



Dos textos de Jor

El lenguaje de los personajes de Esopo

Es muy fácil entender lo que un humano habla, aunque a veces lo que fluye de su boca sólo sirve para zaherir a su semejante, para destruir con la palabra a quien, tal vez, no lo merece; sin embargo existieron hombres fabulosos a quienes no importó lo que manifestaba ese alguien llamado Hombre.

Y eso viene desde tiempos muy antiguos, cuando la mitología confundió a los Dioses con los humanos y otros seres mitológicos. Nacido por ese entonces, y probablemente en Frigia, en la ciudad de Samos, Esopo que vivía con el filósofo Janto, su amo, fue descrito por historiadores como un ser de imagen desagradable, inútil para el trabajo, cabezón, chato, negro, canijo, bracteorto, bizco, bigotudo, como quien diría engendro de una arpia con un tritón.

Pero hay quien piensa que fue un hombre bello, hermoso en la imaginación y muy diestro en lo que eran las leyendas de la literatura griega y oriental. Empero, aquel hombrecillo nunca tuvo certeza de su verdadero nombre. Como naciera en Frigia, se cree que tomó el nombre del río Esopo que corría por esa tierra.

Si acaso pretendiéramos diferenciar la fábula griega de la india, se establecería que son muy diferentes, pues la primera no tiene esa ambientación y generalmente transcurre en la campiña. Tiene carácter festivo, cómico e irónico; y en su época fue parte de los festejos de los dioses Demeter y Dionisio. Su origen data del siglo VI, época donde el autor aún no había conocido la luz del sol.

Esopo es quien, a través de su habilidad e ingenio, crea la fábula clásica, y se le atribuye haber recopilado todos los temas que esparcidos pululaban por toda la Grecia de la antigüedad. Pero lo especial es que jamás se le conoció haber compilado todas sus narraciones en un solo volumen. De todas maneras, su obra se fue transmitiendo de generación en generación.

Esopo escribió sus fábulas de una manera y con un estilo muy propio, y su divulgación y transmisión tal como se conocen ahora fue posterior. La primera edición recién se conoció en 1480, en lengua vulgar, y fue hecha en Ulm por el médico alemán Heinrich Steinhöwel en versión latina, traducida además al alemán e ilustrada con una serie de xilografías. Posteriores son las versiones francesas, castellana, inglesa, holandesa y catalana.

Los temas de las fábulas esópicas son directamente afines con la realidad, y la lección moral que de ella dimana es también una moral realista. Son explicaciones de entornos en los que sobresale la bobería, la codicia, la jactancia, la desazón, el valor del aprecio, de la previsión, el amor a la verdad, lo justo, lo equitativo.

El valor de los temas no radica en sí mismos, sino en las condiciones de diseño del autor. Se percibe claramente una dramatización que finaliza en una moraleja ejemplar. Estos valores de antes y siempre han permitido que la obra de Esopo se mantenga incólume en el tiempo.

La ambientación de cada una es distinto, gene-

ralmente el contexto rural, otras transcurren en el Olimpo, en una casa o un taller. Son espacios simplificados sin escenificaciones especiales. La acción transcurre en la campiña, la mar, la montaña el huerto, etc., de tal manera que sólo existen los elementos necesarios para el lacónico avance de los sucesos.

Los personajes son en su mayoría animales, especies existentes en la región donde vivió: el águila, la serpiente, la zorra, el bultre, el gato, etc., aunque alguna vez nombra algunos de confines distantes a la Grecia de ese entonces, como el camello y el cocodrilo. Su creatividad acoge asimismo a otros personajes que tienen vida, pero que no emiten sonido alguno como la zarza, las uvas, la margarita, el árbol, la caña.

Son también personajes el hombre, su mujer, los cazadores, el labrador, el calvo, el marido muerto, el marido borracho, el hombre joven, la mala mujer, el padre, el hijo rebelde, el mercader, los pastores, el carnicero, el pajarero, el viejo y sus hijos, el que promete imposibles, el pastor mentiroso, la madre, el hijo ladrón, el avariento, el envidioso, el ladrón, el pescador, el caminante, los dos enemigos, el campesino, el médico, el enfermo, el trompetero, el ama y las criadas, el rey y el cerrajero, y toda una serie de seres que merecen ser satirizados.

En las fábulas donde intervienen dioses y criaturas de la mitología clásica, se reconoce a Júpiter, Juno, Mercurio, el semidiós Hércules, sin pasar por alto al sátiro que no quería albergar al humano y que tenía una boca de propiedades contrarias.

El valor moral de estas creaciones está basada en arquetipos que caracterizan a cada animal. La zorra encarna la astucia, el león y el águila al poder, la traición a la serpiente, la vanidad a la mona, la necedad al ciervo, la maldad al lobo, la debilidad al ratón.

Son la moderación y la prudencia importantes virtudes que resumen el ideal de Esopo. Su mensaje de carácter popular y pragmático insta al débil a luchar contra su opresor.

Esopo deseó transmitirnos bastante, y lo hace cada vez que renacen en nuestras manos sus hermosas historias o que revivimos a la moraleja que desde niños se nos inculcó.

Un ejemplo claro es la Fábula del Cazador y el perro:

"Un perro que toda su vida había servido muy bien a su amo en la caza, siendo ya viejo y pesado, pilló una liebre, pero no pudiéndola sujetar por su debilidad, se le escapó. El amo entonces, irritado contra el perro, le dijo: ¿Para qué eres bueno? Si no sirves de nada, ¿para qué te alimento? A lo cual respondió el perro: Señor, ya tengo muchos años, estoy sin fuerzas y no tengo dientes, pero en otro tiempo fui fuerte; entonces me alababas por lo que era, y ahora me reprendes por lo que no puedo. Acuérdate de lo que hice, y considera que ahora hago lo que puedo."

Esta fábula muestra que el que fue bueno y virtuoso en la juventud, no debe ser menospreciado en la vejez.

Esopo nunca envejeció. Continúa siendo el que nos lleva en el lenguaje de sus animales y sus héroes a la belleza del valor y las virtudes.

