

TEMA 6: LA FÁBULA

1 La fábula como género literario

1.1 Terminología

Aunque el primer término que tenemos es αἴνιγμα, expresión poética empleada por Hesíodo y que evoca un αἴνιγμα, “enigma” que debe interpretar el oyente, desde época clásica se emplearán indistintamente λόγος y μῦθος, términos casi sinónimos referencia, hasta que se imponga definitivamente el primero de ellos. El término latino *fabula*, que ha dado en castellano “fábula”, se relaciona con *fari* (“hablar”), encontrado en la raíz indoeuropea *pha- que ha originado numerosas palabras en las lenguas derivadas: φημί (“decir”), φάσις (“palabra”), φήμη (“fama, renombre”).

1.2 Origen y evolución

El origen de este género es un tema muy controvertido y de difícil solución. Desde un remoto origen en Mesopotamia, existen una tradición oriental desarrollada en Persia y en la India y otra tradición europea, cuyo primer testimonio literario es “la fábula del halcón y el ruiseñor”, que aparece en *Los trabajos y los días* de Hesíodo, aunque en los símiles y proverbios de Homero podríamos rastrear elementos propios de este género. Esta tradición sigue forjándose en la lírica arcaica y finalmente penetra en la prosa en el siglo V a.C. Demetrio de Falero, ya en el siglo IV a. C., va a recoger los temas de la fábula procedentes de la tradición oral (fábulas de Esopo) y de la literatura y con ello se pondrán las bases para que se regularice y desarrolle el género que, por la influencia de la filosofía cínica, va incluir elementos propios de la concepción moral y del mundo de esta filosofía. Autores de fábulas en lengua griega, además del *Corpus Esópico*, contamos con la figura de Babrio. En Roma, la fábula tiene éxito como género y encontrará en Fedro un notable exponente literario.

En castellano podemos ver la importancia de la fábula en el Conde Lucanor y el *Libro del Buen Amor* y, más tarde, con La Fontaine en Francia y Samaniego e Iriarte en España.

1.3 Definición y características

Definir este género literario es muy difícil, por lo que, quizás, sea mejor definirla con la enumeración de los rasgos principales de la fábula esópica:

1. Estructura. En general las fábulas presentan una breve presentación de la situación o problema, un desarrollo y solución del mismo donde suele intervenir la sorpresa, el humor o la agudeza. Finalmente se extrae una enseñanza moral genérica, que queda expuesta en la moraleja o epimitio.

2. Intención moral. En las fábulas se evalúan las conductas de los personajes y se les da un uso pedagógico, pretende enseñar unas pautas de comportamiento al lector. Este carácter moralizante es posiblemente la causa del éxito del género a lo largo de los siglos, especialmente en el ámbito escolar y educativo.

3. Temática y personajes. Son muy frecuentes las fábulas protagonizadas por animales, dotados de habilidades humanas como hablar y sentir, que encarnan virtudes y defectos humanos. Estos normalmente actúan de manera fija, desempeñan papeles preestablecidos y representan siempre las mismas actitudes sociales que se pretende criticar. De este modo, la zorra deberá asociarse a la inteligencia, la habilidad y la astucia; el águila y el león, a la fuerza y el poder, por representar la realeza; el lobo y el halcón encarnan la fuerza; la serpiente la maldad y la traición; el mono la vanidad; y el asno la jactancia, la necesidad y el ridículo.

No obstante, también existen fábulas protagonizadas por seres humanos anónimos como el niño que se ahogaba, el citaredo (tocador de flauta) o el asesino. Otras en las que los actores son los propios dioses, entre las que distinguimos dioses olímpicos o alegorías como la Muerte, la Verdad o la Fortuna.

Finalmente, existen también fábulas de carácter histórico donde aparecen personajes como Alejandro Magno o Midas, aunque éstas son minoritarias.

En general, las acciones se desarrollan en lugares indefinidos y los personajes suelen ser anónimos (salvo en las fábulas históricas). Ello es resultado lógico de que estos relatos pretendan contar historias universales de las que se extraen consecuencias morales generales.

