
 <p>OCNOS Revista de Estudios sobre Lectura</p>	<p>Ocnos Revista de Estudios sobre lectura http://ocnos.revista.uclm.es/</p>	 <p>Open Access Full Text Article</p>
--	--	--

O Minotauro de Monteiro Lobato: una adaptación didáctica del mito a la literatura infantil

O Minotauro by Monteiro Lobato: a didactic adaptation of the myth in children's literature

M^a Elena Curbelo-Tavío

<https://orcid.org/0000-0002-6474-3212>

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Fecha de recepción:

14/09/2018

Fecha de aceptación:

26/02/2019

ISSN: 1885-446 X

ISSNe: 2254-9099

Palabras clave:

Mitología clásica; literatura infantil y juvenil; adaptaciones literarias; Minotauro; Monteiro Lobato.

Keywords:

Classical Mythology; Childrens Literature; Literary Adaptations, Minotaur; Monteiro Lobato.

Correspondencia:

mariaelena.curbelotavio@ulpgc.es

Resumen

La mitología grecolatina está muy presente en la literatura infantil para dar a conocer el mito. No obstante, existen obras en las que el mito se inserta en otras narraciones de manera que a la mera función epistemológica se añade la lúdica y la didáctica. En estos casos los autores se sirven de una serie de mecanismos de adaptación que facilitan su acercamiento a la Antigüedad clásica y a la identificación del lector con los protagonistas del relato. El primer autor en hacer uso de estos en Brasil fue Monteiro Lobato en *O Minotauro* y *Os doze trabalhos de Hércules*. En este trabajo se analizarán los mecanismos de adaptación que operan en su obra *O Minotauro* y la reutilización particular y didáctica que Lobato hace del mito.

Abstract

Graeco-Latin mythology is usually found in children's literature to make myths known to a wider public. However, in some works for children the myth is integrated with other stories so that, apart from the epistemological function, we can identify didactic and entertaining purposes. These stories display a series of mechanisms of adaptation that facilitate the readers' approach to Classical Antiquity and their identification with the main characters. The first author to apply these mechanisms in Brazil was Monteiro Lobato in *O Minotauro* and *Os doze trabalhos de Hércules*. In this paper, we analyse the different adaptation mechanisms found in his work *O Minotauro* and Lobato's specific and didactic reutilisation of this myth.

Curbelo-Tavío, M. E. (2019). *O Minotauro* de Monteiro Lobato: una adaptación didáctica del mito a la literatura infantil. *Ocnos*, 18 (1), 52-62.

doi: https://doi.org/10.18239/ocnos_2019.18.1.1813



Introducción

La mitología grecolatina está muy presente en la literatura infantil¹. Esta presencia se materializa, la mayor parte de las veces, en adaptaciones convencionales que se limitan a reproducir los relatos míticos con frecuencia simplificados², un tipo de reescritura llamada transformación simple o directa (Encinas, 2015; Sotomayor, 2005). La presencia del mito en la literatura infantil se justifica porque, como menciona Encinas (2015, p. 88): “se considera que el conocimiento de la mitología clásica estimula la imaginación, suscita la curiosidad o proporciona, además de un evidente deleite, un escape de la realidad”.

Junto a estas adaptaciones más habituales, también hallamos una utilización más novedosa del mito, en la que los personajes o episodios míticos se insertan en otra narración. En este caso, los protagonistas, generalmente niños coetáneos del autor, viajan al tiempo de los mitos, sirviéndose de la magia o de otros elementos maravillosos y allí, durante un tiempo limitado, conviven con dioses y héroes (Rodríguez-Herrera, 2002a).

Monteiro Lobato fue el primero, en Brasil, en llevar a cabo esta peculiar manera de adaptar las historias clásicas y lo hace en varios libros de su obra el *Sítio do Picapau Amarelo*. En concreto, dedicó dos de las historias de esta saga exclusivamente a los mitos clásicos, *O Minotauro* y *Os doze trabalhos de Hércules*³.

En este artículo se estudiará el cuento lobatiano *O Minotauro*⁴ con el objetivo de evidenciar si en él se aplican, y de qué manera, estos mismos mecanismos.

Monteiro Lobato y *O Sítio do Picapau Amarelo*

José Bento Monteiro Lobato (Taubate, 18/04/1882 - São Paulo, 4/07/1948)⁵ es considerado el padre de la literatura infantil brasileña, aunque su obra fue censurada durante la dicta-

dura brasileña (Machado, 2015). No en vano, la fecha de su nacimiento ha sido escogida para conmemorar el Día Nacional del Libro Infantil⁶.

La serie de libros que conforman el *Sítio do Picapau Amarelo*, traducido al español como *El Benteveo amarillo*, es su obra más conocida⁷ y ha sido traducida, entre otras lenguas, al español, al francés, al italiano, al inglés, al alemán, al ruso y al árabe.

