

La enseñanza de la ética a través de la literatura

por el Académico de Número

Excmo. Sr. D. ALFONSO LÓPEZ QUINTÁS (*)

En el momento actual de confusión y desconcierto, ninguna tarea sin duda más urgente que la de poner en forma métodos eficaces para instruir a jóvenes y adultos en las cuestiones básicas de la ética. Esta instrucción ha de realizarse de tal forma que los destinatarios de la misma se sientan respetados en su libertad y al mismo tiempo dotados de pautas de interpretación suficientes para estar orientados ante las diversas encrucijadas que encuentra uno en la vida. La formación verdadera consiste en disponer de *poder de discernimiento*, y éste sólo se alcanza si se conoce la lógica que rige internamente los diversos procesos humanos.

Actualmente, los jóvenes se resisten a aceptar doctrinas por la vía del mero argumento de autoridad. Sólo se muestran dispuestos a asumir aquello que ellos sean capaces de interiorizar y considerar como algo propio. De ahí su aversión a toda forma de enseñanza que proceda o parezca proceder de forma autoritaria, llegando a determinadas conclusiones a partir de ciertos principios inmutables.

Debido a ello, se viene proponiendo desde hace algún tiempo como método ideal para formar en cuestiones éticas la lectura penetrante de obras literarias de calidad. A través de ellas no son los profesores de ética quienes nos adoctrinan sobre el sentido de la vida y sus acontecimientos básicos, sino diversos autores orlados de prestigio y bien afirmados en una experiencia intensamente vivida y sufrida.

La sugerencia es valiosa, pero apenas ha sobrepasado la condición de mero deseo. A lo que se me alcanza, no hay todavía un esbozo de lo que puede ser

(*) Sesión del día 8 de marzo de 1988.

un método bien aquilatado de enseñanza de la ética a través de la lectura de grandes obras literarias. Por mi parte, he intentado colmar esta laguna en tres trabajos recientes, inspirados en la idea de que toda forma de juego —entendido en sentido creador— funda «ámbitos de realidad», y el entreveramiento de éstos produce un alumbramiento de sentido y una eclosión de belleza¹. Durante ocho largos años he podido comprobar, en diversos centros culturales de España y del extranjero, que este método es fácilmente asimilable por los jóvenes y les facilita la perspectiva justa para abordar la lectura de obras literarias —e incluso, en cierta medida, de obras cinematográficas— de tal forma que incluso las que podrían ser consideradas como poco «edificantes» se convierten en aleccionadoras porque dejan al descubierto las consecuencias que acarrea la entrega a procesos de vértigo o fascinación.

LA OBRA LITERARIA COMO CAMPO DE JUEGO Y DE ILUMINACION

Para comprender de modo radical y genético el verdadero alcance de una obra literaria, deben clarificarse cuidadosamente los tres puntos siguientes:

1. Jugar es, en rigor, crear campos de posibilidades de acción bajo normas determinadas. Existe el juego deportivo, el estético, el interhumano, el litúrgico... En todas estas actividades lúdicas resaltan unas condiciones comunes: el juego se realiza a la luz que él mismo alumbra; es fuente de libertad, de gracia y gozo; constituye una forma de actividad desinteresada y seria, dialógica, repetible, cíclica.

2. La realidad —en la que el hombre debe desarrollarse como persona— presenta dos modos fundamentales: el *objetivo* (asible, mensurable, ponderable), y el *superobjetivo* (relacional, constelacional, ambital). El «ámbito» no es un objeto; es un campo de posibilidades de juego. Es real, pero no tiene delimitación precisa, ni puede ser dominado por el hombre como lo son las cosas manipulables. Debido a su condición corpórea, un hombre puede ser medido, pesado, situado. Pero, como persona, constituye un *campo de realidad* integrado por diversos ámbitos: el biológico, el afectivo, el profesional, el estético, el ético, el político, el religioso... No es posible delimitar rigurosamente lo que un hombre abarca: a dónde llega su influjo sobre los demás y el de éstos sobre él; qué alcance tiene su mundo ético, estético, religioso, profesional, afectivo...

