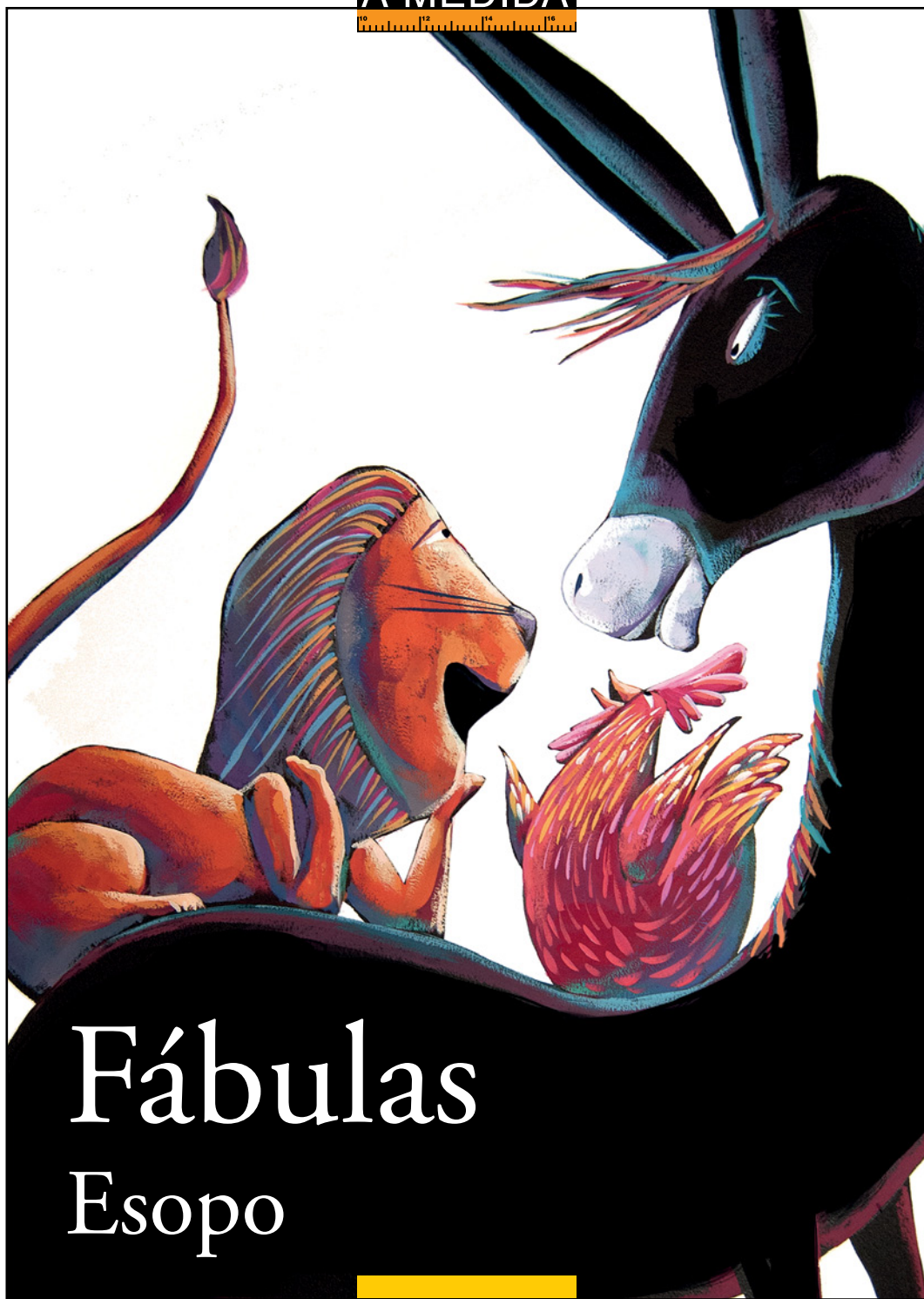


CLÁSICOS
A MEDIDA



Fábulas

Esopo

ANAYA

CLÁSICOS
A MEDIDA

Fábulas

Esopo

Adaptación de Manuel Yruela Guerrero

Ilustraciones de Valentí Gubianas

ANAYA

Para la explotación en el aula de esta adaptación de *Fábulas*, existe un material con sugerencias didácticas y actividades que está a disposición del profesorado en cualquiera de las delegaciones de Grupo Anaya

www.anayainfantilyjuvenil.com
e-mail: anayainfantilyjuvenil@anaya.es

© De la adaptación, introducción, apéndice
y notas: Manuel Yruela Guerrero, 2013
© De la ilustración: Valentí Gubianas, 2013
© De esta edición: Grupo Anaya, S. A., 2013
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid

