

Los clásicos son esos libros que nos llegan trayendo impresa la huella de las lecturas que han precedido a la nuestra, y tras de sí la huella que han dejado en la cultura o en las culturas que han atravesado (o más sencillamente, en el lenguaje o en las costumbres).
Calvino, Italo¹

Las fábulas a través del tiempo

Resumen

El presente trabajo pretende analizar las fábulas de Esopo² en cuanto texto clásico y como tal, contrastarlo con las formas actuales en las que podrá observarse cómo ha sido atravesado por el tiempo, hasta quedar circunscrito exclusivamente en versiones infantiles. Asimismo, se ha encontrado insuficiente analizar el género únicamente desde Esopo ya que otros fabulistas como Tomás de Iriarte, Félix de Samaniego y Jean de La Fontaine, han reescrito sus fábulas y éstas acompañan las del autor frigio en las versiones infantiles. Por este motivo, se analizarán las fábulas de Samaniego³ en correlato con la versión infantil y además, con la enciclopedia *El tesoro de la Juventud*⁴. De esta manera, el trabajo estará organizado en dos partes: la primera, que reúne las fábulas clásicas de Esopo y permiten su contraste con tres versiones infantiles, y la segunda, las fábulas de Esopo y de Félix de Samaniego en contraste con *El tesoro de la juventud*, principalmente.

Introducción

Las fábulas son relatos que acompañan al hombre desde tiempos remotos e inmemoriales. Al leerlas, el hombre descubre que, a diferencia de su propósito inicial de enseñar y transmitir pautas morales, no necesariamente enseñan algo no sabido sino que descubre en ellas algo que sabía de siempre y, lo interesante de estos relatos breves, es que han sido los primeros en decirlo. Partiendo de esta idea, la fábula es un género literario que consiste en una historia corta, en prosa o en verso, personificada por animales en su mayoría que propone instruir, destacar una verdad o enunciar un precepto con la ayuda de una historieta que ilustra un caso dado y cuya conclusión

¹ Calvino, Italo (1992), *Por qué leer los clásicos*, Barcelona, Tusquets.

² Esopo (2000), *Fábulas de Esopo-Vida de Esopo*, Madrid, Ed. Gredos.

³ Samaniego, Félix María de (2005), *Fábulas*, Buenos Aires, Ed. Losada

⁴ Enciclopedia *El Tesoro de la Juventud* (1962), Buenos Aires, Ed. W.M.Jakson, Inc.

lógica tiene la fuerza de una demostración y el valor de una enseñanza. En ella, se transmite una enseñanza llamada moraleja que refleja el conjunto de vicios y virtudes humanas, que al estar representada por animales, resulta a la vez cordial pero también exagerada. La fábula es entonces el resultado de enseñar con el ejemplo y tratar de formar mejores personas a través del ejemplo o instrucción moral cubierta por el velo de la alegoría.

Fábulas de Esopo

Es importante aclarar que Esopo no es el inventor ni el encargado de introducir en Grecia el género, ya que Hesíodo varios siglos antes las contaba. La fama de Esopo se debe principalmente a que fue el primero en fijar el tipo clásico de fábula y además, popularizó la primera colección. Varios siglos después, diversos autores rescribieron sus fábulas adornándolas literariamente pero sin variar el mensaje que Esopo quiso transmitir.

Carlos García Gual, en la “Introducción General” a las fábulas de Esopo, distingue varios elementos imprescindibles en la estructura esópica:

- una situación de base que permite exponer un conflicto entre dos figuras, generalmente animales.
- La actuación de los personajes, que procede de una libre decisión de los mismos, que eligen entre las posibilidades de la situación dada
- La evaluación del comportamiento elegido, evidenciado en el resultado pragmático de su acción y su consecuente calificación orientada hacia la inteligencia o bien a la necesidad.

Esta secuencia narrativa en tres momentos permite representar la sencilla estructura lógica de la fábula y su intención moral. Por ejemplo, en la fábula *La tortuga y la liebre* (Esopo, 2000:110), la primera secuencia está dada en la discusión que ambos animales mantienen en el comienzo mientras discuten cuál de las dos es más rápida; la siguiente secuencia se manifiesta en la competencia que van a llevar a cabo y que permitirá saber quién tiene razón. Y, la última secuencia opera en el final donde muestra a la tortuga que, conciente de su lentitud, no ha cesado en su esfuerzo y ha triunfando. La evaluación de este final muestra la inteligencia de la tortuga y, a su vez, la necedad de la liebre. De esta manera, es evidente que para decidir el éxito de la acción importan rasgos como la fuerza y la inteligencia. García Gual considera que cada uno de los animales encarna un cierto grado en la escala de valores y dice:

“...de esos rasgos, fuerza y astucia, que cada uno posee en su grado peculiar, el primero (...) es un elemento estático, fijado previamente; mientras que la inteligencia es el elemento dinámico y susceptible, por tanto, de ser valorado moralmente...” (Esopo, 2000: XVII).

