



CHRISTIAN STOCCHI  
DIZIONARIO  
DELLA FAVOLA ANTICA



Proprietà letteraria riservata  
© 2013 RCS Libri S.p.A., Milano

ISBN 978-88-17-05833-9

Seconda edizione BUR saggi marzo 2013

Per conoscere il mondo BUR visita il sito **[www.bur.eu](http://www.bur.eu)**

# Introduzione

«La favola – spiegava Elio Teone, un retore del I-II secolo d.C. – è una storia fittizia che rappresenta una verità».<sup>1</sup> Questa definizione – la più nota e la migliore possibile, secondo Perry (1959, 22), uno dei maggiori studiosi moderni della tradizione esopica – suggerisce la difficoltà di inquadrare con precisione un genere che si colloca al confine con il proverbio, il mito, la fiaba, la novella e altri tipi di narrazione.<sup>2</sup>

La favola, peraltro, ha sempre oscillato tra la sua originaria dimensione retorica e una dignità letteraria raggiunta a fatica. Essa si presenta generalmente come un breve e semplice racconto, che ha l'obiettivo di affermare una morale, per lo più esplicita. Le sue caratteristiche appaiono non rigorosamente definite, soggette a mutamenti nel corso della storia, sulla base del contesto nel quale, di volta in volta, è stata calata. I personaggi sono privi di una psicologia individuale e di una puntuale caratterizzazione, in quanto assumono quella tipica della categoria a cui appartengono, mentre l'ambientazione e la dimensione cronologica restano generiche e imprecise. Anche la capacità di dilettere il pubblico rappresenta un elemento distintivo del genere esopico, al punto che esso giunge a essere concepito come un modo efficace per impartire insegnamenti filosofici piacevoli e divertenti: così, ad esempio, si esprimerà, nel II secolo d.C., Aulo Gellio (2,29) a proposito di Esopo.

<sup>1</sup> *Esercizi preparatori* 1, p. 57 Spengel II [=1, p. 1 Patillon]; 3, p. 72 Spengel II [=4, p. 30 Patillon]; esistono comunque differenti interpretazioni: invece di «verità», alcuni traducono «realtà». Cf. Van Dijk 1997, 48 n. 59.

<sup>2</sup> Senza contare altri generi di confine o sfumature interne a questi generi: ad esempio, Tosi 2010, 13 ricorda la contiguità, rispetto al proverbio, dell'adagio, dell'apoftegma, della sentenza, della massima e dell'aforisma. I confini restano tuttavia incerti e oscillanti.

Nella Grecia antica, di là dell'inserimento di favole fin dall'VIII-VII secolo a.C. in contesti poetici di varia natura, la dimensione più comune della narrativa esopica pare quella popolare della prosa e dell'oralità.<sup>3</sup> D'altra parte, in origine la favola è concepita soprattutto come *genus dicendi*, ossia come strumento retorico, e solo in un secondo momento si afferma come genere letterario autonomo. In particolare, nella classificazione di Aristotele (*Rhetorica* 1393a-1494b) relativa ai processi argomentativi, vengono distinti l'esempio e l'entimema. L'esempio può riferirsi a fatti reali o inventati: a quest'ultima categoria appartengono la parabola e la favola, di cui il filosofo non fornisce una definizione, ma soltanto due modelli: uno tratto dal poeta Stesicoro (il cavallo, il cervo e l'uomo: fr. 104a P.), l'altro centrato sulla figura di Esopo nella sua qualità di narratore (la volpe e il riccio). Sulla base di una tradizione scolastica probabilmente ellenistica, i retori greci di età imperiale discutono sull'origine delle favole, classificandole, secondo la provenienza, sibaritiche, ciprie, libiche, egizie, cilicie, carie, frigie. Ma – si chiedono – dove sta la differenza? Le risposte, del tutto congetturali, sono le più diverse e dipendono dal contenuto, dal tipo di personaggi o dall'inventore del genere. Spuntano così nomi esotici, che servono solo a giustificare una situazione piuttosto caotica e priva di certezze; ecco, dunque, Conni il Cilicio, Turo il Sibarita, Cibisso il Libico. In ambito latino, Isidoro di Siviglia (*Etimologie* 1,40) riconduce la favolistica a Esopo, che eccelse in Frigia in questo tipo di narrazione, ma considera inventore del genere Alcmeone di Crotone; inoltre, tenta una singolare classificazione, sostenendo che la favola esopica presenta animali o esseri inanimati che parlano, e la favola libica animali e uomini. Tuttavia, questa,

