pie. El dueño del teatro está feliz, gana mucho dinero, y con la habilidad del rombo duerme la mitad del día.

La gente no deja de ir al teatro para ver y aplaudir al rombo. La cola para entrar al teatro da la vuelta a la esquina. Los dulces y las papas fritas se acaban.



Un día, el rombo pide permiso para viajar a visitar a su mamá. El dueño se lo niega rotundamente, dice que si no baila sus ganancias bajan. Cuando apenas el dueño termina de hablar, se acuerda que él no conoció a su mamá, y llora. No para de llorar día y noche.

Con sus lágrimas se llenan todos los baldes del teatro. Vienen los bomberos con urgencia, temen que el teatro se inunde de lágrimas. Buscan salvar el teatro de aquella desgracia.

Para que el dueño deje de llorar y pare la tristeza, el rombo trae a sus amigos. Ahora son el rombo, el cuadrado y el triángulo. Los tres bailan.

Con este consuelo, el dueño deja de llorar un poco, aunque en su corazón desea seguir llorando. Ahora consiguen todos los pañuelos posibles para secar sus lágrimas. Trajeron pañuelos blancos, negros, floridos y cuadriculados. Así pasa su dueño y el teatro por aquel mar de llanto.

Ahora, cuando el rombo se prepara a pedirle permiso para visitar a su mamá, el dueño sin pensar más se lo da, y además le manda flores y chocolates para su mamá. ■

El águila del cronómetro



Un águila, no sabiendo de qué ocuparse, mira su cronómetro y controla qué animal es más veloz que él, tic-tac, tic-tac... dirige su afán sobre un gusanito que vive recolectando su lechuga.

— ¡Ajá! mi presa del día —dice el águila. Sin perder tiempo le pone una multa por ser lento.

Entonces, el gusanito, para ser más veloz, afanado se une a su amigo el pez. El águila, extrañado por el acuerdo, llama a un congreso de aves para contarles lo que vio: un raro acuerdo y un veloz animal. Y nadie le cree.

Los acuerdos entre animales son raros. Pero que los hay, los hay. Enojado el águila reúne a sus hermanos más veloces y convoca a un concurso. El gusanito y el pez se preocupan, si pierden los echan del lugar.

El gusanito busca al castor, que es un experto en vuelos veloces. El castor buen amigo, les ayuda a construir un avión, pero les advierte que si no son amigos del viento no podrán volar.

El gusanito y el pez se suben al avión y van en busca del viento. El avión cruza el pico del águila y piensa: "con aviones no me meto". Aterrizan en una nube y el viento no está. La nube les dice que el viento se fue al siguiente pueblo.

Llegando el gusanito y el pez al pueblo, el clima cambia y el viento ni se asoma. Mientras esperan, el pueblo les pide que suban a las nubes a hacerles cosquillas para que llueva sobre los sembradíos.

Hechas las cosquillas a las nubes, llueve. Todos bailan de alegría. El gusanito y el pez tienen un nuevo oficio y no tienen tiempo para las competencias del águila.

Pasan los años, y volando en círculos el plumífero rapaz, enojado sigue mirando su cronómetro, tic-tac, tic-tac...Todavía espera el regreso del gusanito y el pez. ■

El cóndor de tres alas y un bicho



Temprano en la mañana, un niño se pone una capa roja y toma su espada para salir a un combate. Afuera de su casa, lo esperan un cóndor de tres alas y unos zombis.

“Hoy, no podrán contra nosotros”, piensa el niño. Su perro despierta, estira sus patas, pero se vuelve a dormir.

— ¡Hay que salir Huesín!
—le dice el niño. Afuera nos esperan los monstruos.

Mientras jala por las patas a su perro, un bicho grande entra volando por la ventana, con su ruido de motor despierta al perro y lo persigue en círculos. Primero a la izquierda una vuelta, a la derecha otra vuelta y otra más.

Voltean la silla, desparraman los juguetes, hacen caer los cuadernos y por poco rompen una lámpara. Es increíble que un bicho y un perro pongan todo de cabeza.

Huesín está con la lengua larga de tanto correr. El niño se pone quieto esperando cazar al bicho intruso. Cuando el perro ve en su nariz la cara amenazante del bicho, le ladra. Lo persigue hasta que el bicho se posa en el techo. Al bicho le gusta mirar todo al revés.

Después de un silencio, el bicho baja y se posa en la cola del perro, el perro le gruñe. El niño salta y espanta con su espada al bicho. Los dos lo persiguen hasta que, en tres vueltas, el bicho sale por la ventana. Ahora todo está un revoltijo. El perro salta de alegría y el niño lo abraza.

El cóndor de tres alas y los zombis se fueron, aburridos de tanto esperarlos.

Desde ese día, el perro despierta temprano, el niño se pone su capa y toma su espada. Juntos salen a luchar con el cóndor de tres alas y los zombis.

— Esta aventura es mejor que perseguir bichos molestos —le dice el niño a su perro. ■

Un conejo volador

Es un conejo que vuela. Cuando apenas agita sus orejas grandes, vuela. Vuela de árbol a árbol y le encanta asustar a los niños. Se asustan los niños porque nunca vieron un conejo volar.

Viendo la luna lo que hace el conejo, le dice: podemos hacer pareja para asustar a la gente. Pareces mi hermano, los dos somos blancos aunque me faltan los pelos.

La luna y el conejo firman su acuerdo para asustar a los niños. Es noche de estrellas. El conejo



saca su celular y llama a la luna para una noche de miedos. La luna no responde ni aparece. El conejo no sabe que la luna tiene más afanes que un simple conejo.

El conejo en el parque vuela nervioso de aquí para allá esperando cruce algún niño para asustarlo. Luego de varias horas, no uno, sino docenas de niños llegan al parque. No era día de fiesta, pero ahí estaban. El conejo está de miedo, pues no puede asustar a tantos niños.

— Qué lindo conejito —dice una niña. Lo levanta y lo abriga en su sacón.

Los niños hacen una ronda gigante, esperan que algo llegue del cielo. El conejo se asusta más.

Cuando de pronto, un hombre con un casco rojo y overol blanco desciende del cielo. Los niños gritan de admiración y alegría. El conejo cierra sus ojos.

El paracaidista desciende sobre el círculo de niños y niñas. Todos aplauden.