Por eso, el buen uso del elemento dinámico posibilita el triunfo del más débil sobre el más fuerte, el sacar provecho de una situación inesperada como así también, arrebatar una presa o escapar del opresor como sucede en otras fábulas. Queda demostrado así, que la inteligencia es la que decide el conflicto y es la que da el valor didáctico al género. Contrastando esta fábula con una versión infantil pueden detectarse ciertas diferencias pero en especial esta, una de las más conocidas de Esopo no operan de manera significativa. La adaptación de fábulas de Sinclair⁵ permite este contraste. Primeramente, el título del texto *Lecciones de la vida del reino animal* ya se diferencia de los clásicos del género. Asimismo, la fábula aparece dentro de la clasificación *La perseverancia* junto a otras que comparten la misma enseñanza moral. Y lo único que la diferencia con la de Esopo es el lenguaje, que se presenta más adecuado al público infantil.

Los personajes en las fábulas en general son animales pero también aparecen figuras mitológicas (Zeus, Atena, Prometeo, Hermes, etc.), vegetales (plátano, manzano, malezas) y hombres caracterizados por su oficio o profesión (vendedores, médicos, leñadores, artesanos, adivinos, sacerdotes, entre otros).

El carácter alegórico del relato fabulístico se manifiesta a través de la escena fantástica de su mundo animal (relato fingido) que da una imagen de la verdad en el entorno real. García Gual considera que: "...como tipo de alegoría, la fábula se caracteriza por su carácter dramático y su aspecto mecánico..." (Esopo, 2000: XIV). El carácter dramático está dado en la representación de una acción y la evaluación de la conducta de los personajes se desprende de la actuación de éstos.

La intención moral en la fábula tiene que ver con la evaluación de una determinada conducta que puede estar de manera explícita (en la moraleja pertinente) o de modo implícito (en el fracaso o triunfo de un personaje en su actuación).

La brevedad es característica de estos relatos y Esopo lo logra a través de recursos como estilo sencillo, poca o nula adjetivación y forma concisa de relatar. Esta característica, además, tiene por objetivo fundamental quedar grabada con facilidad en la mente del oyente en sus primeras manifestaciones y luego, en la mente de los lectores como se verá en la segunda parte del trabajo. Un ejemplo es el de *La zorra que acariciaba un corderito y el perro*, que sólo posee tres oraciones que permiten marcar los tres puntos de la estructura fabulística. La fábula no posee adjetivos, la acción es relatada rápidamente en las dos oraciones últimas a través del diálogo entre la zorra y el perro. Esta forma breve y escueta no puede precisarse si corresponde con la forma original o si bien es el producto de la transmisión oral que, a lo largo del tiempo quedó reducida a los núcleos

⁵ Sinclair, Anne, *Lecciones de la vida del reino animal* (2004), Buenos Aire, Ed. Andrómeda-Edición especial para Club del Libro S.A. Pág.138

esquemáticos. Igualmente, esta extrema brevedad es característica de las fábulas griegas que prescinden de cualquier decoración en oposición a otras, como las fábulas indias, por ejemplo.

Si bien todo el trabajo se centra en el contraste lingüístico de los textos mencionados no es posible dejar de mencionar cómo operan los no lingüísticos y estéticos, sobre todo teniendo en cuenta que se están trabajando versiones infantiles.

El texto de *Fábulas de Esopo* carece de imágenes y de algún elemento que resulte atractivo a los niños. Su objetivo está centrado en los relatos más que en grabados o ilustraciones que bien podrían acompañar la edición. Sin embargo, la importancia de este texto radica en los relatos, la “Introducción General” que le otorga un análisis serio y las notas de Bádenas de la Peña que, a lo largo de los relatos permiten reconstruir su época a través de un lenguaje simple. Las versiones infantiles poseen una gran cantidad de imágenes de animales sean dibujos o grabados. Estos últimos, aparecen en muchas versiones y si bien, el blanco y negro no genera un atractivo particular, sí los dibujos y sus formas que imitan sentimientos (lamentos, astucia o sorna, por ejemplo) hacen que resulten llamativos e interesantes. Asimismo, la colección de *Cuentos Infantiles* (Océano, 1991: 69/71) tiene un formato práctico y original, los dos tomos están acompañados por un tercero, que posee dos casetes con los cuentos narrados. Aquí hay que marcar que esta colección es de los años noventa y que hay un corte de veinte años en la tecnología. Es decir, los chicos pueden escuchar los cuentos mientras miran los libros. Pero, además, en cada página hay un dibujo de un pajarito que indica al lector que mientras escucha el relato cuando escuche el pío del mismo debe dar vuelta la hoja. Un sonido doble se escuchará cuando termine el relato.