<sup>3</sup> Si è supposta l'esistenza di un libro esopico: v. ESOPPO; si sa anche che Socrate si divertiva a mettere le favole in versi: cfr. Platone, *Fedone* 60c.

come altre classificazioni, appare imprecisa, perché nella favola esopica a noi pervenuta può intervenire anche l'uomo.<sup>4</sup>

Non mancano interrogativi circa la figura di Esopo come inventore del genere: fu il primo o il più bravo tra i narratori di favole in Grecia? Del resto, favole si ritrovano in autori precedenti alla sua supposta esistenza e si registrano attribuzioni di paternità del genere a poeti come Esiodo e addirittura Omero, che però nei suoi poemi presenta soltanto similitudini, strutturalmente assai diverse dalle favole. Giuliano (*Orazioni* 7,266) riterrà addirittura infondata l'intera questione: sarebbe sensato chiedersi chi ha starnutito per primo?<sup>5</sup>

Nel tempo, la favola si impone sempre più nell'ambito della scuola, che finirà per diventarne una sorta di prigioniera:<sup>6</sup> rinchiusa dietro le sbarre delle necessità pedagogiche, la narrativa esopica è spesso costretta a rinunciare all'aspirazione letteraria. Nel I secolo d.C., il professore di retorica Quintiliano consiglia di far esercitare i ragazzi a narrare in uno stile corretto, misurato, le favole di Esopo, immediatamente dopo le favole delle nutrici. L'esercizio consiste nel mantenere lo stesso livello stilistico, nello sciogliere i versi, nel trovare sinonimi e parafrasare il testo, con la possibilità di abbreviare e di ornare, nel rispetto però del pensiero del poeta. Anche Quintiliano considera la favola un *exemplum*, che ha un efficace influsso sulle persone rozze e ignoranti, grazie al diletto che facilita la persuasione.<sup>7</sup>

Così la favola si consolida quale utile strumento per bambini o per adulti poco istruiti, come aveva spiegato già Livio, narrando l'apologo del corpo e delle membra, con cui nel 495 a.C. Menenio

<sup>4</sup> Si è supposto, pertanto, che Isidoro abbia male interpretato uno scolio del retore Aftonio, in cui si riferisce che nella favola sibaritica intervengono solo animali razionali, mentre in quella esopica razionali e irrazionali, in quella libica e frigia soltanto quelli razionali (cfr. Fontaine 177).

<sup>5</sup> Cfr. Jedrkiewicz 1989, 48 s.

<sup>6</sup> Cfr. Mandruzzato 6 s.

<sup>7</sup> Nell'*Institutio oratoria* si sofferma sul tema in due riprese: 1,9,2; 5,11,19.

Agrippa convinse i plebei a rinunciare alla secessione (v. LA FAVOLA LATINA). Peraltro, anche nei secoli successivi, la favola ha larga fortuna in ambito scolastico, come testimoniano gli esercizi di traduzione dello Pseudo-Dositeo (v.) e i cosiddetti *προγυμνάσματα* (esercizi preparatori alla composizione) dei retori greci.

Retrospectivamente, Isidoro (*Etimologie* I,40-44), sulla base della sua cultura enciclopedica, tira le somme: «I poeti – osserva – ricavarono il nome di favole da *fari* [*parlare*], poiché non sono cose accadute, ma solo inventate attraverso le parole». Lo scopo è quello di offrire un'immagine della vita degli uomini attraverso le vicende inventate degli animali. La classificazione di Isidoro distingue tra *historiae*, vere e accadute; *argumenta*, racconti di fatti possibili, anche se non accaduti; *fabulae*, narrazioni di cose non accadute e impossibili, in quanto contrarie alla natura. Sintetizzando le definizioni degli antichi, Van Dijk (1997, 72 ss.) riconosce il carattere fittizio, metaforico e narrativo delle favole. Per il resto, come si è notato, il dibattito non riesce a tracciare confini certi.

## Personaggi

Se normalmente la favola esopica presenta come protagonisti gli animali – e per questo è soprattutto nota nella sua dimensione popolare – non mancano tuttavia personaggi di altra natura: piante, oggetti, uomini, dei, personificazioni di concetti astratti.