El auténtico entorno del hombre no está constituido por meros *objetos* sino por *ámbitos* —o campos de posibilidades de juegos—. Las realidades apelan al hombre a entrar en juego con ellas. Si el hombre responde creadoramente a tal apelación, su circunstancia vital se convierte en un campo de juego. A la luz que este campo alumbra, el hombre ve los objetos como «ámbitos», y pasa

1. Estos importantes temas son ampliamente explanados en mi obra *Estética de la creatividad. Juego. Arte. Literatura*. Cátedra, Madrid 1977. Nueva edición en Promociones Publicaciones Universitarias, Barcelona 1987. Las tres obras aludidas son: *Análisis estético de obras literarias*, Narcea, Madrid 1982; y *Análisis literario y formación humanística*. Escuela Española, Madrid 1986; *Obras literarias de hoy* (folleto explicativo y ocho cintas magnetofónicas), Edit. C.C.S., Madrid 1983.

de la actitud *objetivista* a la *lúdica*. El propósito básico de la filosofía existencial y la dialógica es subrayar la necesidad de dar el salto de la primera actitud a la segunda. Para Kierkegaard, precursor eminente de ambas formas de pensamiento, dicho salto marca el comienzo de la vida ética. La entrega al halago de lo sensible, propia del «primer estadio en el camino de la vida», implica un modo de *inmediatez fusional* que provoca el *vértigo*. No alcanza, por tanto, el nivel de la vida ética. Esta debe llevar a la base la entrega activo-receptiva del hombre a los campos de posibilidades de acción que el entorno le ofrece. Esta entrega «extática» significa un modo de *unión a distancia de perspectiva* respecto al entorno.

3. Cuando diversos ámbitos se entreveran armónicamente, tiene lugar un fenómeno bifronte: se alumbra sentido y hace eclosión una forma eminente de belleza. De ahí la estrecha y fecunda vinculación que se da entre los diversos géneros de encuentro y el fenómeno de la expresión, el lenguaje, el símbolo, los estilos, la fiesta... El análisis bien aquilatado del acontecimiento de encuentro es una fuente de luz para comprender los más variados fenómenos culturales.

Clarificados estos tres puntos, se advierte que la obra literaria constituye más que un *medio para* transmitir determinados contenidos, un *medio en* el cual un ser humano se encuentra con una vertiente de lo real y la ilumina. La obra literaria es, en todo rigor, un *campo de juego y de iluminación*. En consecuencia, si queremos interpretarla adecuadamente, no podemos leerla desde fuera, comprometidamente: hemos de *entrar en juego* con ella, asumiendo los campos de posibilidades lúdicas que nos ofrece. *Entrar en juego* implica rehacer las *experiencias básicas* que hizo en su día el autor. Al rehacerlas, se iluminan en el lector las *intuiciones fundamentales* que impulsaron la génesis de la obra. A esta luz es posible realizar una *lectura genética* de la misma, como si se la volviera a gestar, y comprender así todos sus pormenores, hasta el vocablo más aparentemente anodino.

En su novela *El extranjero*, Albert Camus narra diversos hechos que presentan un *significado* neto. Se trata, por así decir, de la vertiente «figurativa» de la obra. La comprensión estética integral de ésta exige al hermeneuta desbordar el plano de la mera narración de hechos y captar el *sentido* profundo que alienta en los mismos. Para ello debe revivir con el protagonista, Meursault, la experiencia de *inmersión fusional* en la vertiente sensible de las realidades del entorno, y rehacer un modo de vida planteado lúcidamente y desarrollado tenazmente en el nivel infracreador, a-ético, in-comprendido, conforme a la orientación vital del «hombre absurdo», descrita por el mismo Camus en *El mito de Sísifo*.

Meursault es «absurdo» porque en el nivel en que se mueve no hace juego y no alumbra sentido. Estas dos circunstancias interconexas permiten clarificar los puntos decisivos de su existencia. Interna a su madre en un asilo porque, según propia confesión, no tenía nada que hablar con ella. Si el lenguaje es vehículo viviente de la creatividad, no tener nada que hablar con una persona indica que no se ha fundado con ella una relación creadora. Por esta fal-

ta de creatividad, Meursault ama el agrado que le produce la presencia física de María, pero no entiende el alcance de la propuesta de matrimonio que ésta le hace. Casarse es un acto eminentemente *creador*. En la segunda parte de la obra, Meursault, ya encarcelado, manifiesta que ahora María no le interesa nada. Su apego primero no ha resistido la prueba de la ausencia; se revela como pura atracción sensible que no merece el nombre de amor —fenómeno que implica asimismo cierta dosis de *creatividad*—.