Todos estos elementos sirven para contrastar un texto clásico con versiones infantiles y que demuestran que con el paso del tiempo estos “signos” van variando dado el carácter dinámico de la comunicación.

Fábulas de Esopo y Samaniego

La enciclopedia *El Tesoro de la juventud* contiene fábulas de Esopo y de Samaniego y que no están dispuestas dentro de la misma sección. Las esópicas están en la sección *El libro de las narraciones interesantes* y las del autor español están en la sección *El libro de poesía*. Si bien es importante que ambos autores estén en esta obra es llamativo que no lo estén en la misma sección. La explicación indudablemente es una: que dado el agiornamiento de los relatos griegos por los autores de los siglos XVIII y XIX las fábulas han perdido el carácter de relato breve, conciso y escueto de los antiguos, convirtiéndose en poesías, cargadas de adjetivos y recursos poéticos propio de los autores de literatura neoclásica e ilustrada, que responde a la máxima estética de instruir

deleitando. Si bien debieron influir en él sus conocimientos de la literatura francesa, La Fontaine en especial, este autor no es un mero traductor de sus antecesores sino que actualiza el género desde las fuentes clásicas, aumenta los datos explicativos y dramatiza las escenas en relación con la función didáctica que pretende. La fábula de *La Lechera* (*El tesoro de la juventud*, T. XIV: 166) es un claro ejemplo. Es evidente que la brevedad de las fábulas esópicas nada tiene que ver con las de Samaniego. Pero esta extensión en el relato no hace perder el sentido de sus antecesoras sino que las actualiza a través de ciertos recursos métricos que pretenden buscar cierta musicalidad otorgándole al relato cierto carácter pegadizo, que tiene que ver con el gusto de sus oyentes⁶. La agilidad en el tono y en la rima le otorga a sus relatos vivacidad y soltura. El lenguaje es corriente, hay ausencia de elementos cultos, el vocabulario es simple y a pesar de la abundante adjetivación es marcada la acumulación de sustantivos y verbos. Además, el uso de vocativos no sólo otorga musicalidad al relato sino que posibilitan reflexiones de valor práctico en la moraleja. En esta fábula podemos ver que a través de ellos se conectan con el refrán: "... ¡Oh loca fantasía, / Qué palacios fabricas en el viento!...". En muchas fábulas se encuentran los refranes literalmente o con ligeras modificaciones por imperativos de la rima. La presencia de éstos en los relatos indica lo cercano a la moraleja que se encuentran.

Es importante destacar que, a través del tiempo, muchas fábulas han perdido totalmente los rasgos de su género para convertirse propiamente en un cuento para niños. Esto es muy diferente a lo postulado al principio del presente trabajo, en cuanto a que no es lo mismo una adaptación con sus modificaciones a través del tiempo y a un público determinado a que el relato se haya convertido autónomamente en un género diferente. *La Lechera* es un ejemplo como lo es *El lobo y el pastor* y *La oca de los huevos de oro*, también. Esta última fábula se vuelve más interesante que las anteriores utilizadas, ya que se advierte que del relato original (Esopo, 2000: 52) a la enciclopedia (*El tesoro de la Juventud*, T. X, 1962: 346/347) hay una notoria variación. Asimismo la fábula convertida en cuento tiene otra gran variación. En el primer relato es evidente la mediación de una figura mitológica, Hermes, que hace posible el milagro de que una oca pueda poner huevos de oro. El resto del relato es bastante similar aunque el énfasis del hecho poco fortuito está bien orientado a los errores de su dueño. En la segunda "versión", la enciclopédica, tiene un carácter más de relato circunstancial en el que se enfatiza la acción sin señalar tanto al ejecutor de la misma. En la versión esópica se acentúa la moral del personaje. Ahora bien, la tercera versión cambia desde el animal, no es ya una oca sino una gallina, *La gallina de los huevos de oro*⁷ y la

⁶ Es preciso mencionar que, inicialmente, Samaniego compuso la *Fábulas Morales* para los alumnos del Seminario de Vergara en cuya labor pedagógica colaboraba. Esto es de suma importancia, ya que Samaniego está pensando en un lector.