El *Sítio do Picapau Amarelo* es una serie compuesta por 23 títulos entre los que se incluyen relatos como *A História do Menino que Não Queria Crescer: Peter Pan*, *Dom Quixote das Crianças*, *Histórias do Mundo Para Crianças*, *O Minotauro* y *Os Doze Trabalhos de Hércules* en los que a los personajes de la serie se incorporan, como protagonistas, otros procedentes de obras clásicas de la literatura universal, de cuentos infantiles y de relatos mitológicos e históricos. Frente a este grupo, hay otros libros en los que no encontramos este tipo de incorporaciones, como *Reinações de Narizinho*, *Caçadas de Pedrinho*, *Aritmética da Emília* o *Viagem ao Céu*.

El centro de este reino de la imaginación o *faz de conta* es el *Picapau Amarelo*, un rancho en el que conviven personajes verosímiles y fantásticos. Entre los primeros encontramos a Doña Benita (Dona Benta), la propietaria de la hacienda y principal narradora de los cuentos, quien satisface la curiosidad de los otros dos protagonistas, sus nietos Naricita (Narizinho) y Perucho (Pedrinho), siempre deseosos de nuevas aventuras; o a la cocinera negra, la Tía Anastasia (Tia Nastácia). Entre los personajes fantásticos que, como en los cuentos, actúan como si fueran reales a lo largo de los diversos relatos, los más relevantes son la muñeca de trapo Emilia, *alter ego* del autor, y el Vizconde de Sabugosa (Visconde de Sabugosa), una mazorca con pies y manos que resulta ser un verdadero sabio. Completan el elenco de personajes que habitan el rancho el rinoceronte Quindín (Quindim), el Burro Parlante (Conselheiro Burro Falante) y el Marqués de Rabicó.

Estos personajes viajan al interior de otros cuentos o a otras épocas en un juego de intertextualidades que permite a Lobato mezclar fantasía y realidad con una finalidad didáctica: enseñar a los niños del Brasil, de una manera amena, cultura general, historia y literatura. En palabras de Velloso-da-Silveira (2012), “[Lobato] supo conjugar los dos factores que le dieron tantos éxitos: la ‘realidad’ en la lectura de la vida, junto con la ‘fantasía’ que promueve la ‘creatividad’” (p. 257).

En varios de los cuentos hay incursiones en el mundo clásico grecolatino. Desde el primer relato de la serie, *Reinações de Narzinho* (1931), los personajes del Sítio viajan al mundo clásico, al mundo del fabulista Esopo y al País de la Fábula y, posteriormente, en *O Picapau Amarelo* (1939), personajes del mundo de la fábula viajan y se instalan en el rancho. Sin embargo, *O Minotauro* (1941) y *Os doze Trabalhos de Hércules* (1944)⁸, con el que cierra la saga, se dedican por completo a Grecia⁹ (Machado, 2004).

O Minotauro narra el viaje que los habitantes del Sítio realizan a Grecia para rescatar a Tía Anastasia, que ha desaparecido en medio de la confusión provocada por los habitantes del mundo de las fábulas durante su estancia en el rancho, historia que se relata en *O Picapau Amarelo*. Para encontrarla, los habitantes del rancho se embarcan rumbo al país heleno, pues la muñeca Emilia sospecha que Tía Anastasia está en manos del Minotauro. La primera parada se produce en la Grecia del siglo V a. C., en la que interactúan con figuras históricas como Pericles, Fidias y Sócrates. Allí permanecerán Doña Benita y su nieta Naricita, mientras que Emilia, el Vizconde y Perucho se trasladan a una época aún más antigua, el siglo XV a. C., la Grecia Heroica en la que visitarán el Olimpo; acudirán al oráculo de Delfos; ayudarán a Hércules en Lerna y, finalmente, llegarán hasta el laberinto, de donde rescatarán a la cocinera. Tras volver al siglo V para reunirse con los que allí se han quedado y despedirse de todos, los picapaus regresan a su hogar.

Mecanismos de adaptación en *O Minotauro*

Como ya mencionamos, frente a las adaptaciones convencionales del mito clásico, aparecen otras obras en la que los personajes del cuento son niños que conviven puntualmente con los personajes, dioses y héroes protagonistas de estos mitos. Esta nueva versión, en la que la realidad del cuento interfiere con la del mito y los personajes contemporáneos se integran en el mundo de los clásicos a través de una serie de artificios, facilita el acercamiento del mundo y de la cultura clásica al lector infantil. Ejemplos de adaptaciones de este tipo son, además de las ya mencionadas de Lobato, *Diário de Pilar na Grécia* (2010) y *Entre Deuses e Monstros* (1982), de las escritoras brasileñas Flávia Lins e Silva y Lia Neiva, respectivamente; *Las Tres Mellizas: Helena de Troya* y *Los viajes de Ulises* (1999) y *Los forasteros del tiempo: La aventura de los Balbuena en el Imperio Romano* (2017), de los autores españoles Roser Capdevila y Roberto Santiago; *Geronimo Stilton: Le aventure di Ulisse* (2009), de la italiana Elisabetta Dami o, en formato audiovisual, *La Odisea*, de Los Lunnis (2006).

Este proceso de adaptación se consigue mediante la puesta en marcha de unos mecanismos presentes en prácticamente todos estos libros.