Por moverse en nivel infracreador, el protagonista no comprende el lenguaje del juez que lo condena a muerte; rechaza al capellán que lo insta a arrepentirse; hace una manifestación de entrega a la vertiente sensorial de la tierra, y, antes de ser ejecutado, escribe el siguiente párrafo: «Para que todo sea consumado, para que me sienta menos solo, me quedaba esperar que el día de mi ejecución hubiera muchos espectadores y me recibiesen con gritos de odio». El método que permita descubrir el *sentido* hondo de esta dramática confidencia, no sólo su *significado* a flor de piel, mostrará una eficacia superior a los modos de lectura que suelen aducir razones extraestéticas, no lúdicas, para explicar las manifestaciones supuestamente «paradójicas» de los personajes. La tarea del hermeneuta radica en descubrir los distintos tipos de lógica que operan en una obra y permiten explicar como perfectamente «lógicos» los pasajes que a una mirada superficial parecen contrarios a toda lógica o coherencia racional. Todo autor cualificado conjuga expresivamente en sus obras distintos *niveles de realidad* (el objetivo y el superobjetivo o ambital) y diferentes *actitudes del hombre ante lo real* (la actitud objetivista, manipuladora, y la actitud lúdica, dialógica, reverente). Si ha de ser *lúdico*, todo análisis de textos debe precisar con sumo cuidado el plano de lo real en que se hallan situados los acontecimientos descritos, y la actitud espiritual que los inspira.

Para interpretar el párrafo antes citado, se necesita descubrir el sentido que encierran el odio y el amor en el nivel infracreador en que se movió Meursault durante toda su vida. Si al dirigirse éste hacia el patíbulo entre las filas de los espectadores indignados, uno de estos le mirara con piedad, tal mirada bondadosa operaría sobre él a modo de *apelación*; le invitaría a dar una respuesta agradecida y *crear* una relación, siquiera fugaz, de mutua benevolencia. Una simple mirada o palabra sería una enérgica llamada a elevarse al plano de la *creatividad personal* en el que Meursault nunca había querido desarrollar su existencia. La aceptación por parte de éste de tal sugerencia rompería abruptamente la *lógica de la no-creatividad* que había regido toda su vida. Esa ruptura lo hubiera abismado en una insufrible *soledad*, por cuanto, al iniciar una relación de encuentro, al hacer juego, se vería invadido por la luz que la actividad lúdica alumbra, y se hallaría enfrentado de repente con su verdadera imagen, la imagen que ofrecía a quienes vivían una existencia en cierta medida creadora y no se sentían «extranjeros» en el mundo de los hombres. Rodeado, en cambio, de miradas de odio —que no apelan a crear vínculos, sino a llevar al límite la voluntad de romperlos—, Meursault no se sentiría sólo, aunque sí «extraño», ajeno por principio a la posibilidad de estar en compañía, que no es fruto de mera vecindad física, sino de rigurosa actividad creado-

ra. Meursault desea sostener hasta el fin su actitud infracreadora y mantenerse a resguardo de la luz que proyecta sobre la vida del hombre la actividad lúdica.

Una explicación análoga cabe hacer de la actitud violenta de Meursault frente al capellán, ya que *arrepentirse* es, asimismo, un acto *creador*, consistente en asumir la vida pasada como propia y proyectar la futura conforme a un proyecto existencial nuevo y adecuado. Arrepentirse hubiera significado para Meursault renunciar a su identidad de hombre absurdo y dar un giro total a su existencia.

LA LECTURA GENÉTICA

Para rehacer la experiencia nuclear de una obra, se requiere poseer cierta formación filosófica, que permita descubrir, en el medio transparente del lenguaje, la vertiente de la realidad que cada autor desea plasmar. Dicha vertiente no se reduce a meros *hechos y datos* —algo localizable, delimitable, inventariable—. Los grandes autores transmiten en sus obras *acontecimientos*, los sucesos que deciden el sentido de la marcha en la existencia del hombre. Para ahondar en el secreto de una obra, no basta analizar *desde fuera* su estructura, su estilo, su contenido, la red de mutuos influjos y dependencias. Hay que arriesgarse a realizar el juego a que ella nos invita y captar por dentro los diferentes modos de lógica que orientan las diversas formas de actividad humana: la lógica de la creatividad y la lógica de la disolución, la lógica del éxtasis y la lógica del vértigo en sus diferentes modos.