Por lo que vio ese día el conejo no quiere asustar más a los niños. Y así, el conejo le pide a la niña que lo cobijó, le consiga un casco rojo como el del paracaidista. Ahora, el conejo alegra a los niños. Se ha convertido en una pelota roja que vuela. ■

Los fantasmas del cruce

Es un cruce de caminos, como los hay en todo el mundo, donde los fantasmas asustan. Por eso, siempre lo cruzan de a dos personas. Un día, un niño que vende gelatinas rojas pasaba por aquel cruce de caminos a la siguiente estación.

Encuentra a una señora muy preocupada. Le invita una gelatina roja. Acompañados recorren el camino.

— Aquí no veo ningún fantasma —dice el niño.

La señora le cuenta que sus amigos los fantasmas están tristes en una gran reunión.

— ¿Usted es amiga de los fantasmas?

— Sí. Se ha construido un nuevo camino paralelo al cruce, la gente ya no pasa por el camino de los fantasmas y ya no hay a quién asustar. Los fantasmas ya no descansan, se sienten solos y apenados.



El niño está sorprendido de ver que la gelatina roja que la señora come, flote en el aire.

“Nueva receta: gelatina roja para descubrir fantasmas”, piensa.

El niño le da la idea de que los fantasmas se disfracen.

Y así fue, ahora los fantasmas divierten a la gente con sus apariciones. Hay un fantasma payaso, un fantasma dinosaurio, un fantasma futbolista y otro más que no me acuerdo.

La gente vuelve a cruzar el camino viejo. Muchos se ríen, otros dejan monedas pensando que son actores, otros dicen que son almas en pena y locura y les prenden velas.

Luego que la señora se libera del peso de su preocupación, empieza a volar.

Cuando el niño regresa a su casa, su tía le reclama por la gelatina que faltaba.

— Le invité a una señora fantasma en el cruce de caminos.
Su tía se ríe.

— Está bien, esa gelatina te correspondía.

— Gracias tía. ¿Podemos ir el domingo al cruce de caminos? Ahora está divertido. ¡Ah! y mejor si llevamos gelatinas rojas. ■

El cocodrilo llorón

El día fue extraño, mientras los animales se asustan por los rayos de una tormenta, el cocodrilo baila. Y más extraño aún, pasada la tormenta él llora hasta por el vuelo de una mosca.

Una mañana, mientras el cocodrilo nada en el río, encuentra un dado y se pone a llorar, cree que se le ha caído un diente.

Su amigo Cocodrokis, para que no llore más, le enseña a jugar con el dado.

— Los números más bonitos del dado son el uno y el seis, pero también el tres. Cuanto más sumas más ganas —le dice su amigo.

El cocodrilo pierda o gane igual lloraba, no se convencía que ese dado no era su diente.



“Nunca tuve un juguete y este me gusta mucho”, piensa.

Y así, el cocodrilo juega sin tiempo en su cueva y se olvida de visitar al dentista para salir de dudas. Le tiene mucho cariño a su dado y lo guarda como una joya, además, le trae buena suerte, con el dado en su boca siempre halla comida y con él juega todo el día.

Encontrando a su amiga abeja le invita a jugar, la abeja le pone la condición de no llorar.

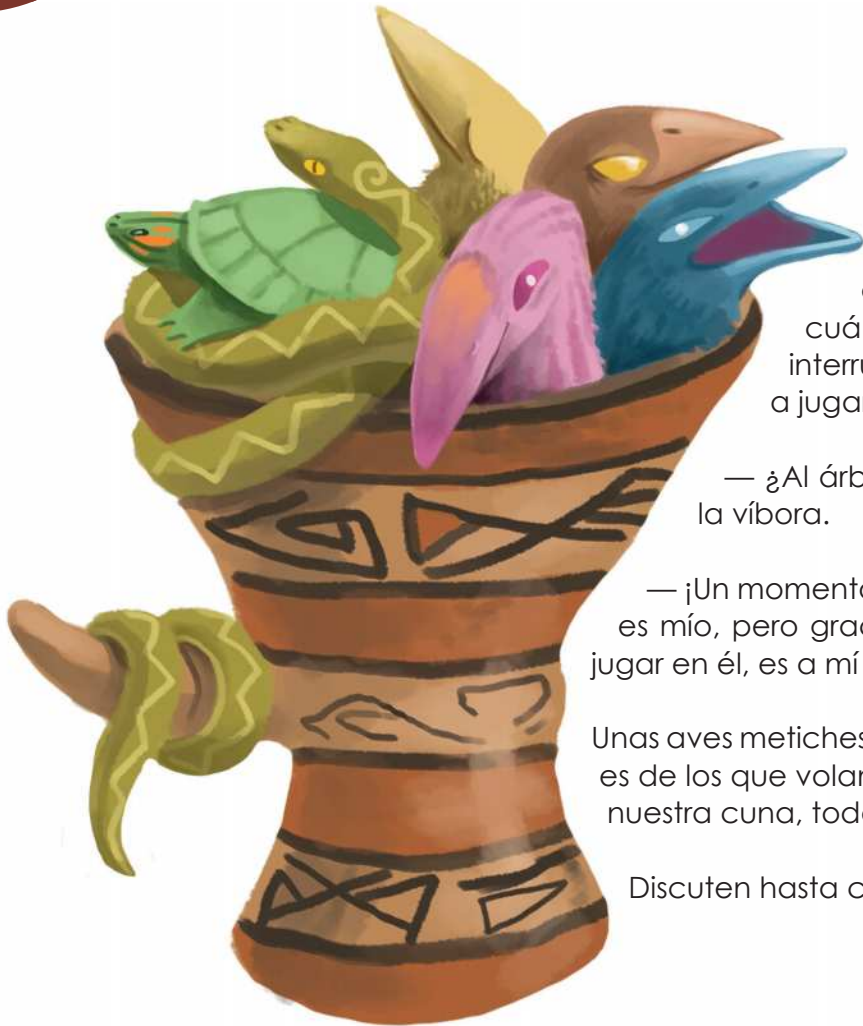
— Si lloras yo sufro, y si yo sufro, sufren mis amigos —le dice la abeja.