4. Estilo y forma. Las fábulas se caracterizan por su brevedad y sencillez, libre de excesivos artificios retóricos, donde se mezcla lo serio con lo grotesco. Es, pues, un género democrático, nacido del pueblo que pretende llegar a todos, independientemente de su condición social o su edad. El dialecto utilizado es el ático.
5. Ideología. La característica fundamental de este género es la intención moral. Este elemento moralizador suele encontrarse implícito en la acción, pero queda explícito en el epílogo.

Algunos de los temas de la filosofía cínica que aparecen en las fábulas son:

- a) La naturaleza.
- b) Pesimismo social.
- c) La Fortuna y la Riqueza.
- d) Crítica de la sociedad y algunos de sus valores tradicionales

2. Esopo

De él tenemos escasos datos e incluso se ha llegado a creer que su nombre era legendario. Su existencia se sitúa en el siglo VI a.C. y su origen en Frigia o Tracia. La primera mención que tenemos de Esopo aparece en Heródoto, que lo presenta como creador de fábulas (λογοποιός) y esclavo en la isla de Samos. También nos menciona su muerte a manos de los habitantes de Delfos, acusado falsamente de un robo sacrilegio, y el castigo que los delfios tuvieron de expiar. Asimismo, aparece en Aristófanes como un personaje que contaba fábulas para defenderse de la falsa acusación de los delfios. Al parecer Esopo los desacreditó en una ocasión y para vengarse de él le introdujeron una copa sagrada entre su equipaje, lo acusaron después de haberla robado y lo condenaron a muerte por delito de sacrilegio.

A partir del siglo V a.C. se le fue atribuyendo el relato de fábulas tradicionales y se convirtió en una figura emblemática, cuyo nombre sirvió para caracterizar el género fabulístico.

En el siglo I d.C. aparece una novela bizantina de la *Vita Aesopi* ("Vida de Esopo"), que cuenta que Esopo es un esclavo de origen griego. Su imagen es de extrema fealdad: tripudo, cabezón, canijo, bizco, además de desdentado y tartaja. No obstante, a su aspecto exterior contraponen un ingenio y una sabiduría poco comunes, que le ayudan a salir con éxito de todas las situaciones conflictivas. En esta *Vita*, Esopo es un personaje que viaja de un lugar a otro, siempre corriendo riesgos y viviendo aventuras. Fue vendido por su amo a un mercader de esclavos que lo lleva primero a Éfeso y más tarde a Samos, donde, a su vez, lo vende al filósofo Janto (nombre que Aristóteles atribuía al amo de Esopo). Luego, liberado ya por su amo, viaja a Babilonia, a Egipto y, por último, a Delfos, donde muere.

A pesar de eso, hay estudiosos que piensan que Esopo es de origen oriental, concretamente frigio, y que sería un personaje que intervenía en ciertas fiestas, contando fábulas, chistes y anécdotas y con el tiempo se pasó a mencionarse como la fuente de dichas fábulas.

2.1 La fábula esópica

La fábula esópica es el nombre que constantemente se ha atribuido a las recopilaciones de fábulas que posteriormente formaron colecciones con materiales que se consideraban propios de Esopo. La primera de estas colecciones de fábulas de la que tenemos noticia es la que escribió el filósofo Demetrio de Falero (330 a. C). Todas las colecciones posteriores parten de ésta. Demetrio lo que hace fundamentalmente es recoger y prosificar las fábulas usadas como ejemplos en la literatura posterior y presentarlas como piezas de una colección.

Las tres colecciones de fábulas más extensas que nos han llegado son las de Fedro, Babrio y fábulas anónimas griegas que mezclan la fábula de animales con cuentos, máximas y anécdotas. Para los rétores y filósofos, cínicos la fábula era un arma de enseñanza y ataque, una mezcla entre lo serio y la broma. Luego se volvió a moralizar y a enseñar en las escuelas.