⁷ Océano, *Cuentos infantiles* Vol. 1(1991), Barcelona, Ed. Océano. Págs.122/125.

protagonista es una niña. Ésta es la que cumple el lugar del personaje bondadoso en oposición al de su padre que será el encargado de ejecutar al animal para conseguir más huevos de oro. En el cuento, el padre tiene la misma función que en las otras versiones pero aquí, aparece además, la madre representando la codicia junto a él. Asimismo, la niña a lo largo del relato también se va transformando en codiciosa y egoísta pero no como sus padres. La moraleja final es la misma que en las anteriores pero como todo cuento infantil, el final no puede dejar de ser feliz o al menos de tratar que lo parezca. Así, el padre es al que está destinada la moraleja aunque en menor grado a su hija, también.

Como en la primer parte del trabajo es importante contrastar los elementos estéticos que acompañan los relatos. Las enciclopedias están pensadas no sólo para leer sino que deben poseer un atractivo para el lector y esto logra a través de fotografías, dibujos, gráficos etc. En *El tesoro de la Juventud* todo es monocromático a excepción de cinco o seis láminas en cada tomo. Esto es muy llamativo si se lo piensa en la actualidad en la que las imágenes de color son parte de la realidad. Pero, cincuenta años atrás era una rareza en los libros y esto se evidencia en el índice de cada tomo en la que dentro de las dieciséis secciones una se llama *Láminas de colores*. Lo interesante es a qué están destinadas las páginas de colores: cuentos, fábulas, portada (que en muchos casos aluden a un cuento clásico) y a algún experimento simple destinado a los niños. Esto es parte del atractivo de la obra. No es casual que la obra esté dedicada “a todos los niños de América”. En el tomo I se presenta la obra, de la mano de un Hada, explicando el sentido de cada sección. Por ejemplo en la sección *El libro de las narraciones interesantes* dice:

“...Las narraciones desempeñan un papel tan importante en el desarrollo de la mentalidad infantil como los hechos históricos o las explicaciones científicas. El hada, en cuyo país las narraciones son muy populares, compiló gran cantidad para que los niños vieran por ellas cuánto los quiere (...) Y las hadas pequeñas, que se parecen a los ángeles, reunieron cuentos, fábulas, leyendas, proverbios, relatos de aventuras y todo lo que pudiera nutrir la imaginación de los niños y animarlos a ser buenos e imitar los ejemplos de los mejores del mundo...” (Tomo I: Pág.16)

El fundamento moral aquí queda en evidencia en el final de la cita. Aunque, también puede hacerse una crítica en cuanto a la visión que se tiene de “los niños de América” en cuanto se pretende que imiten “a los mejores del mundo” es decir, en América no lo son pero podrían llegar a serlo si se imita a los otros, “los mejores”. Pareciera responder al concepto de que la mente de los niños es una tabula rasa vacía de contenidos y que hay que llenarla de conocimientos. A pesar de esta crítica la enciclopedia es sumamente atractiva, práctica, cuidada y valorada en cuanto a que muchos argentinos la poseían porque no había, como en la actualidad, textos para niños o era inaccesible su adquisición. Además, la enciclopedia pudo llegar a tantos hogares por su posibilidad

de compra: se vendía en cada hogar y se pagaba mensualmente a un cobrado que iba de casa en casa.

En conclusión, puede detectarse que las fábulas preceden a cualquier individuo. Todos las han leído a través de un texto juvenil, infantil, dentro de otro relato, en una enciclopedia, en libros de cuentos, dentro de romances antiguos o han tenido la experiencia a través del relato oral en algún refrán sin saber que era una fábula. Su carácter didáctico sigue en vigencia.

Bibliografía

- Calvino, Italo (1992), *Por qué leer los clásicos*, Barcelona, Ed. Tusquets.
- Esopo (2000), *Fábulas de Esopo-Vida de Esopo*, Madrid, Ed. Gredos.
- Samaniego, Félix María de (2005), *Fábulas*, Buenos Aires, Ed. Losada.
- *Enciclopedia El tesoro de la juventud* (1962), Buenos Aires, Ed. W.M. Jackson, Inc.
- Sinclair, Anne, *Lecciones de vida del reino animal* (2004), Buenos Aires, Ed. Andrómeda, Edición especial para Club del Libro S.A.
- Océano, *Cuentos infantiles Vol.2* (1991), Barcelona, Ed. Océano.