El cocodrilo igual llora. Con trampas la abejita hace que el cocodrilo gane, además, le consigue un pañuelo para secar sus lágrimas. Pero de tanto secarse los ojos con el pañuelo, el cocodrilo se vuelve ciego y triste. Ahora no puede ni jugar.

Esta vez el cocodrilo quiere llorar de verdad. Está muy triste. Entonces la abeja le quita el pañuelo y le recomienda que no deje de llorar. Ahora baila como cuando hay tormentas.

Así, al cocodrilo se lo ve jugar con su dado, nadie puede convencerle que aquel cubo de hueso no es su diente. Sus lágrimas molestaban, pero llorando se lo veía feliz. ■

El árbol grande



Una víbora le cuenta cuentos al sol y el sol le cuenta a la víbora desde cuándo se calienta tanto. Una tortuga les interrumpe los cuentos. Le invita a la víbora a jugar en el árbol grande.

— ¿Al árbol grande? Ese árbol es mío —le dice la víbora.

— ¡Un momento! —les dice el sol— el árbol grande no es mío, pero gracias a mis rayos es grande. Si quieren jugar en él, es a mí a quien deben pedir permiso.

Unas aves metiches que tomaban el sol protestan: El árbol es de los que volamos, siempre estamos en sus ramas, es nuestra cuna, todas nacimos allí.

Discuten hasta casi quedarse sin palabras.

— ¡Alto! —dice el árbol—. Mucha saliva y poco cerebro. En vano discuten. Alguien que no pregunta quién es mi dueño viene, me cortará y me convertirá en una silla o quizá en un palo de escoba.

Con urgencia los pájaros llaman a todos los animales que pueden, incluso a sus parientes lejanos. Preocupados se ponen de acuerdo para defender el árbol contra ese enemigo que no pregunta.

Esperan despiertos y atentos.

Cuando viene el hombre, el enemigo que no pregunta, se asusta al ver el árbol lleno de animales que ni espantarlos puede. El árbol, el sol, la tortuga, la víbora y los pájaros tuvieron su primera victoria.

Ese día los animales disfrutaban del árbol, del sol y de sus amigos. Se cuentan cuentos hasta el amanecer.

Al día siguiente, el hombre que no pregunta trae a otros hombres con fuego y armas. Se oscurece el día.

Todos los animales escapan por los disparos y el fuego. Los animales desde lejos, unos tristes y otros llorando, bajo el sol enojado, ven a su amigo árbol ser cortado para que lo conviertan en palitos de fósforo. ■

La llamita payaso

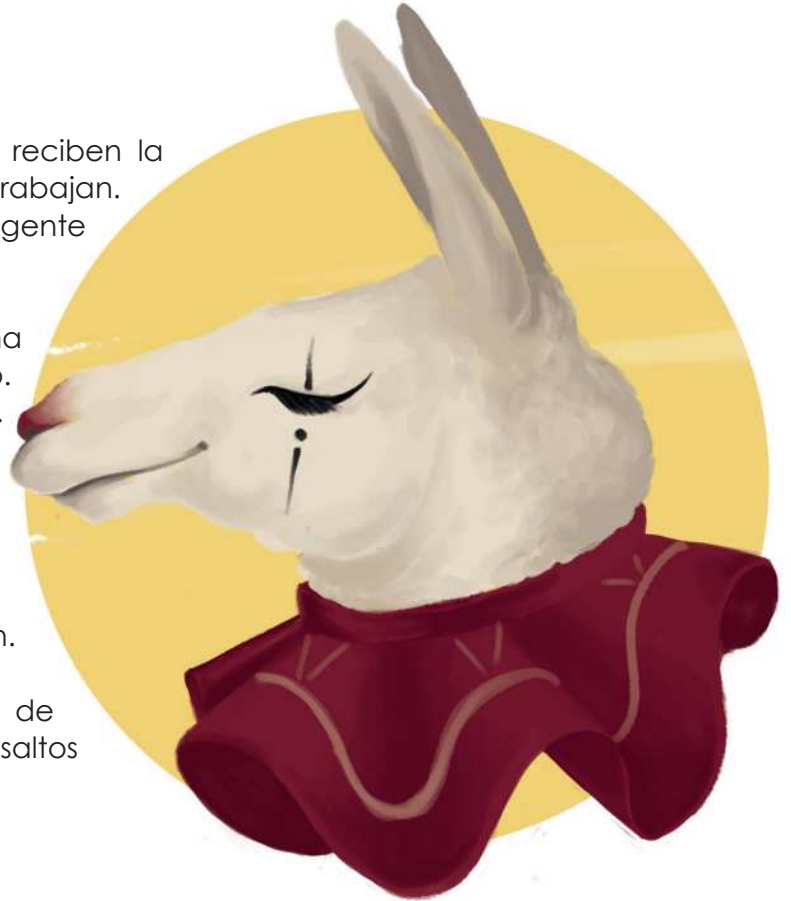
Una llamita y su amigo el monito, reciben la noticia de que se cierra el circo donde trabajan. Era el único circo de la ciudad. Ahora la gente solo quiere ver la TV.

La llamita y el monito son liberados en una montaña, no serán más usados en el circo. Los amigos libres se van juntos y contentos.

No olvidando lo que aprendieron, organizan un circo para los animales del lugar. La noticia pasa de voz en voz.

— ¿Circo?, ¿Qué es eso? —dice alguien.

La llamita se pinta de manchas y hará de payaso, y el monito se prepara para sus saltos sorprendentes.



— ¡Que empiece el circo! —grita alguien.

Los animales ríen y aplauden mucho en el circo, están contentos, menos uno: el zorro. El zorro dice que presentará un mejor circo que el de la llamita.

El zorro, como es un zorro, con engaños reúne a varios animales y arma su circo. Y, con un látigo en su mano, presenta a un perro que persigue a su cola, un cerdo que se embarra en barro y una hormiga que levanta una hoja gigante. Además, contrata a sus primas las hienas para que ríen en su circo.

Los animales se asustan con el espectáculo y salen tristes.

La llamita convoca a otra función de circo y dice que será la última. El zorro se frota las manos. Aquel día el circo también fue lindo.

Y, cuando llega el final, la llamita les dice: como ahora ya saben reír, divertirse sin un látigo y sin pagar una entrada, cada uno puede hacer su circo en su casa.