Tutti questi personaggi sono dotati di parola e hanno una psicologia tipicamente umana, che non è elaborata sulla base di una caratterizzazione individuale, ma tende a mantenere, uniformandoli, gli attributi simbolici originari del gruppo di appartenenza. Allo stesso modo sono descritti i loro comportamenti, peraltro noti sulla base delle leggi naturali e cristallizzati nell'immagina-

rio popolare, come l'aggressività del lupo (cfr. Fedro 1,1) o la proverbiale stoltezza dell'asino, che spesso si mette nei guai, come quando, testardo, finisce nel dirupo nonostante lo sforzo dell'asinaio di salvarlo (Esopo 277 Ch.).

D'altra parte, la caratterizzazione di ogni personaggio è oscillante e la favolistica presenta anche immagini contraddittorie. Così possiamo trovare il leone descritto come sovrano saggio, che porta la giustizia nel mondo degli animali (Esopo 195 Ch.) o come infido ingannatore dei suoi sudditi (Esopo 196 Ch.). Allo stesso modo, la volpe, notoriamente simbolo di astuzia, può essere essa stessa beffata, come quando s'infila nella cesta per cibarsi e poi non riesce più a uscirne (Esopo 30 Ch.), o come quando non riesce a impossessarsi dell'uva e si consola dicendo che non è ancora matura (Esopo 32 Ch.). In questo e in altri casi (v. in particolare LUPO), agiscono anche specifici modelli culturali, come quello del *trickster*, che tende a presentare un personaggio dal duplice volto, capace di coniugare crudeltà e astuzia con una stolta credulità.<sup>8</sup>

Se le favole che presentano come personaggi piante e, in genere, vegetali hanno spesso un'origine orientale, come esplicitamente dichiara Callimaco a proposito della contesa tra l'alloro e l'olivo (fr. 194 Pf.), più rari sono gli oggetti parlanti, che comunque appaiono fortemente caratterizzati dalla loro funzionalità: il serpente si dimostra sciocco a mordere la lima, abituata addirittura a mordere il ferro (Fedro 4,8; cfr. anche Esopo 77; 166 Ch.); il chiodo non può che trafiggere il muro innocente e si giustifica incolpando chi lo spinge da dietro (Esopo 337 Ch.).

Gli uomini appaiono per lo più descritti in relazione alla loro attività (ricorrenti sono il contadino, il pastore, l'artigiano), talora in relazione a una specifica azione (il viandante) o all'età (il giovane,

<sup>8</sup> Cfr. Pugliarello 1973, 39 ss.

la vecchia), senza però nomi o caratterizzazioni particolari; perciò il loro ruolo è fortemente prevedibile nell'economia della narrazione (v. UOMO). Sono rarissimi principi e re, personaggi tipici delle fiabe; allo stesso modo, i maghi o gli indovini, quando appaiono, vengono criticati e derisi (cfr. Esopo 233 Ch.). In genere, i protagonisti umani della favolistica sono espressione di un contesto sociale umile. I personaggi noti, invece, acquisiscono un valore paradigmatico e vengono svuotati della loro dimensione storica. Così possiamo trovare aneddoti che presentano lo stesso Esopo come protagonista di una favola o personaggi equivalenti come Socrate o Diogene Cinico.

Gli dei sono calati per lo più in favole eziologiche (ossia quelle che spiegano le origini di un fatto o di un fenomeno), secondo schemi ricorrenti, come quello degli animali che scioccamente chiedono un beneficio a Zeus. Il cammello vorrebbe le corna del toro, ma il dio, sdegnato, non gli concede alcun dono, anzi gli toglie addirittura una parte delle orecchie (Esopo 146 Ch.). Gli asini inviano un'ambasceria al re degli dei per essere sgravati dei carichi che sono costretti a portare, ma Zeus risponde che finiranno di soffrire soltanto quando riusciranno a formare un fiume con la loro orina; così si spiega perché questi animali aggiungono la loro orina dove vedono quella di un loro simile (Esopo 262 Ch.). Sono più rare le favole dove sono presenti solo dei e uomini, spesso collegabili a proverbi, come quello di Zeus giudice (Esopo 126 Ch.).

Le personificazioni in genere assumono un ruolo nelle favole sulla base del contrasto che suggeriscono, secondo uno schema concettuale caro alla narrativa esopica: così, ad esempio, il conflitto dialettico tra Inverno e Primavera, impegnati a rivendicare i loro meriti (Esopo 346 Ch.).