Distintos autores se han ocupado de los mecanismos de adaptación a la literatura infantil y juvenil en general (Laparra, 1996; Soriano, 1995; Sotomayor, 2005), pero, aunque se base en los anteriores, Rodríguez-Herrera (2002a) se ocupa específicamente de los mecanismos de adaptación del mito clásico. Por ello, seguimos su clasificación, a la que hemos añadido algunos cambios que consisten, sobre todo, en la sistematización de los mismos.

Estos mecanismos son:

- la doble temporalidad
- la presencia de elementos vinculados con lo maravilloso o lo mágico;
- la contextualización del mito;
- la ausencia de dioses que intervengan en el desenlace de las historias;

- la supresión, adición o modificación de elementos del mito, así como de escenas eróticas, sexuales y de violencia extrema;
- y la sencillez y la claridad del lenguaje.

Veamos cómo estos mecanismos están presentes en *O Minotauro*.

La doble temporalidad

En este tipo de relatos hay una mezcla entre el tiempo real o contemporáneo, en el que se encuentran los personajes al inicio de las historias y al que regresan al final de las mismas, y el tiempo del mito o de la ficción, en el que los protagonistas interactúan con dioses y personajes de otras épocas, lugares y culturas.

Esta mezcla de ficción y realidad está presente en todos los libros que componen la serie del Picapau Amarelo, en los que el mundo real de los habitantes del Sítio y el de la imaginación se entrecruzan con absoluta naturalidad. El argumento general de estos presenta una aventura nueva surgida a partir de otra anterior a la que aluden.

En *O Minotauro*¹⁰, la fiesta de boda del príncipe Codadad con Blanca Nieves acabó violentamente interrumpida por los monstruos de las fábulas y la desaparición de la Tía Anastasia. La búsqueda y liberación de la cocinera les hace emprender la expedición a la Grecia clásica y a la mítica, “poblada por dioses y semidioses, por ninfas y héroes, por faunos y sátiros, por centauros y otros monstruos tremendos como la Esfinge, la Quimera, la Hidra, el Minotauro” (*Minotauro*, p. 11). Allí, los habitantes del Sítio conversan, ayudan y pasan mucho tiempo con los personajes, reales y ficticios, de la época a la que se han trasladado.

Uso del elemento mágico o de cierto componente maravilloso

Los elementos mágicos y maravillosos están vinculados a las diversas maneras en las que los personajes de *O Minotauro* se trasladan a otras épocas y lugares. Los procedimientos por medio

del cual lo consiguen son varios. Los hay más tradicionales y semejantes a los de los cuentos, como el “polvo de pirlimpimpín”.

La manera más usual de viajar de los protagonistas consiste en aspirar un polvo mágico, el “polvo de pirlimpimpín”, cuya primera aparición se produce en *Reinações de Narzinho* y que los picapaus emplearán a partir de entonces para su traslado a otras épocas: “Somos exploradores del tiempo gracias a un polvo mágico que nos lleva a cualquier siglo que queramos visitar” (*Minotauro*, p. 100).

Y otro polvo diferente “al antiguo pirlimpimpín, llamado ‘polvo número 2’ (...) [con una acción] muy semejante a la del cloroformo. Perdían el sentido y solo lo recuperaban cuando llegaban al ‘tiempo’ que querían visitar.” (*Minotauro*, pp. 93 y 99).

La diferencia entre uno y otro se explica más adelante:

Como la Argólida estaba muy lejos, iba a recurrir a pitaditas del viejo polvo de pirlimpimpín, el que servía para la locomoción en el espacio, es decir, de un punto a otro de la Tierra. El polvo número 2, (...) era para la locomoción en el tiempo, es decir, de un siglo a otro (*Minotauro*, p. 144).

En otras ocasiones, les basta con cerrar los ojos y “¡chimbún!” para ir a parar al lugar deseado: “Todos se mostraron de acuerdo, cerraron los ojos y ¡chimbún! Fueron a salir allá, en plena Grecia de Pericles” (*Minotauro*, p. 28).

Otros elementos mágicos, sin embargo, están más cercanos a procedimientos actuales. A este grupo pertenecen el *Picaflor de las Olas*, la nave a bordo de la que, a modo de máquina del tiempo, surcan los mares hasta la Grecia clásica (*Minotauro*, p. 9); y otro artilugio fantástico, una especie de radio inventada por el Vizconde que permitía transmitir sonido “de un tiempo a otro” (*Minotauro*, p. 140). En ambos casos nos hallamos ante la revitalización de viejas fórmulas con recursos nuevos (Rodríguez-Herrera, 2002a).

Contextualización del mito

El mito clásico se actualiza insertando, dentro de la historia, temas contemporáneos al mundo del lector, así como con la presencia de elementos familiares al niño (cigarros, latas, máquina de coser, radio, gafas...). En *O Minotauro*, los personajes de la expedición que van al rescate de Tía Anastasia prueban en el Olimpo el néctar y la ambrosía, cuyos sabores son equiparados con el de ciertas comidas conocidas por los niños. Y para poder llevar una muestra de estos alimentos divinos, se sirven de utensilios modernos, una “botellita y un platito” (*Minotauro*, p.134).