El zorro se fue rabiando de aquel lugar. Esta vez su negocio había fracasado.

Y así fue, en la casa de cada animal había un payaso y lindas habilidades para mostrar y aplaudir. ■

Un pueblo sin luz

En una ciudad, la tienda de juegos electrónicos es la novedad. Los niños ya no juegan con juguetes a cuerda, nadie los compra. Por eso, la fábrica de muñecos a cuerda cerró y muchos vecinos quedaron sin trabajo.

Un viejito que guardaba el último muñeco de la fábrica, le da cuerda para que algún niño juegue con él al pasar por su puerta.

Los niños miran el juguete como a un extraño objeto y se pasan de largo.

Una mañana se cortó la luz, un árbol se cayó sobre el generador de corriente.



Los niños salieron a jugar a las calles. Viendo el viejito aquello, contento sacó los mil juguetes que tenía guardados.

Los niños miran a los juguetes desparramados como piezas antiguas y aburridas.

Fue el día más tedioso del año. Los niños deseaban que pronto volviera la corriente. Decían que toda la felicidad estaba en esa pantalla eléctrica de luz. Ya nada había divertido fuera de él.

Cuando casi ya es de noche, vuelve la luz. Los niños regresan a sus casas y los juegos de pantalla encienden sus luces otra vez.

El viejito se tomó un cafecito y con calma retiró sus juguetes. Toda la noche sin dormir, toma uno a uno sus mil juguetes y les da cuerda sin que falte ninguno. Uno a uno les da cuerda sin que sus brazos decaigan.

Muy temprano en la mañana, toma su mochila y sale de su casa dejando aquella ciudad. Y van detrás de él marchando sus mil juguetes de cuerda. Tiene la esperanza todavía de encontrar un pueblo sin luz. ■

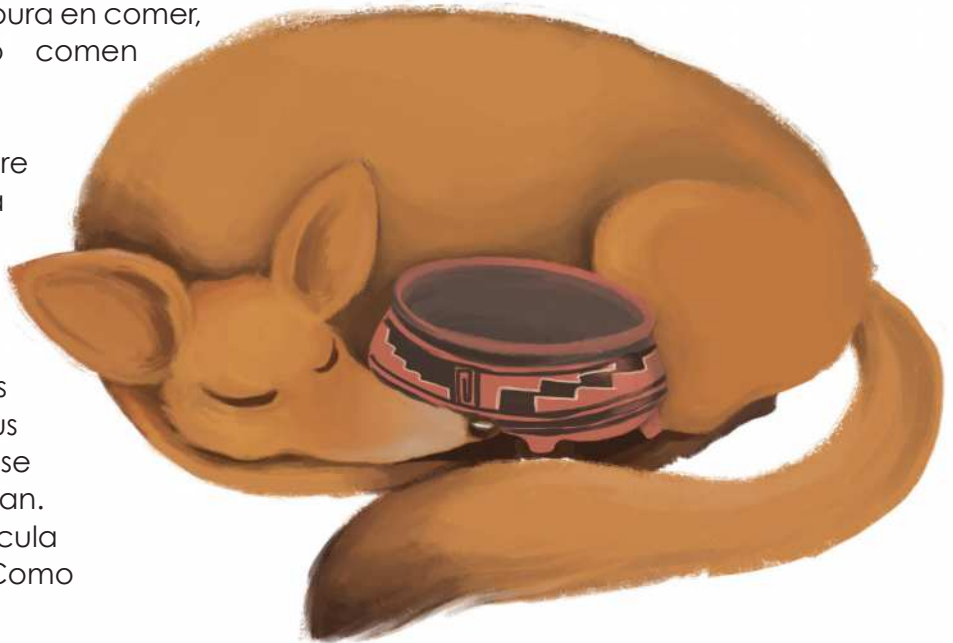
El bicho de tres patas

En un lugar hay un bicho de tres patas. Nadie explica el porqué de sus tres patas. Parece un problema para el bicho, pero no, él no se preocupa por aquello.

Cuando tiene hambre no se apura en comer, los compañeros del bicho comen apresurados.

El bicho de tres patas siempre llega al último. Siempre termina último en lo que hacen sus compañeros. Extraña la cualidad de aquel bicho.

Llegando a un lugar a veces ya no encuentra comida, sus amigos se lo comen todo, se contenta con los restos que dejan. Sabe que al menos una partícula de comida va encontrar. Como



aún tiene hambre y sus amigos duermen, sigue caminando hasta encontrar su comida. Paciencia y perseverancia nunca le faltaba al bicho.

Un día, un zorro lo ve y queda sorprendido ante el extraño animal, y le propone un trato: el bicho cuidaría la entrada de su cueva y él le daría la comida. Para el zorro era fácil conseguir una pizca de comida para el bicho. Sin pensar más hacen el acuerdo.

Mientras el zorro se da largas horas de sueño seguro, el bicho hace guardia en la puerta. Era cierto, cuando algún animal se acerca a la puerta se asusta de ver un bicho de solo tres patas, lo ven peligroso, y otros, hasta de mala señal. Lo que parecía faltarle al bicho, los inquieta.

El zorro envejece cuidado por el bicho, y casi se convierte en su hijo. Para el bicho estar al lado del zorro fue como de un día a otro. Al morir, el zorro lo bendice diciendo que navegará por mares lejanos y nunca le faltará comida.

Ahora el bicho, olvidándose del tiempo, viaja por los mares del mundo. Los piratas que viven en el mar y tienen una pata de palo, también lo reciben como a uno más de su familia. ■

La vasija de la abuelita

Por esa vasija de pan una guerra se desató en aquellas tierras. En la vasija entran 30 panes ordenaditos, pero ahora ya no la usan para guardar el pan.

Un anciano guarda la vasija con celo. La había heredado de su abuelito, y este, de su abuelito.

Contaba que muchos reyes ambicionaban tener aquella vasija, y por aquello, el anciano la ocultó en el sótano de su casa. Dicen que el pan servido en esa vasija cura males del cuerpo, sea niño, viejo o joven. Aunque el viejito dice que es una vasija bonita y nada más.

Soldados recorren los caminos buscando apoderarse de la vasija. Mandan informantes a los pueblos



para averiguar si alguien pudo haber visto la vasija. Se desatan persecuciones aún por vasijas falsas.