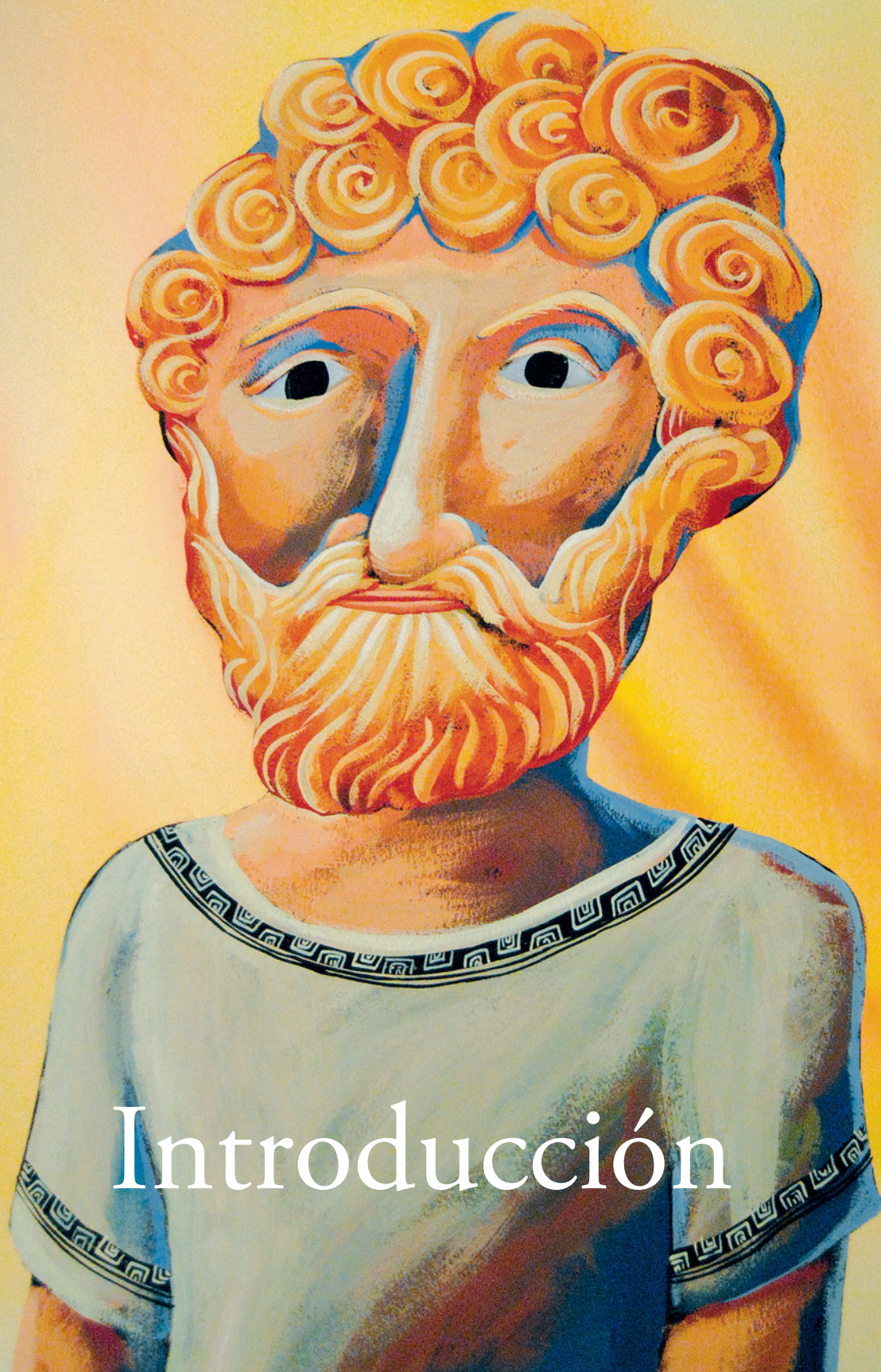
Coordinador de la adaptación: Emilio Fontanilla Debesa
Diseño: Javier Serrano y Miguel Ángel Pacheco

Primera edición, abril 2013

ISBN: 978-84-678-4007-0
Depósito legal: M. 5016-2013
Impreso en España - Printed in Spain

Las normas ortográficas seguidas son las establecidas por la Real Academia Española en la *Ortografía de la lengua española*, publicada en el año 2010

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaran, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.