Ausencia de dioses y héroes que intervengan en el desenlace de las historias

En este tipo de historias se reduce el papel divino; no encontramos dioses que ayuden al héroe a solucionar sus conflictos ni que medien para resolver la historia. En palabras de Rodríguez-Herrera (2002a): “la ausencia de dioses que intervengan en el desenlace de las historias acercan el mito al cuento –recordemos que la intervención divina es uno de los rasgos definitorios del mito frente al cuento” (p. 677).

Lo mismo sucede con los héroes míticos. Son los propios protagonistas los que se convierten en los verdaderos «hacedores» de las hazañas. Emilia, Perucho y el Vizconde, y no Teseo, por ejemplo, son los que consiguen entrar en el laberinto y liberar a la cocinera de las garras del Minotauro; no se orientan en él con el hilo de Ariadna, a la que ni siquiera mencionan, sino gracias a tres carretes llevados por Emilia en su maleta; y son también ellos los que resuelven el enigma de la esfinge en lugar de Edipo, al que han de ayudar para evitar ser devorado por el monstruo.

Episodios del mito que se suprimen, modifican o añaden

En este tipo de adaptaciones, las historias míticas se alteran mediante la adición o supresión de escenas y episodios del relato original.

En *O Minotauro*, lo más significativo es la ausencia del héroe Teseo, protagonista de este episodio mítico, cuya presencia se limita en el relato de Lobato a ser nombrado en el sueño de Perucho, en el que la musa de la Historia lo conduce por los principales acontecimientos y personajes de la Grecia Heroica:

—No tiene fin el número de acontecimientos importantes que las leyendas recogieron. Recordaré (...) el reinado del rey Minos, en la isla de Creta. Y las hazañas de Teseo, el héroe que unió todos los aqueos de Ática en una sola ciudad...

—¿Y que mató al Minotauro? (*Minotauro*, p. 114).

y, posteriormente, cuando el niño relata a sus acompañantes el descenso de Hércules al Hades, de donde rescata al héroe ateniense. La poca importancia que se da a Teseo dentro del argumento se debe a que tanto el laberinto como el Minotauro no son sino una excusa para lo verdaderamente importante, el viaje a Grecia.

Este tipo de relatos dirigidos al público infantil acaba siempre con un final feliz. Esta característica, otra más de las que acercan el mito al cuento para niños, supone, a menudo, alterar la historia mítica. En *O Minotauro*, igual que en otros relatos de la serie, el final presenta la despedida de los protagonistas de todos aquellos que han encontrado en el camino y han formado parte de sus aventuras y el regreso al rancho. Además, a pesar de que en su camino se han cruzado con numerosas criaturas y monstruos y han participado activamente en varias acciones, ninguno de ellos acaba herido:

—(...) Parto mañana temprano para el “Benteveo amarillo” y si no los invito para que vayan allá es únicamente por la imposibilidad de hacerlos transponer los 2377 años que separan este momento del Tiempo en que yo vivo en el mundo moderno. Adiós a todos. (...)

Al día siguiente estaban todos en la quinta del “Benteveo amarillo”, radiantes de felicidad, comentando los mil y un incidentes de la maravillosa penetración en la Grecia Antigua (*Minotauro*, pp. 264-266).

Supresión de escenas eróticas, sexuales y de violencia extrema

En este tipo de adaptaciones se dulcifican o incluso se eliminan las escenas violentas, al mismo tiempo que se suprimen el erotismo y las escenas sexuales, transformadas a menudo en meras historias románticas.

No hay violencia en *O Minotauro* en el encuentro de los niños con la esfinge, con la que se topan de camino a Delfos (pp. 221-224) ni con el Minotauro durante el rescate de Tía Anastasia, al que amansa a base de bollitos:

Y desde ese día no dejé un instante de hacer bollitos. El apetito de este hombre-buey no tiene fin. Come sin parar. Y se comió tantos tamices de bollitos que fue engordando, engordando hasta el punto de que ya no va a la cocina. (...) Y terminó completamente manso. Se olvidó hasta de la manía de comer gente (*Minotauro*, pp. 237-238).

Sencillez y claridad

El lenguaje que adopta Lobato en sus obras infantiles es un lenguaje simple, carente de retóricas, coloquial, dirigido a los niños a los que está dedicada su obra, con dejes brasileños y populares, fruto de su vida en el interior de São Paulo (Coitinho, 2008; Velloso-da-Silveira 2012). Este interés por la lengua no es exclusivo del autor brasileño, sino que se añade a la preocupación por la corrección lingüística presente en la producción literaria brasileña de fines del siglo XIX (Lajolo y Zilberman, 2007).

En *O Minotauro* la claridad se consigue con el uso cuidado del lenguaje para que pueda ser entendido por el lector y con las notas léxicas que se van exponiendo a lo largo del relato, como los nombres de los sonidos de los animales (*Minotauro*, p. 104) o explicaciones sobre los significados de las palabras, como la diferencia entre “tocar/tañer” (p. 76) o las acepciones del adjetivo “bífido” (p. 182):

—Mira, Perucho—dijo—. Tiene dos puntitas.