Después de tanto revoltijo de intenciones, para no sentirse culpable, el anciano decide regalarla a una anciana, claro, sin avisarle de las cualidades de la vasija.

La abuelita hornea ricos panes. Ahora, la gente piensa que sus panes hacen los milagros, pero no es porque ella guarda panes en la vasija, sino porque guarda la harina en la vasija. En su casa hay una cola larga de gente que quiere sus ricos y ahora milagrosos panes.

Se conoce el rumor de que un general planea secuestrar a la abuelita y que hornee pan para sus soldados heridos.

Hoy un general la visitó y compró todos los panes del día. El pueblo protesta porque se agotó pronto el pan.

Salió una ley. Anuncian al pueblo que la abuelita y su vasija pasan a ser propiedad del gobierno. Otros, sin saber nada de la ley, todavía esperan en el lugar que la abuelita les venda sus panes. ■

Un cóndor goloso

Un cóndor que vuela contento en su cumbre, siente un olor extraño. El olor viene de lejos. El cóndor por el olor interesado lo persigue. Cruza cumbres. Descubre que el olor es de un ratón de la ciudad.

Vuela alrededor de la ciudad y recibe otros olores, el de una salchipapa y un pollo a la brasa. Qué novedad de olores.

¡Sorpresa! Encuentra un lugar donde hay miles de olores. Es un basurero. El reino de los olores desechados.

Allí ve a muchos ratones, a muchos primos volando y que apenas los puede reconocer. Baja veloz para atrapar a un ratón. Es una delicia para el cóndor el ratón de ciudad.



—Recomendaré este manjar a mis hermanos —piensa el cóndor—. Lo que no querrán es venir a la ciudad. Le tienen miedo a este lugar.

Por lo que comió, al cóndor le da indigestión. Tiene mareos por los cientos de olores que conoció. Está pesado y apenas puede volar. Antes de volver a la cumbre descansa en una roca. El cóndor extraña su cumbre nevada, su nido y la comida de su casa.

Ya es tarde para él. Siente una red. Varios hombres lo aprietan con lazos. Lo atrapan para el zoológico. Amarrado en la red mira triste las montañas desde donde vino.

Ahora solo pasan feos y extraños olores por su pico. Olores de miedo y tristeza.

Debe acostumbrarse a un pedazo de carne que le da el cuidador del zoológico, y a los dulces, chocolates y *pasankallas* que los visitantes arrojan a su jaula.

Mueve nervioso sus alas y se acurruca en la cueva de cemento, su nuevo hogar.

Ya sus plumas han perdido el brillo. El cóndor ve a un niño sin dientes y le asusta que pronto a él se le caiga el pico. ■

El juego de las letras

Existió una escritura, sí una escritura, que dormía su mejor sueño en un libro. Despierta. Pregunta cuándo la iban a leer. Pasan las horas y nadie se asoma. Cansada de esperar, sus letras se despiden y se ponen a jugar entre ellas. Ellas saben de muchos juegos.



Las letras juegan con el punto de la i, se tiran el punto como si fuera una pelotita por conquistar. La i corre agitada queriendo recuperar su punto y las otras letras no le dejan.

Cansadas del juego, y porque el punto está ya por llorar, cambian de juego. Hacen dos equipos, una de letras petizas y otra de largas. Es una competencia reñida, juegan a meterle el punto al redondito de la p.

El punto reclama de por qué siempre tienen que meterse con su punto, le dicen que con el acento no pueden jugar igual. También juegan a quién es más redonda o cuadrada, por supuesto, ganó la o.

— ¡Basta! —dice la letra A—. Ahora jugaremos el juego que a mí me gusta. Como primera letra tengo prioridad.

— Yo soy la más autorizada —reacciona la Z—, soy la letra mayor y cuido a mis hermanas. La Z se pone a saltar solita, pensando que la seguirán.


De pronto, como si ocurriese un temblor, todo se agita, las letras asustadas corren a su lugar en las páginas del libro. Es alguien que se dispone a leerlas. Una mano las acaricia.

Cuando el lector empieza a leerlas, no entiende las primeras líneas. Las letras están agitadas y todavía tiemblan por lo mucho que jugaron.

El lector se frota los ojos, piensa que está cansado, que por eso ve a las letras temblar. El lector decide volver más tarde, intuye que es una linda historia que no puede perdersela.

Pero solo a ti te lo cuento lector, las letras tiemblan porque aquel hombre está enamorado de una mujer. Ella le regaló el libro. ■

Figuritas que hablan



Un día, una copa desapareció, no era cualquier copa, y se arma un escándalo en la familia que la guardaba. Era una hermosa copa de arcilla. La copa le pertenece al abuelo, pero todos los de la familia se creían propietarios de ella.

Unos la buscan, otros lloran y otros intentan explicar cuándo la vieron por última vez.

El abuelo ese día no estaba, fue a visitar a su amigo. La copa no aparecía. Temen que al abuelo le dé un ataque al corazón si se entera que la copa ha desaparecido.

Las figuritas de la copa cuentan la historia de cómo había nacido un antiguo pueblo. Los pueblos también nacen, crecen y, a veces, desaparecen.

El abuelo había enterrado la copa. Pero, como extrañaba verla, la sacó y la expuso en una vitrinita.

— Aquí nació un pueblo —explicaba el abuelo con las figuritas de la copa—. Un hombre y una mujer cansados de recorrer caminos, descansaron, y en el lugar de su descanso brotaban flores y frutos. Aquí viviremos —dijeron. Hoy el pueblo se llama Villa de las flores.