Introducción

La fábula es un viejo género literario con una larga historia a sus espaldas. Generaciones de escolares han escuchado y leído estas breves historias de animales con moraleja. Todos sabemos lo que pasó en la carrera entre la liebre y la tortuga, o en qué acabaron las burlas de la cigarra a la laboriosa hormiga, y de igual manera conocemos la historia del ratón de campo y el ratón de ciudad, o la de las moscas y la miel. Las hemos oído en clase o en casa, de boca de nuestros maestros o de nuestros padres antes de ir a dormir. Y como un apellido inseparable de ellas siempre oímos llamarlas de Esopo, como si no hubiera otras fábulas que las suyas, o fuera él su inventor.

Esopo

El personaje de Esopo ha quedado de tal manera envuelto en leyenda que es difícil separar en su biografía lo que pertenece a

su vida real y lo que es producto de la ficción. Parece que vivió en el siglo VI antes de Cristo y que era natural de Frigia, en Asia Menor, o de Tracia, al norte de Grecia. Fue esclavo, pero consiguió que su amo lo liberase, y tuvo una vida llena de peripecias. Sobre esos pocos datos se fue forjando desde muy pronto una biografía popular y anónima que conoció sucesivas versiones hasta el final de la Edad Media. Según estas, sirvió como esclavo para el filósofo Janto, con quien desarrolló la agudeza que después le haría famoso. Una vez libre, actuó como consejero de reyes en Asia Menor y en Babilonia. Su reputación se extendió por toda Grecia, Oriente Próximo y Egipto. Finalmente, enviado por el rey Cresos de Lidia, llegó a la ciudad griega de Delfos, donde murió víctima de una conspiración. La ciudad vivía de los tributos que el resto de las ciudades griegas entregaban al famoso templo de Apolo. Esopo, al llegar a la ciudad, se escandalizó de la corrupción que lo inundaba todo y acusó a los delfios de aprovecharse del resto de los griegos. Entonces fue expulsado de la ciudad y acusado de robo por medio de una confabulación. Habían puesto entre sus cosas una copa de oro que pertenecía al templo, fue denunciado por ello, condenado a muerte y ejecutado días más tarde despeñado desde una roca, según cuenta la tradición.

Las fábulas que se atribuyen al personaje vienen a ser ejemplos de su buen instinto, de su agudeza y de una sabiduría de hombre corriente muy cercano al pueblo. Se trata, pues, de un género esencialmente popular, alimentado en la experiencia de la vida cotidiana y el saber que da su conocimiento. Así, Esopo vendría a ser la personificación de esas virtudes de hombre sencillo que reacciona ante el poderoso, el vanidoso o el estúpido. En sus fábulas se reúne un catálogo de los vicios humanos para aviso de quien quiera escuchar.

Las fábulas

La mayoría de las fábulas responde a un modelo común. Se inician con un breve planteamiento que presenta el conflicto entre dos o tres personajes, comúnmente animales, aunque también aparecen dioses, plantas y hombres. El conflicto se desarrolla muy brevemente y se resuelve de manera que presenta alguna enseñanza. Una vez terminada la fábula, esta enseñanza o moraleja suele recogerse de manera explícita mediante un texto breve que la resume a modo de conclusión.

Los personajes protagonistas tienen un valor simbólico, y el suceso que se narra se plantea como una anécdota sucedida en un tiempo y un lugar indeterminados. Los temas, por otra parte, son muy variados y tocan la vanidad, la avaricia, el amor, el poder, el miedo, la muerte, la debilidad, la justicia, el deseo, la estupidez y una larga lista de vicios y de virtudes que retratan la esencia del ser humano.