—Es bífida—dijo el Vizconde—. Las lenguas de dos puntas se llaman bífidas. (...)

—Quiere decir hendida en dos. Es una palabra que viene del latín *bis*, dos; y *fido*, cortado, rajado o hendido. Bí-fi-do: Hendido en dos.

Pedagogía y compromiso social en *O Minotauro*

Lobato, desde su primer libro, *Narizinho Arrebitado* (1921), sentó las bases de la verdadera literatura infantil brasileña: la llamada a la imaginación, la viveza de los diálogos, el lenguaje visual y el enredo y la gracia en la expresión, toda una verdadera revolución en la literatura infantil en Brasil (Arroyo 2010).

Los componentes pedagógico y lúdico están presentes en toda su obra¹¹; pero junto a ellos hay que señalar el ideológico.

La intención del autor al adaptar de esta original manera el relato mítico de *O Minotauro* y, por ende, el de *Os doze trabalhos de Hércules*, no solo es la de acercar la Antigüedad clásica a los niños, sino enseñarles cultura general de una forma divertida y didáctica. Una manera de hacerlo es con la mezcla, en sus relatos, de cuento, mito y literatura con historia general y acontecimientos más relevante de la historia del Brasil.

Las notas didácticas, de toda índole, son constantes, pues los protagonistas ofrecen información sobre todo lo que ven, describen los lugares por los que pasan y relacionan todo con otros relatos míticos o con hechos históricos:

¿Y qué es, musa, lo más importante para ver en la Grecia heroica?

—(...) Recordaré la institución de los Juegos Olímpicos, esa novedad a la que debe el mundo el culto de la belleza plástica. Y la expedición de los Argonautas, comienzo del descubrimiento de los océanos que culminó con el descubrimiento de Colón (*Minotauro*, p. 114).

Se impregna el texto, muchas veces, de una nota de humor: “Emilia murmuró para sí: ‘Interesante esto de aceitunas en el árbol. Siempre supuse que nacía en la lata’” (*Minotauro*, p. 121).

Doña Benita va describiendo a los picapaus todo lo que ven durante su estancia en la Grecia de Pericles, generalmente en contraposición con su actualidad para que lo comprendan mejor y adviertan la impronta de la cultura griega en su propia cultura, pensamiento, costumbres y hasta vestuario. De este modo, introduce información pormenorizada sobre la Grecia del siglo V a.C. (*Minotauro*, p. 23) o la construcción del Partenón (p. 64). Igualmente encontramos enseñanzas de índole cultural-mitológica, como los nombres y atributos de los dioses (p. 125), las fiestas Panateneas (p. 72) o la manera de vestir de los griegos:

—(...) Ese *kitón* o túnica que veis constituye una pieza del vestuario de ambos sexos. Ropa interior. Por encima se ponen el manto que llaman *peplo*. (...) Notad que hay *peplos* de lana, de algodón y de seda —observó doña Benita—. Y no solo blancos, sino de todos los colores. Aquel de allí, de forma un poco diferente, se llama *clámide*. (*Minotauro*, p. 28).

Otro procedimiento para alcanzar este objetivo didáctico es la aparición de personajes históricos de otras épocas, mitos, literaturas y cuentos. Los viajeros entablan relación con personajes como el político Pericles y su mujer Aspasia, el filósofo Sócrates, el general Alcibíades, el historiador Heródoto, el tragediógrafo Sófocles o los escultores Fidias y Policeto. Pero también lo hacen con personajes ficticios, como la esfinge o el Minotauro, y con personajes de otros relatos míticos, folclóricos y literarios. Ya desde el inicio explican que el rapto de Tía Anastasia se produce durante las bodas de Blanca Nieves, el famoso personaje de los hermanos Grimm, pero de origen popular, con el príncipe Codadad, protagonista de uno de los cuentos que componen *Las mil y una noches* y, a lo largo de la excursión que culmina con el rescate de la cocinera, se ven envueltos en episodios y aventuras con héroes y dioses de otros mitos

diferentes al del Minotauro, como Hércules, Prometeo, Ulises, Arectonio, los lapitas, los olímpicos o un supuesto Edipo.

De igual forma, se alude constantemente a personajes y autores conocidos de la literatura universal (Don Quijote o el poeta Gonçalves Dias, por ejemplo) o a científicos e intelectuales contemporáneos como Darwin o Einstein:

—(...) Ya la culpa, señor pastor, la tiene el mismo vizconde, que nos estuvo enseñando las teorías de un famoso colega suyo, un tal Darwin, que dijo que “la vida es un combate que destruye a los débiles y que solo puede exaltar a los fuertes y bravos” ... —¡Basta, Emilia! —gritó Perucho—. Parece que el polvo te emborrachó. Eso no es de Darwin, es de un verso del poeta Gonçalves Dias (*Minotauro*, p. 103).

También a cuentos anteriores de la serie, en un juego de intertextualidades presente en varios de los libros que forman parte del *Sítio*.