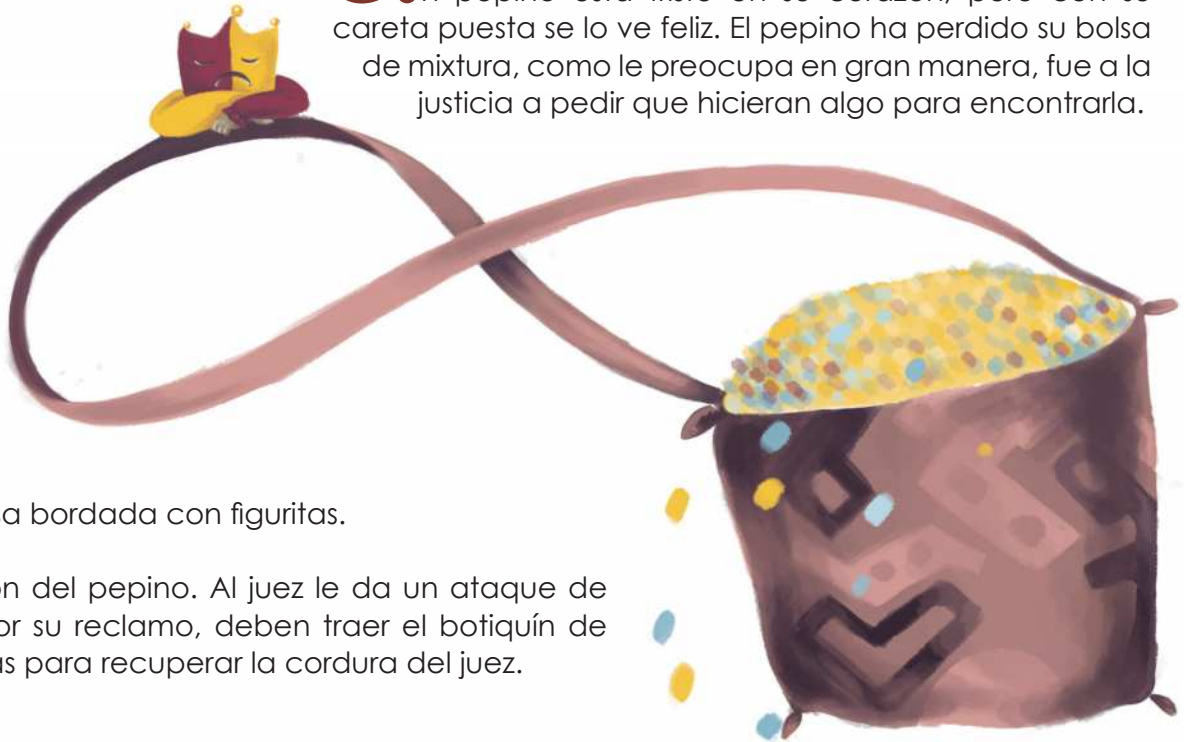
Como si la copa se hubiera ido a otra dimensión, no aparecía.

Cuando el abuelo regresa a su casa la encuentra extraña. Todos hacen gracias, nadie pelea, le hacen mil atenciones y mil cariños. Hacen todo para que el abuelo no recuerde la copa.

Un día aquel abuelo se enferma y llegando su último día de vida, les dice: “gracias por las atenciones, fui el abuelo más feliz con mi familia y sus cariños”. Una de sus nietas se despide del abuelo diciéndole que no se preocupe, que siempre cuidará de su copa. Y el abuelo se pone más feliz. ■

La preciosa bolsa del pepino

Un pepino está triste en su corazón, pero con su careta puesta se lo ve feliz. El pepino ha perdido su bolsa de mixtura, como le preocupa en gran manera, fue a la justicia a pedir que hicieran algo para encontrarla.



Era una bolsa bordada con figuritas.

Solo se rieron del pepino. Al juez le da un ataque de tanto reír por su reclamo, deben traer el botiquín de emergencias para recuperar la cordura del juez.

El pepino baila en un puente a pesar de estar triste. Mira el río, tal vez alguien tiró su bolsa al agua y no había nada.

El pepino pregunta por su bolsa en cada pueblo que visita. Se compra una lupa para perseguir la mixtura y quizá encontrarla. Se sube a los árboles para ver a los pepinos que bailan, tiene la esperanza de que algún pepino levante su bolsa.

En el parque un pajarito de la suerte le dice que encontrará su preciada bolsa, aunque no sabe cuándo.

Tengo pocas horas para encontrar mi bolsa —piensa el pepino—, mañana ya no es carnaval. Mañana ayudo a pelar papas a mi mamá. Si no encuentro mi bolsa no jugaré con agua, ni bailaré y tampoco jugaré con mixtura y serpentina.

Se alegra y baila por la predicción del pajarito. En el camino, le pregunta a una flor a la que le cayó en su centro una mixtura brillante. La flor le señala una casa. Toca la puerta y sale un zombi. El pepino se asusta.

El zombi es un disfrazado y le devuelve su bolsa. El pepino le echa mixtura de su bolsa. Le agradece, lo abraza y lo besa. Baila con el zombi.

Pero llegando el pepino a su casa, su mamá igual lo castiga con su chorizo de trapo para que no vuelva a perderla. A su mamá le había costado bastante tiempo bordar las figuritas de su bolsa de mixtura y no podía descuidarla así por así. ■

La fiesta de los rayos

En aquel pueblo mucha gente se asusta. Era porque sin avisar a nadie, dos rayos compiten por quién hace más ruido.

Desde que se inició el enfrentamiento, el ruido que producen los rayos es cada vez más fuerte. Sus choques brillan hasta el siguiente pueblo.

Unos no quieren ver ni escuchar a los rayos, se ponen tapones en los oídos, mientras a su alrededor suceden desastres. Para ellos era una fiesta su juego, para la gente no.

Al final de tanta emoción por hacer ruido, desbordar ríos, hacer caer cerros y moverse de un extremo a otro, chocan con furia. A los rayos esta vez les dolió su choque. Pero no les importa su dolor. Se preparan para el más grande y final ruido. Desean ver quién es el vencedor.



Entonces, también sin pedir permiso a nadie, vino el viento y empuja a las nubes y a los rayos. Los rayos a regañadientes, protestando contra el viento, salen del lugar.

— ¡Que te parta un rayo! —le dicen al viento.