La trágica situación límite que describe Becket en *Esperando a Godot* no podrá comprenderla sino el que haga personalmente la experiencia de lo que significa hallarse asintóticamente cerca del grado cero de creatividad. Si conocemos la lógica de la creatividad y nos hacemos cargo del vínculo que media entre diálogo auténtico y creación de ámbitos de convivencia, entre actitud creadora y entusiasmo, entre falta de creatividad y aburrimiento, advertiremos, al contemplar dicha obra, que los protagonistas apenas tienen ya capacidad creadora y viven atenazados por el tedio. El gran protagonista de la obra es el *tiempo*, que parece resistirse a pasar. Los protagonistas no se lamentan de la miseria en que se hallan, del hambre, de la desnudez y del frío, sino de la lentitud insufrible con que transcurre el tiempo. «Nada ocurre. Nadie viene, nadie se va. Es horrible», exclama uno de ellos. Esta obra no tiene apenas *argumento*, pero sí *tema*, y éste implica una *experiencia básica* —la vinculación de no-creatividad y tedio—, y una *intuición radical* —la falta de creatividad constituye una tragedia para el hombre por cuanto provoca su asfixia lúdica.

Todo el que conozca de cerca la articulación interna de los procesos creadores, la lógica que conecta unos hechos con otros, no dudará en señalar la falta de creatividad como raíz común de los rasgos que ostentan los protagonistas de esta obra. No se comprometen, no dialogan, no se ayudan en situaciones de extremo peligro, reducen la llamada de auxilio del prójimo desvali-

do a motivo de posible diversión, se mantienen *a la espera* sin tener verdadera *esperanza*. Al asomarse al vacío de su propia nada existencial, sienten el vértigo de la angustia; y, como el mero esperar un salvador no redime al hombre de esta situación angustiosa, los protagonistas, al final de la obra, no tienen ante sí más que dos opciones igualmente faltas de sentido cabal: ahorcarse o seguir a la espera. Al fin, el esperado Godot no viene. Su venida no hubiera podido salvar como hombres, elevándolos a una auténtica condición personal, a quienes, por falta de creatividad, no le habían salido al encuentro. «Tengo curiosidad por saber lo que va a decirnos Godot —advierte uno de los protagonistas—. Sea lo que sea no nos compromete a nada». Esta falta absoluta de voluntad de compromiso existencial está a la base de la condición trágica de la obra.

Se ha dicho que *Esperando a Godot* es la obra más trágica del teatro francés del siglo XX. Es posible. Bien representada, esta obra aparentemente anodina, escrita en un lenguaje deshilachado, asmático, produce escalofrío, quita el aliento. Su tragicismo no pende de lo que se hace o se dice, sino del hecho radical de que los protagonistas no son ya capaces de decir o hacer algo propiamente humano. El fallo de la capacidad creadora se refleja en la disolución del lenguaje. En esta obra apenas se hace otra cosa que hablar, pero las conversaciones no florecen nunca en diálogo auténtico. Estamos ante un tedioso océano de mudez, del que emergen aquí y allá, como islotes, intentos vanos de configurar un diálogo. Los protagonistas se instan mutuamente a decir algo, para evitar el aburrimiento que los oprime; se esfuerzan por iniciar alguna actividad, pero caen enseguida en el pozo de la inacción. De ahí su nostalgia por el mundo infracreador, infraintelectual, infrahumano. «Lo terrible es haber pensado —exclama dramáticamente Vladimir—. Y de ello bien hubiéramos podido abstenernos».

LA LECTURA COMO RE-CREACION

Toda lectura debe ser una re-creación de la obra. El lector ha de asumirla como si la estuviera gestando por primera vez; ha de tomar sus elementos integrantes —términos, frases, escenas...— en su albor, en su interno dinamismo y poder expresivo. Ello es posible si se tiene un conocimiento preciso de lo que significan los acontecimientos y fenómenos básicos. Hemos visto anteriormente la importancia de los conceptos de arrepentimiento, compromiso, agradecimiento, amor, odio, tedio... para penetrar en el sentido de *El extranjero* (Camus) y *Esperando a Godot* (Beckett). Añadamos, para ampliar el ejemplo, que, si sabemos de forma articulada lo que implica la experiencia de relax, el fenómeno de la sonrisa y el modo de realidad que ostenta una canción, estamos bien dispuestos para penetrar en el sentido más hondo de una obra tan herméutica como *La náusea* de J. P. Sartre².