Hay que señalar la importante aparición de Hércules en este relato, cuya historia y la de sus labores se cuenta completa. De hecho, los tres picapaus están presentes en la realización de su segundo trabajo, en el que ha de matar a la Hidra de Lerna. Participar en el resto de sus trabajos es el hecho que da pie al posterior regreso a Grecia, relatado en *Os Doze Trabalhos de Hércules*.

Unido al mencionado afán educativo, vemos en Lobato un interés ideológico que se manifiesta, a lo largo de los relatos, en la presencia de asuntos contemporáneos y sensibles a la realidad del autor y al pensamiento brasileño de 1939. Así, muestra su opinión respecto a la esclavitud y recuerda su abolición en Brasil:

—(...) Por el hecho de trabajar de esclavo un hombre no deja de ser hombre, y una sociedad que divide a los hombres en libres y esclavos está condenada a desaparecer. (...) Allí, en mi país, también tuvimos esclavos hasta el año 1888, que fue cuando la princesa Isabel, la Redentora, promulgó la ley del 13 de mayo, también llamada Ley Áurea. Fue el final de la esclavitud en el Brasil (*Minotauro*, pp. 51-52).

Hay, de igual modo, en boca de doña Benita, una crítica a la sociedad moderna y al progreso mecánico, carente de espíritu, en contraposición con la antigua:

—(...) ¡Qué maravilla! Ahora comprendo por qué esta gente pensó en tantas cosas hermosas; es porque no vivía atropellada, como nosotros, por las horribles máquinas que el demonio del progreso inventó. (...)

—Pero entonces, abuelita, el progreso mecánico es un error —observó Perucho.

—Tal vez no lo sea, pero no podemos escapar a él porque es también una fatalidad. Con sus invenciones constantes, el progreso nos empuja hacia adelante, para delicias, pero también para más tumulto, más aflicción, más carreras, más prisa, más inseguridad, más inquietud, más guerra, más horror (*Minotauro*, pp. 30-31).

Como afirma De-Souza (2007), Lobato comparte, con otros filósofos y escritores europeos, lo que se ha dado en llamar el «milagro griego», la hipervalorización de la cultura griega y la caracterización de Grecia como «foco de luz», a la que Lobato admira no solo como germen de la cultura y de la civilización moderna sino como cuna de la libertad (Araújo-Da-Rocha, 2009):

—La libertad, hijo mío. El buen gobierno. La cosa se inició cuando un legislador de genio, llamado Solón, hizo la ley de la democracia. Antes de él, Grecia estaba en pleno desorden, con su pueblo esclavizado por los señores: Solón lo arregló todo. (...) Porque para el hombre el clima “justo” es uno solo: el de la libertad. Solo en ese clima se siente feliz y prospera el hombre armónicamente (*Minotauro*, p. 26).

En una época políticamente convulsa como la que vive Brasil en el momento en que se compone *O Minotauro*, la democracia es para Lobato sinónimo de libertad y buen gobierno, y solo en ella el hombre se siente feliz. Relacionado con este deseo de despertar el sentido crítico se encuentra el fomento de valores como el comportamiento democrático frente a los totalitarismos “en que el Estado es todo, y nosotros, las personas, somos menos que cero. En este

régimen el individuo no es más que un grano de arena del Estado.” (*Minotauro*, p. 53) y la importancia del voto: “—Alto ahí con ese asunto del “mando”. Si estamos en Grecia, lo que vale es el voto. Tenemos que poner el caso a votación” (*Minotauro*, p. 116). O la solidaridad y el trabajo en equipo como modo de lograr las metas, tal y como se ve en la ayuda que prestan a Edipo para resolver el enigma de la esfinge: “—Tenemos que ayudar al pobrecito—dijo Emilia—. Es tonto. El enigma de la Esfinge podrá ser enigma para la gente de aquí; pero para nosotros es cosa vieja y sabida” (*Minotauro*, p. 222).

Por otro lado, la transformación del monstruo antropófago en un comedor de bollitos no solo es ejemplo de la supresión de la violencia, sino que insiste en la idea de la victoria de la inteligencia y de la educación sobre la fuerza bruta (Tavares, 1984) y en el protagonismo de los niños como verdaderos autores de las hazañas.

Lobato, en sus obras, invita al lector a despertar su sentido crítico al ponerlo ante problemas políticos, sociales, económicos y culturales presentes en las declaraciones de los personajes (Machado, 2007).

Conclusión

Lobato, como harán otros autores posteriores, crea un relato, en el que los protagonistas son niños, contemporáneos al autor que, sirviéndose de la magia y de la fantasía, viajan a la época clásica e interactúan con los héroes y dioses que en ella habitan. Este tipo de cuento comparte una serie de mecanismos que facilitan la adaptación del mito al público infantil y juvenil: la doble temporalidad; el uso de elementos mágicos o maravillosos; la contextualización del mito; la ausencia de dioses que intervengan en el desenlace; la supresión, modificación o adición de episodios y elementos del mito, entre ellos las escenas eróticas, sexuales y de extrema violencia; y la sencillez y claridad.

Aunque numerosos estudios han analizado la presencia de los elementos clásicos y míticos en

la obra lobatiana en general, y en *O Minotauro* en particular, no se habían estudiado ni aplicado, de una manera sistemática, los procedimientos de adaptación del mito al público infantil.