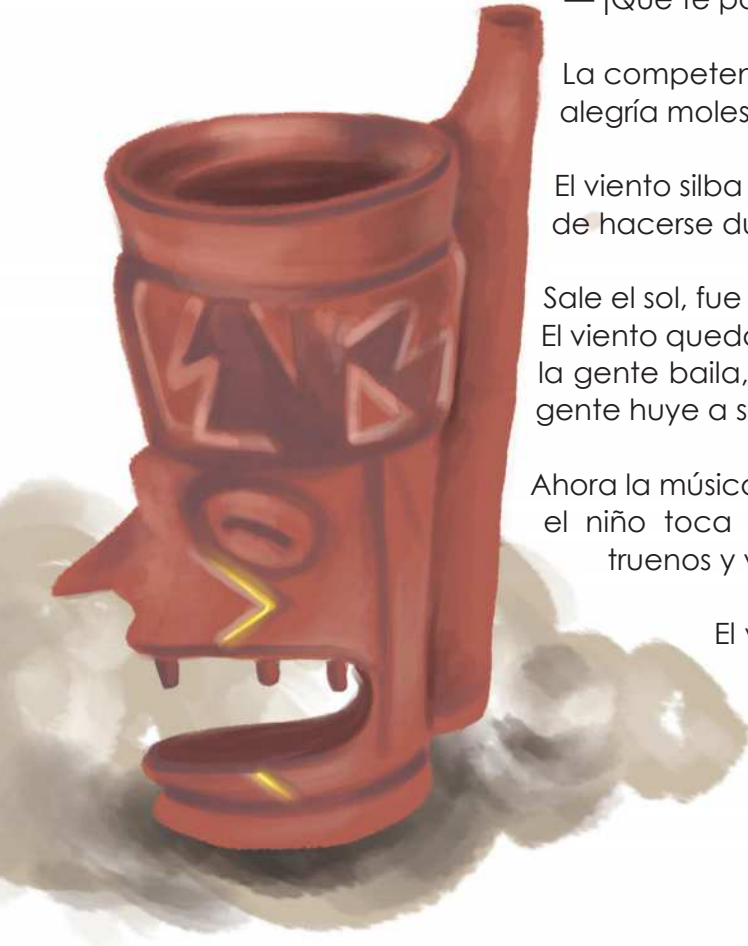
La competencia terminó sin vencedor ni perdedor. Se detuvo la alegría molestosa de los rayos.

El viento silba contento de haber interrumpido la competencia y de hacerse dueño del lugar.

Sale el sol, fue entonces que aparece un niño tocando su quena. El viento queda avergonzado con tan linda música, pues con ella la gente baila, en cambio con el viento, los truenos y los rayos la gente huye a sus casas.

Ahora la música gobierna y se van los nubarrones negros. Cuando el niño toca su quena es permanente aguafiestas de rayos, truenos y vientos.

El viento se aleja enojado, se fue otra vez a perseguir a los rayos y truenos que todavía están por ahí cerca. ■



El gato mecánico

Un gato mecánico, cabecea de sueño en su taller esperando a que llegue algún cliente. Es día lunes, y en lunes casi nadie repara su auto. Al fin aparece un auto rojo, su dueño le dice que la bocina suena como la tos de un perro, y si puede arreglarlo.

Para el gato mecánico no hay desperfecto que no solucione, es su afán de todos los días y no duerme si algún desperfecto no lo soluciona. Lo saben los gatos del barrio. Por eso, le llevan autos, motos y tractores viejos y los pone a punto. Una vez, una señora le llevó una lavadora e igual la arregló.

El gato con su llave maestra, ajusta uno y otro tornillo en el auto rojo, y la bocina está lista. La toca tres veces y se limpia el bigote tres veces.

— Este lunes —piensa el gato— me voy temprano. Un pescado frito a la roca me espera en la cena.



El cliente dice que no le gusta ese sonido, que la bocina suena muy alegre y que tiene ganas de bailar.

El gato, atento como es, le hace ¡clic! aquí, ¡clic! allá. Y listo. El cliente dice que no, ese tampoco le gusta, ahora sufre al escuchar su bocina y le da ganas de llorar, además, lo confundirán con el auto de la funeraria.

La paciencia es la virtud del gato mecánico.

El gato se mete al lugar más profundo del motor del auto rojo, ajusta un tornillo, ajusta una manguerita y ajusta el ritmo de la bocina. Y le sale un sonido algo raro.

El último ajuste sí le gusta al dueño del auto. Le paga contento al gato por el trabajo y se va feliz haciendo sonar su bocina.

El gato mecánico no sabe por qué le gustó al cliente el tercer ajuste y aquello no le deja dormir. Sueña que un auto toca con su bocina su canción preferida *El ron ron de los gatos*.

Al día siguiente, en su taller le espera una fila larga de autos para que el gato mecánico les ajuste la bocina. ■

Un ladrón de invierno

En los días de invierno escasea la miel en aquel lugar.

Una abeja, antes de retirarse a dormir, revisa con su linterna si la miel no estaba siendo robada. Para no preocuparse, le pone un candado a la casa, pues corre el rumor de que un oso merodea por allí en busca de miel.

La abeja vuelve al día siguiente y pesa la miel. Y, sí, faltaba miel.

¿Cómo fue si la puerta estaba con candado?

— Un fantasma debe ser, pregúntale a mi ojo, mamá —le dice su hijo.

— Yo no vi nada, señora —le dice el ojo de la abejita.

— Que día malo —suspira la mamá abeja—. Tanta dedicación para fabricar la miel, viene un fantasma y nos lo roba. No hay invierno sin problemas.

Y justo, aparece un oso por la casa.



— Por favor, buena madre, miel para este oso hambriento.

— ¡Tú te robaste la miel!— le dice la abeja.

— No, señora, ahora ya no la robo.

Y, en ese momento de preocupación, unas hormigas cruzan cargando miel.

— ¡Ajá! Así que ustedes son, mis nobles trabajadoras.

— No, señora, nosotras solo recogemos la miel que cae al piso.

La abeja quieta y en silencio, piensa qué hacer. La mamá abeja arma un plan: “Tú, hijo, me ayudarás a fabricar una nueva miel, el oso cuidará la puerta y las hormigas buscarán flores. Y, cuando la miel esté lista, cada uno tendrá su parte”.

Obedientes como soldados, partieron en fila a la misión encomendada, sabiendo que los males vuelven.

Esa misma noche un fantasma aparece en la casa. Pero el oso, que es un eficiente guardián, con un rugido lo hace escapar. Asustado en su huida, el fantasma dejó caer la sábana que lo cubría.

Ahora, se sabe que aquel fantasma que se robaba la miel es un hombre, pues solo este sabe abrir candados. ■

La Tortuga fantasma

Una tortuga decide salir de viaje, pero no sabe para dónde ir, si ir para donde sale el sol o ir para donde entra.