2. Un análisis muy amplio de esta obra a partir de sus tres experiencias básicas y sus dos intuiciones fundamentales se halla en la *Estética de la creatividad*, págs. 367-409.

Una vez comprendido el sentido de cada suceso y fenómeno, el intérprete debe estar atento a los acontecimientos que tienen lugar cuando dos o más realidades entreveran sus ámbitos de modo armónico o colisional. El entreveramiento de ámbitos es fuente perenne de expresividad literaria y de belleza. La honda expresividad de *Antígona* no procede del conflicto entre dos personajes atrapados en los condicionamientos sociopolíticos de su época, sino de la interferencia colisional de dos grandes ámbitos de la realidad humana: la *piEDAD fraterna*, encarnada en Antígona, y la *ley implacable*, representada por Creonte. Las condiciones concretas que dieron lugar a esta colisión de ámbitos en tiempo de Sófocles tienen un mero valor argumental, son contingentes y carecen de auténtico valor estético, «poético», creador de mundos. El *ámbito de conflicto* fundado por la colisión de la piedad y la ley puede darse en todo momento y situación. Ello confiere a *Antígona* su neta condición de obra «clásica», superadora de los límites de la espaciotemporalidad objetivista, y fundadora de modos eminentes de espacio y tiempo. El gran tema plasmado por Sófocles no es el conflicto entre dos *personas*, sino entre dos *ámbitos*. Ello explica la vigencia actual de esta obra, que ha sido objeto últimamente de varias recreaciones —entre otras, las de Salvador Espriu y Jean Anouilh—.

El dinamismo dramático de *La salvaje*, de J. Anouilh, no responde a motivos psicológicos de amor y de repulsa. En el plano de los intereses individuales no existe conflicto alguno de amor y de repulsa. En el plano de los intereses individuales no existe conflicto alguno entre Teresa —la hija de una menesterosa familia de músicos ambulantes— y su prometido Florent —el prototipo de hombre triunfador en todos los terrenos—. El drama se origina al entrar en colisión el *ámbito de la pobreza* —como carencia de posibilidades de todo orden— y el *ámbito de la riqueza* —como superabundancia de posibilidades—. Teresa no actúa nunca en nombre propio. Si lo hiciera, su conducta podría fácilmente ser calificada de histérica —como ha sucedido—, pero esta penosa circunstancia hubiera carecido de valor estético. Teresa se mueve en todo momento con una conciencia lúcida de su condición de representante del ámbito de la pobreza. La coherencia lógica de su proceder eleva esta obra dramática muy por encima de un mero remedo de «la cenicienta». Cuando Teresa exclama fuera de sí: «¡Cochinos libros!», al tiempo que arroja contra la pared los bellos ejemplares de la biblioteca de su prometido, carga de sentido e incluso de simbolismo una frase más bien banal en el uso cotidiano. Esta sencilla frase viene a ser en este contexto el *punto de interacción colisionante* de dos ámbitos: el de la pobreza y el de la riqueza. Al plasmar un ámbito de colisión, dicha frase adquiere un valor rigurosamente poético, instaurador de ámbitos.

Vista como *trama de ámbitos*, no como mera *re-presentación de objetos*, la obra literaria se manifiesta profundamente *realista*. Constituye una ficción en cuanto que los hechos representados no se dan en la vida real. Significa, no obstante, un *mundo de sentido plenamente real* porque funda una serie de ámbitos básicos en la vida del hombre y los engarza conforme a una lógica que a menudo rige la existencia humana. Al plasmar en *imágenes* tal lógica y tales ámbitos, la *imaginación creadora* se revela como una facultad de lo *ambiental*, no

de lo irreal. Visto desde el plano objetivista y con mentalidad objetivista, que considera lo objetivo —asible, mensurable, delimitable— como módulo de realidad, lo *ambital* parece identificarse con lo *no-real*. Analizado con una metodología elaborada a medida de cada modo de realidad, lo ambital ostenta las características de una *realidad eminente*.