Lobato es el precursor de esta clase de adaptaciones cuya estela continuarán autores posteriores tanto en Brasil como en otros países, confirmándose así la hipótesis de que estos mecanismos están presentes en las adaptaciones occidentales de los mitos al público infantil independientemente de la época y de la lengua.

El autor paulista, tomando como pretexto la historia del Minotauro, crea un relato didáctico y ameno que permite a los jóvenes lectores, a los que va dirigido, acercarse a los mitos, pero también a la historia, la literatura, la cultura y las costumbres de la Grecia clásica de una forma lúdica y sencilla. En el fondo, el Minotauro solo interesa por ser en su laberinto donde se encuentra Tía Anastasia.

O Minotauro se caracteriza por las constantes notas aclaratorias, así como por la mezcla de personajes de ámbitos tan variados como la literatura, la historia, el mito o la tradición, que obedecen a su afán pedagógico. Es notable, igualmente, su esfuerzo por la corrección lingüística, la misma que comparte con otros autores brasileños de fines del siglo XIX, así como su preocupación ideológica, el deseo de despertar el sentido crítico y el fomento de valores como la democracia, la libertad y la solidaridad.

Notas

1. Muestra de esta presencia es la gran cantidad de estudios dedicados a este tema. Algunos de ellos son los de Barrado-Belmar (1998), Cristóbal (1985), Encinas (2015), González-Marín (2001), Hualde-Pascual (2000) y Rodríguez-Herrera (2002a, 2002b).

2. Las versiones de M^a Luz Morales de la *Ilíada* y la *Odisea* en la colección *Las obras maestras al alcance de los niños, Mitología clásica contada a los niños e historia de los grandes hombres de la Grecia*, de Fernán-Caballero o *Flor de Leyenda*, de A. Casona son algunos de los primeros ejemplos de ellas en España.

3. Este tipo de recurso lo encontramos en la mayoría de los cuentos que integran la serie, pues sus protagonistas viajan por el universo de las leyendas de su país, por los cuentos populares, por escenarios de la literatura universal y por el mundo clásico y conviven, de forma puntual, con los personajes que los protagonizan.

4. El estudio sobre los procedimientos de adaptación que operan en *Os doze Trabalhos de Hércules* puede leerse en Curbelo-Tavío (2019).

5. Entre los libros y artículos consultados para la elaboración de este capítulo caben citar Campos, 1986; Carvalho-de-Vasconcellos, 1982; Cavalheiro, 1956; Coitinho, 2008; Crespo, 1998; Moreira, y Rodrigo-de-Oliveira, 2014; Souza, 2006; Velloso-da-Silveira, 2012; Yunes, 1982; Zilberman, 1981.

6. Pese a lo expuesto, incluso sus libros fueron quemados (Machado, 2015).

7. El primer libro de la serie, *Reinações de Narizinho*, fue recomendado por la Diretoria da Instrução Pública do Estado de São Paulo, desde su publicación, como libro escolar (Arroyo, 2010) y aún hoy es lectura obligatoria en las escuelas de Brasil (De-Souza, 2007; Soriano, 1995).

8. A partir de este año, Lobato ya no publicará libros sobre el Sítio en Brasil, sino en Argentina, adonde traslada su residencia (Lajolo y Zilberman, 2007).

9. Tampoco falta el mundo romano. En *No tempo de Nero* (1947), uno de los veinte relatos protagonizados por los mismos personajes que la Editorial bonaerense Codex pidió al escritor, Perucho tiene la idea de viajar a la Roma Antigua de los grandes emperadores. Sin embargo, por culpa de una travesura de Emilia, en vez de viajar a la Roma de Marco Aurelio, lo hacen a la de Nerón.

10. Sobre la adaptación que hace Lobato a partir del mito del Minotauro v. Bratsiotis, 2006; Tavares, 1984, pp. 152-160; Tavares, 2013. A partir de aquí, las citas literales al texto de Lobato aparecerán como *Minotauro*.

11. Muestra de esta concepción pedagógica en la que Lobato intenta aplicar la máxima educativa de «aprender divirtiéndose» son, entre otros, los títulos *História das Invenções* (1935), *Geografia de Dona Benta* (1935), *Emília no país da Gramática* (1934) o *História do Mundo para as Crianças* (1933).

Referencias

Araújo-da-Rocha J. R. (2009). A Grécia pelos olhos dos picapaus: Lobato e sua leitura de antiguidade clássica. *Revista Letras*, 78, 85-95.