Podemos ver cómo se cumple este esquema en la conocida fábula de la tortuga y la liebre, por ejemplo. La liebre presume ante la tortuga de su rapidez y la tortuga le replica pidiéndole que demuestre aquello de lo que presume. Este es el planteamiento que pone en marcha el conflicto. Se celebra una carrera, pero la liebre, confiada, se echa a dormir y ve como al final es vencida por la tortuga. La moraleja propone la siguiente enseñanza:

La fábula demuestra que muchos hombres tienen una naturaleza extraordinaria, pero se echan a perder por su pereza, y, sin embargo, otros con su sobriedad, su empeño y sus ganas logran vencer a los que son de naturaleza indolente.

Las colecciones

Aunque no lo fuera de nacimiento, podemos decir que con la figura de Esopo la fábula se hizo plenamente griega. Desde muy pronto, sus pequeñas historias despertaron el interés de los escritores. Ya en el siglo III antes de Cristo, el griego Demetrio de Falero recogió las fábulas atribuidas a Esopo en una colección. Después hubo muchas más. Se versificaron muy pronto, pero más tarde se volvieron a poner en prosa. Se tradujeron al latín y seguramente también a un buen número de lenguas del Mediterráneo oriental. Del latín pasaron a las lenguas romances y a la mayoría de las lenguas del resto de Europa. Nombres como Fedro, Babrio, Sintipas o La Fontaine son los eslabones de esa tradición.

Se han reunido más de quinientas fábulas que pueden llamarse de Esopo o, quizá con más exactitud, esópicas, aunque, ya desde la propia Antigüedad, este nombre no indicaba expresamente que fueran obra suya, sino más bien que eran del tipo que se conocía por su nombre. En la literatura española contamos con conocidos seguidores de esta tradición fabulística que hicieron su propia colección. Es el caso de los poetas Tomás de Iriarte, o Félix María de Samaniego, quien versiona de esta manera el comienzo de *La cigarra y la hormiga*:

Cantando la cigarra
pasó el verano entero
sin hacer provisiones
allá para el invierno;
los fríos la obligaron
a guardar el silencio
y a acogerse al abrigo
de su estrecho aposento.

Nuestra edición

Para esta edición hemos seleccionado cien de entre las fábulas más conocidas atribuidas a Esopo. A modo de presentación, empezamos con *Esopo en el astillero*, que nos presenta al propio protagonista dando muestras de su ingenio. Hemos querido realizar una selección de fábulas que ofrezca una gran variedad de temas y de tipos, y con preferencia de aquellas que nos han llegado en versión griega, porque entendemos que así se respeta en cierta medida el espíritu original de las primeras colecciones. Hemos pretendido, igualmente, ser fieles en la traducción al original, respetando su estilo y su sentenciosa brevedad. Para todo ello hemos utilizado como referencia la edición de B.E. Perry publicada bajo el título de *Aesopica* en 1952.



Fábulas

I. ESOPPO EN EL ASTILLERO

Un día, Esopo, el fabulista, que andaba sin nada que hacer, se acercó al astillero¹, y allí los obreros se burlaron de él y le picaron² para que hablara. Esopo les dijo entonces que al principio existían el caos y las aguas, y que Zeus³, queriendo que apareciese también la tierra, animó a esta a que devorara por tres veces el mar:

—La tierra, del primer trago, dejó al descubierto las montañas, luego, del segundo, descubrió las llanuras, y si decide dar el tercero —les dijo—, vuestro trabajo se volverá inútil por completo.

La fábula muestra que los que se burlan, sin darse cuenta, de los que son más fuertes que ellos se ganan bien mercedamente burlas aún mayores.

¹ *Astillero*: fábrica en la que se construyen barcos.

² *Picar*: provocar, animar.

³ *Zeus*: dios del cielo y rey de los dioses y de los hombres.

II. BÓREAS⁴ Y HELIOS⁵

Bóreas discutía con Helios sobre cuál de los dos sería capaz de quitarle la capa a un caminante. Primero el viento del norte intentó arrebatarse la capa soplando con violencia, pero el caminante, tiritando de frío, se agarró la capa con ambas manos y resguardó la cabeza en el hueco de una roca dejando la espalda fuera. El Sol, entonces, empezó por mandar un soplo tibio y suave y, después, un calor abrasador que hizo sudar al caminante hasta que lo obligó a quitarse la capa. Así Bóreas fue derrotado.