— Volveré a mi casa cuando la lechuga florezca y consiga un pescado de postre, piensa la tortuga.

Era increíble, pero era cierto. Mientras camina la tortuga, ya está en el lugar que desea estar. Su deseo funciona más veloz que sus patas. Y, a veces, la tortuga ya llega a un lugar cuando sus patas recién están a punto de partir. Y no pocas veces, se olvida a qué vino a un lugar. Como un rayo viaja aquí cerca o allá lejos.

De ahí que le pusieron el nombre de la Tortuga fantasma, aparece aquí o allá sin que siquiera hubiera estado.



Unos dicen “pero si yo la vi”, “pero si estuvo conmigo”, cuando ella apenas estaba llegando al lugar.

Un día, una tormenta le sorprende en el camino, con aquel imprevisto la tortuga era más lenta todavía. Mientras llueve a torrentes, su deseo ya está muy adelante, visitando a su abuelita Torfina, a sus sobrinos Tortuguines y a su tío Torcuato.

Como la tormenta empeoraba, tiene que alojarse en la casita de un conejo. Intenta llamar a su deseo, pero su deseo ya estaba muy lejos, estaba atrás de la colina visitando a su tía Tortuflori. Con la lluvia y el frío, no tenía ganas ni valor de ir tras él. Pasó la tormenta. Salió el sol con el arco iris.

La tortuga preocupada se despide de su anfitrión, el conejo, teme que su deseo se vaya más lejos. La tortuga camina lo más rápido que puede para darle alcance cuanto antes. Le contaron que con la tormenta muchas desgracias ocurren. Y así era por aquel lugar.

El deseo de la Tortuga fantasma no se adelanta más porque le consiguió una correa de perro, ahora camina contento a su lado.

Y solo cuando hay urgencias, a la Tortuga fantasma se la ve en dos lugares al mismo tiempo. ■

El pollito fiel

Un pollito carga sobre su espalda un cascarón de huevo y un perro lo confunde con una extraña tortuga. El perro le dice que el mundo estaba loco y por eso venían animales feos como él. El pollito sabe que la gente critica por criticar.

Aquel pollito se había hecho amigo del cascarón del huevo que lo había cobijado hasta nacer. Cuando el pollito sale por primera vez al mundo, le dice a su amigo, el cascarón, que no se ponga triste, que volvería.

El pollito da vueltas por el lugar buscando a su mamá, pero ella no aparecía. Volvió a la cáscara de huevo.

— Hermano aquí me quedaré, mi mamá no aparece —le dice a su amigo.



El pollito siempre cuida el cascarón, y donde va, emocionado lleva a su amigo en su espalda.

Cada día que pasa el pollito crece y ya no cabe en el cascarón.

— Ahora solo sirves para guardar la comida, amigo —le dice el pollito.

Un día, saliendo a caminar los dos, ocurre un accidente. Una piedra rueda de una colina y cae sobre su amigo el cascarón. El pollito llora. Perder a un amigo es lo más doloroso.

La piedra dejó al cascarón hecho pedacitos. Pero como el pollito quería tanto a su amigo, decide no dejarlo ahí, el pollito se come a todos los pedacitos del cascarón.

Aparece el perro y no cree lo que ve.

— Pollito, eres un caníbal, cómo te pudiste comer a tu amigo.

Al pollito no le importó la opinión del perro y le responde:

— Es mejor comerme a mi amigo que abandonarlo en pedazos en el camino. ■

Cuando una ruenda ladra

Un perro perseguía gustoso ladrando a las ruedas de los autos. Algunos choferes lo maldecían y otros solo se reían.

Un día un conductor decidió perseguir al perro con su auto, la gente le dijo qué ridículo, y el conductor se retiró de vergüenza.

Cuando una mañana el perro, de tanto perseguir ladrando la rueda de un auto, se convirtió en la misma rueda del auto.

El perro estaba extrañado pero a la vez contento, le parecía lindo rodar por todos los lugares, pueblos y caminos. No cansarse y ser veloz. El



conductor del auto lo bañaba todos los domingos, no se daba cuenta que la rueda que bañaba era un perro.

Sin embargo, de vez en cuando el perro no olvidaba su origen y ladraba a otros autos que se le acercaban.

Al perro le molestaban dos cosas de aquella situación: que cuando la rueda se calienta desprende un feo olor; y lo otro, cuando algunos de sus compañeros no lo reconocen y lo persiguen ladrando.

— Envidiosos, ojalá se queden sin agua —les grita.

Un día, mientras rodaba un camino extraño, aparece un clavo malo y pincha a la rueda que ladra. El perro despierta asustado. Suspira, todo había sido una pesadilla.

Desde aquel día, mira con nostalgia a los neumáticos y ya no les ladra.

— Cuánto no quisiera volver a ser una llanta y rodar veloz como en mi sueño —piensa.

Pero sus amigos siguen ladrando y persiguiendo a las ruedas de los autos como si fueran sus grandes enemigos. ■

Objetos que inspiraron los cuentos



Pequeño aríbalo Inka
Extraño a mi mamá



Cántaro Ciaco
El águila del cronómetro



Pequeño aríbalo Inka
El cóndor de tres alas y un bicho



Jarra policroma Tiwanaku
Un conejo volador



Pequeño aríbalo Inka local
Los fantasmas del cruce



Pequeño cántaro Ciaco
El cocodrilo llorón



Pequeño vaso Ciaco con mango
El árbol grande



Efigie de camélido Tiwanaku
La llamita payaso



Cántaro de Ayata
Un pueblo sin luz



Cuenco trípode cerrado Mojocoya
El bicho de tres patas



Vaso corto Huruquilla
La vasija de la abuelita



Escudilla cerrada Qeya
El cóndor goloso



Tazón doble Mollo
El recreo de las letras



Pequeño vaso corto Huruquilla
Figuritas que hablan



Pequeño cuenco Yampara con agarradores
La preciada bolsa del pepino



Vaso con rostro frontal Mollo
La fiesta de los rayos



Keru Tiwanaku
El gato mecánico



Jarra Inka de cuello ancho
El ladrón de invierno



Plato plano Inka
La Tortuga fantasma



Tostadora cerámica
El pollito fiel



Cuenco Mollo con protuberancias
Cuando una rueda ladra

ISBN: 978-99974-853-8-0