- Arroyo, L. (2010). *Literatura infantil brasileira*. São Paulo, Brasil: UNESP.
- Barrado-Belmar, M. C. (1998). De Perseo a *La Testa della Maga*. Presencia y transformación del mito clásico en los cuentos populares. *Mitos. Actas del VII Congreso Internacional de la Asociación Española de Semiótica*, vol. 1 (pp. 430-435). Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Bratsiotis, E. S. (2006). *A mitologia grega na obra 'O Minotauro' de Monteiro Lobato*. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie. Recuperado de <https://www.sapili.org/livros/pt/cp030501.pdf>.
- Campos, A. L. V. de (1986). *A República do Picapau Amarelo*. São Paulo: Martins Fontes.
- Carvalho-de-Vasconcellos, Z. M. (1982). *O Universo Ideológico da Obra Infantil de Monteiro Lobato*. São Paulo: Traço.
- Cavalheiro, E. (1956). *Monteiro Lobato: Vida e Obra*. 2ª edição. São Paulo: Editora Nacional.
- Coitinho, C. (2008). *Literatura de Monteiro Lobato*. *Congresso Internacional de Leitura e Literatura Infantil e Juvenil*. Porto Alegre, Brasil: EdiPUCRS. Recuperado de http://www.pucrs.br/edipucrs/CILLIJ/praticas/Literatura_de_Monteiro_Lobato.pdf.
- Cristóbal, V. (1985). Mitología clásica y cuentos populares españoles. *Cuadernos de Filología Clásica*, 19, 119-143.
- Curbelo-Tavío, M. E. (2019 en prensa). Una peculiar adaptación de los mitos clásicos en el *Sítio do Picapau Amarelo*, de Monteiro Lobato. *IV Colóquio Internacional "A Literatura Clássica ou os Clássicos na Literatura: Presenças Clássicas nas Literaturas de Língua Portuguesa"*. Lisboa: Campo da Comunicação/Centro de Estudos Clássicos.
- De-Souza, A. (2006). Descubriendo el *Sítio do Picapau Amarelo*. La literatura infantil de Monteiro Lobato y su universo mágico. *Cuadernos Literarios*, 6, 145-171.
- De-Souza, J. (2007). O "*Sítio do Picapau Amarelo da Antiguidade*". *Singularidades das "Grécias" lobatianas*. Tesis doctoral. Recuperado de http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/252452/1/Topan_JulianadeSouza_M.pdf.
- Encinas, M. C. (2015). Los mitos griegos en la literatura infantil y juvenil del siglo XIX. *Thamyris*, 6, 87-110.
- González-Marín, S. (2001). Las adaptaciones de relatos mitológicos. *CLIJ*, 139, 7-14.
- Hualde-Pascual, M. P. (2000). '... Soñaba con héroes de la *Ilíada*': la obra de Homero en la literatura infantil española de tema clásico (1878-1936). *Estudios Clásicos*, 118, 69-92.
- Lajolo, M., & Zilberman, R. (2007). *Literatura infantil brasileira. História & Histórias*. São Paulo, Brasil: Ática.
- Laparra, M. (1996). Les adaptateurs de romans, des bienfaiteurs méconnus? *La revue des livres pour enfants*, 170, 73-80.
- Lobato, M. (1946). *El Minotauro*. Buenos Aires: Americalee.
- Machado, A. M. (2004). *Clásicos, niños y jóvenes*. Bogotá, Colombia: Norma.
- Machado, A. M. (2007). *Balaio: livros e leituras*. Rio de Janeiro, Brasil: Nova Fronteira.
- Machado, A. M. (2015). Censura, arbitrio y sus circunstancias. *Ocnos*, 14, 7-17. doi: https://doi.org/10.18239/ocnos_2015.14.01.
- Moreira, G., & Rodrigo-de-Oliveira, F. (2014). Contribuições de Monteiro Lobato à literatura infanto-juvenil: sugestão de um projeto de leitura. *RELAdeI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 3(1), 97-111.
- Rodríguez-Herrera, G. (2002a). La transformación del mito clásico en el género infantil. En I. Pascua-Febres, E. Ramón-Molina, Perera, A. & Marcelo-Witnitzer, G. (Eds.), *Traducción y Literatura infantil* (pp. 669-683). Las Palmas de Gran Canaria: ULPGC.
- Rodríguez-Herrera, G. (2002b). *La Eneida en la literatura infantil y juvenil en España (1914-2001)*. *Philologica Canariensis*, 8-9, 165-190.
- Soriano, M. (1995). *La literatura para niños y jóvenes. Guía de exploración de sus grandes temas*. Buenos Aires, Argentina: Colihue.
- Sotomayor, V. (2005). Literatura, sociedad, educación: las adaptaciones literarias. *Revista de Educación, número extraordinario*, 217-238.

- Tavares, D. A. (1984). O Minotauro: ausências e substituições em Lobato. *Revista Criação & Crítica*, 152-160.
- Tavares, D. A. (2013). *As viagens do Minotauro: diálogos entre o mito, o texto lobatiano e sua adaptação televisiva*. Tesis doctoral. Recuperado de <https://repositorio.ufba.br/.../Daniella%20Amaral%20Tavares.pdf>.
- Velloso-da-Silveira, L. (2012). La literatura infantil en Latinoamérica antes y después de Monteiro Lobato. *Studium Veritatis*, 10/16, 247-273.
- Yunes, E. (1982). *Presença de Monteiro Lobato*. Río de Janeiro: Divulgação e Pesquisa.
- Zilberman, R. (1981). Literatura infantil: transitoriedad del lector y del género. *Lectura y Vida. Revista Latinoamericana de Lectura*, 2, Recuperado de http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a2n4/02_04_Zilberman.pdf.