Los estudios realizados a esta luz acerca de la racionalidad específica del arte nos permiten adoptar una lúcida posición crítica frente a los autores que, desde Platón a Sartre, proclaman la condición «irreal» de las obras artísticas³. En su breve y densa obra *La metamorfosis*, F. Kafka relata la reducción de un hombre a insecto. El protagonista, un sencillo corredor de comercio, se siente anulado *como persona*. Su vida no ostenta otra dimensión que la del trabajo, y su actividad profesional carece de sentido lúdico, no presenta un fin en sí, no es un juego creador, no alumbró sentido; se reduce a *medio para* un fin: sostener la familia. Pero tampoco la vida familiar significa para Samsa un campo de juego creador. Samsa vive, pero no crea; desgasta energías, se desliza a través del tiempo, pero no plasma su personalidad en ámbitos llenos de sentido. En el aspecto lúdico, se mueve a ras de tierra, sin posibilidad de apelar y responder, y crear ámbitos de auténtico diálogo y comprensión. En rigor, no se mueve en un mundo humano, pues le falta la actitud de dominio que permite al hombre sobrevolar lo insignificante para consagrarse a lo valioso. Poco a poco, en su interior va fraguando la convicción de que no vive, más bien vegeta; no se mueve, reptó. Este estado de asfixia lúdica es *plenamente real* para Samsa, pero pasa inadvertido a los ojos de quienes, como diría el «principito» de Saint-Exupéry, no saben ver el elefante dentro de la boa. Para que este acontecimiento superobjetivo, invisible a los ojos pero innegablemente real, adquiriera cuerpo y pueda ser contemplado en todo su horror, el artista lo plasma en una *imagen*: la transformación en insecto, en indefenso y humillado insecto, no en poderoso león o temido réptil.

Toda imagen es punto de unión y vibración expresiva de lo real-sensible y lo real-metasensible o lúdico. De ningún modo puede considerarse como *mera ficción*, aunque en su aspecto «figurativo» represente un acontecimiento irreal. Por lo que toca a su *apariencia externa*, Samsa parecía un ser humano, pues ostentaba *figura* de hombre. En el *plano lúdico*, en el campo de juego de la vida cotidiana, Samsa desempeñaba una irritante función de insecto, por cuanto se movía en un plano infracreador, no creaba los campos de juego en que florece el conocimiento y la libertad. Es sintomático que, tras la metamorfosis, Samsa eleve un tanto el ánimo al oír las notas de una melodía tocada por su hermana al violín. Este tímido esbozo de *ascenso* al nivel de la creatividad que marca la música presenta un carácter sobremanera dramático por ir precedido del trágico *descenso* a un plano de conducta infrahumana. Un gesto aparentemente esperanzador y positivo ofrece un aspecto sombrío, casi siniestro, porque no hace sino subrayar el desconsuelo absoluto de quien ha sido objeto de una

3. Cfr. Platón: *República* (libro X); J. P. SARTRE: *L'imaginaire*, Gallimard, Paris 1948, págs. 239-246.

torsión radical en su ser, una metamorfosis que lo aleja años luz de toda posibilidad lúdica.

Kafka no tergiversa la realidad: intuye los acontecimientos que tienen lugar tras las apariencias sensibles, y los traduce en imágenes. Este poder de plasmación literaria de grandes intuiciones resalta en forma espléndida cuando Kafka anota, con genial sencillez y mordaz ironía, que a Samsa, tras su reducción a insecto, se le dejaba en entera libertad, modo de *libertad vacía* que no surge en el momento de plenitud existencial propio del juego sino en el desamparo de la asfixia lúdica.

Las grandes creaciones literarias no operan nunca con meras ficciones sino con *realidades nucleares* que a una mirada superficial aparecen como *extrañas* e *irreales*. La buena literatura avisa en el hombre el sentido de lo esencial, lo que vertebra la vida humana. De ahí su gran poder formativo. Cada obra literaria valiosa expone en imágenes diversos temas éticos, los engarza entre sí, los hace entrar en juego, los somete a las múltiples tensiones de la vida, los clarifica. El juego es fuente de luz, y la buena literatura plasma el juego de la existencia en sus múltiples vertientes. Analizada con el método lúdico-ambiental, cada obra literaria de calidad se convierte en una espléndida lección de ética impartida por autores de gran prestigio entre la juventud. El análisis literario es una cantera en buena medida inexplorada e inexplorada de formación humanística.