## La narrazione: strutture e tipologie

In genere la favola è narrata al passato ed è concentrata in un'unica scena (cfr. Solimano 11 ss.; per l'analisi che segue, cfr. anche Nøjgaard 1964 e La Penna 1968). Allo stato iniziale seguono un tentativo di modificare o mantenere la situazione e il successo o la sconfitta del protagonista (cfr. Schirru 13 e Holzberg 2002, 20). Caratteristiche ricorrenti sono l'ambiguità del valore, il rovesciamento della situazione e la bivalenza dell'azione.<sup>9</sup> Alla gallina che le dona un uovo al giorno, una vedova aumenta il grano, ritenendo che così possa offrirgliene due; ma l'animale ingrassa e non produce più nulla (Esopo 90 Ch.). Un corvo affamato ghermisce un serpente, che si rivolta e lo morde: così, invece di nutrirsi, finisce per morire (Esopo 167 Ch.): il corvo, come spesso accade a chi si mette nei guai, si abbandona all'autocommiserazione.

La tipica struttura della narrativa esopica è il conflitto tra due personaggi, che può anche essere allargato a un terzo soggetto, in grado di risolvere, con il suo intervento, la situazione. Così troviamo, ad esempio, la volpe che si avventa su un agnellino, ma il cane è pronto a sventare la minaccia (Esopo 36 Ch.); un serpente e una donnola si battono accanitamente, ma quando vedono i topi, cessano la lotta per gettarsi su di loro (Esopo 289 Ch.). I personaggi possono anche essere più numerosi, ma sono per lo più accorpati in due gruppi contrapposti. Fedro (1,5), facendo forse evolvere il più antico ed elementare motivo del leone e dell'asino selvatico che vanno a caccia insieme (Esopo 207 Ch.), raddoppia i personaggi, che restano tuttavia divisi in due gruppi contrapposti: da un lato il re degli animali, che si appropria dell'intero bottino di caccia, dall'altro i subalterni (la vacca, la capretta e la pecora).

<sup>9</sup> Cfr. Jedrkiewicz 1989, 194 ss.

Talora si registra l'arrivo del cosiddetto *survenant*, un personaggio che commenta la vicenda senza intervenire direttamente, dandone un'interpretazione che coincide con quella del narratore. Spesso è la volpe a rivestire questo ruolo. Così in Sintipa 19: i cani lacerano la pelle di un leone morto. La volpe commenta che l'esito sarebbe ben diverso se il re degli animali fosse vivo. Una gallina cova le uova di un serpente: la rondine le chiede conto della sua dissennatezza (Esopo 286 Ch.).

L'opposizione tra i personaggi può essere giocata sulla forza, che spesso rinuncia anche al travestimento verbale (come nel caso del gatto che, esauriti i pretesti, mangia il gallo: Esopo 12 Ch.) o soltanto sullo scontro dialettico: la volpe si contende la palma della bellezza con la pantera e alla fine prevale, sottolineando che le sue qualità risiedono nella mente e non nel corpo (Esopo 37 Ch.). Si rilevano schemi narrativi assai antichi, come quello dell'arbitrato, di origine mesopotamica: il lupo e la volpe si presentano al tribunale della scimmia (Fedro 1,10). Ma si hanno anche variazioni nella stessa struttura, che non è necessariamente centrata sul conflitto. In Fedro (3,12), il gallo trova la perla nel letamaio, ma non può trarne vantaggio perché non sa che farsene e preferisce di gran lunga il cibo. Difficile vedere qui un conflitto.<sup>10</sup> Talora la favola presenta un solo personaggio o un solo gruppo di personaggi: i cani bevono l'acqua del fiume per raggiungere la pelle che vi è immersa (Esopo 177 Ch.). Qui il conflitto non è tra due personaggi, ma si gioca nella situazione o, meglio, all'interno del personaggio che compie una scelta.<sup>11</sup>

Tra i tipi di favole più ricorrenti, si rilevano le narrazioni eziologiche. In alcuni casi, sono semplicemente descritte situazioni che derivano da credenze zoologiche, come quella secondo cui il castoro

<sup>10</sup> Così nota La Penna 1968, XXXIX, a cui si rimanda per ulteriori approfondimenti circa le strutture narrative in Fedro.

<sup>11</sup> Cfr. Nøjgaard 1964, 148.