La fábula enseña que la persuasión⁶, y no la violencia, es siempre el mejor camino en cualquier empresa.

⁴ Bóreas: viento invernal.

⁵ Helios: dios del Sol.

⁶ Persuasión: capacidad de convencer a alguien.

III. LA VIEJA Y EL MÉDICO

Un anciana, que estaba enferma de la vista, llamó a un médico con la promesa de pagarle si la curaba, pero no hacerlo en caso de que no fuera así. El médico, pues, empezó el tratamiento. Cada día visitaba a la anciana y le ponía un unguento en los ojos, y, mientras ella no podía ver a causa del unguento, él le robaba alguno de los enseres⁷ de la casa. La anciana notaba que sus pertenencias disminuían hasta el punto de que, cuando al final del tratamiento estuvo curada, no le quedaba nada.

El médico, entonces, exigió el pago prometido porque la anciana pudiera ver bien y llamó a testigos del trato, pero ella le replicó:

—Ahora no puedo ver nada, puesto que, incluso cuando mis ojos estaban enfermos, veía muchas de mis cosas en casa, y ahora, en cambio, cuando dices que puedo ver, no veo ninguna en absoluto.

La fábula enseña cómo los malvados se olvidan de que sus actos sirven de prueba contra ellos mismos.

⁷ Enseres: utensilios, muebles, instrumentos.

IV. EL LOBO Y EL PERRO DORMIDO

Un perro dormía a la puerta de una casa, cuando un lobo cayó sobre él para convertirlo en su almuerzo. El perro le rogó que no se lo comiera todavía.

—Ahora estoy flaco y debilucho —le dijo—. Si esperas un poco, mis amos van a celebrar sus bodas, y yo entonces comeré mucho y estaré más gordo. Seré una comida más succulenta para ti.

El lobo se marchó convencido y, al regresar días más tarde, se encontró al perro durmiendo en la parte de arriba de la casa. Lo llamó desde abajo y le recordó el pacto que habían hecho. Pero el perro le contestó:

—¡Ay, lobo! Si en adelante me ves dormir a la puerta de la casa, no esperes hasta la boda.

La fábula enseña que los hombres prudentes, cuando consiguen salvarse después de haber estado en peligro, se guardan de él durante toda su vida.

V. EL VIEJO LEÓN Y LA ZORRA

Un viejo león, que no podía procurarse la comida con sus propias fuerzas, pensó que podría hacerlo por medio de su astucia. Y así se fue a una cueva y se echó fingiendo que estaba enfermo, de modo que cuando los otros animales iban a verlo los atrapaba y se los comía. Muchos animales habían caído ya cuando la zorra, percatándose de su artimaña, acudió también, y a distancia de la entrada le preguntó cómo se encontraba.

—Mal —le contestó el león.

Entonces le preguntó por qué no entraba, y la zorra le dijo:

—Entraría sin duda si no viera que hay muchas huellas que entran, pero ninguna que sale.

Así, los hombres prudentes que saben ver las señales de peligro pueden evitarlo.

VI. EL ASNO COJO Y EL LOBO

Un asno se había quedado cojo al pisar una astilla. Entonces vio un lobo y, muerto de miedo, le dijo:

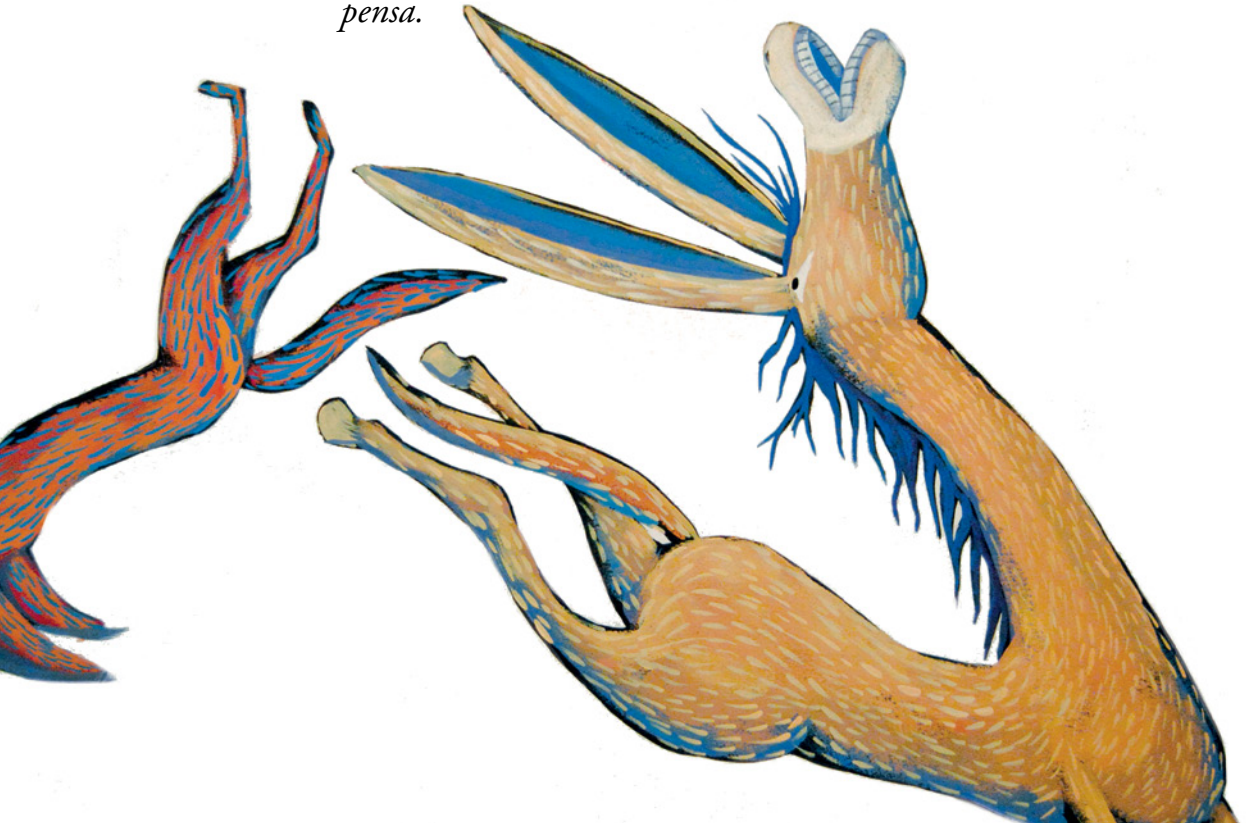
—Lobo, me muero de la fatiga. Es mejor para mí ser tu almuerzo que de los buitres o los cuervos. Pero te pido un favor, que primero me saques de la pata la astilla que tengo clavada, para no morir con este dolor.

El lobo le sacó la astilla con sus afilados dientes; entonces, el asno, libre ya del dolor, le pegó al lobo una coza que le partió los dientes, la frente y los hocicos, y luego salió huyendo.

Y el lobo dijo:

—¡Ay de mí! Me lo merezco, porque, siendo carnicero, me he metido a veterinario.

Algunos, cuando se ven en peligro, ofrecen astutamente a los enemigos que acuden en su ayuda una engañosa recompensa.



VII. EL ASNO, LA ZORRA Y EL LEÓN

El asno y la zorra, que habían hecho una mutua alianza, salieron de caza juntos y, al poco, se encontraron con un león. La zorra, al ver el peligro inminente, salió al encuentro del león. Le ofreció entregarle al asno si le prometía dejarla a salvo, y el león aceptó. Entonces, la zorra llevó al asno a una trampa e hizo que cayera en ella, y el león, viendo que este ya no podía escapar, atrapó primero a la zorra y después se volvió a por el asno.

Así, los que conspiran contra sus compañeros, a menudo se descuidan y son ellos mismos los que se condenan.



¿Sabes lo que le ocurrió a un ratón de campo cuando fue a visitar a un amigo a la ciudad? ¿Y lo que le pasó a un mono que quería pescar? ¿Sabes cómo modeló Zeus a los hombres? Ranas, escarabajos, moscas, hormigas, cabras, leones, ratones, grullas, comadreas, osos, dioses, hombres... son algunos de los protagonistas de las cien fábulas que se recogen en esta edición. Esopo nos ofrece la oportunidad de disfrutar con la lectura de estas extraordinarias historias en las que el autor griego nos muestra su ingenio y sabiduría. Cien historias en las que encontraremos curiosas enseñanzas sobre temas universales como el amor, la amistad, el esfuerzo, la maldad...

