

Fiaba - Schema di Propp

È il risultato dello studio sulle fiabe del linguista e antropologo russo Vladimir Propp (1895-1970). Egli studiò le origini storiche della fiaba e nel suo scritto *Morfologia della fiaba*, egli propose questo schema, identificando 31 sequenze (note anche come Sequenze di Propp) che compongono il racconto. Ogni sequenza rappresenta una situazione tipica nello svolgimento della trama di una fiaba, riferendosi in particolare ai personaggi e ai loro precisi ruoli (ad es. l'eroe o l'antagonista).

Personaggi

Propp individuò 8 personaggi caratteristici delle fiabe:

- * **Eroe**: protagonista che dopo aver compiuto un'impresa, trionferà
- * **Antagonista**: l'oppositore dell'eroe
- * **Falso eroe o antieroe**: chi si sostituisce all'eroe con l'inganno
- * **Mandante**: chi spinge l'eroe a partire per la sua missione
- * **Mentore**: la guida dell'eroe, che gli dà un dono magico
- * **Aiutante**: chi aiuta l'eroe a portare a termine la missione
- * **Sovrano**: amico o oppositore
- * **Principessa**: premio amoroso finale per l'eroe

Schema

Lo schema generale di una fiaba secondo Propp è il seguente:

1. **Equilibrio iniziale** (inizio)
2. **Rottura dell'equilibrio iniziale** (movente o complicazione)
3. **Peripezie dell'eroe**
4. **Ristabilimento dell'equilibrio** (conclusione)

Funzioni

Queste le 31 funzioni individuate:

1. Allontanamento

Un membro della famiglia lascia la sicurezza del suo ambiente domestico (può trattarsi dell'eroe stesso, oppure di un parente che egli dovrà salvare in seguito).

2. Divieto

All'eroe viene imposta un'interdizione (ad esempio, gli viene proibito di andare in un

determinato luogo, o di compiere una precisa azione).

3. Infrazione

L'eroe infrange il divieto che gli era stato imposto.

4. Ricognizione

Uno dei personaggi cerca di raccogliere informazioni (ad esempio, relative a qualcosa di valore di cui vuole entrare in possesso).

5. Ottenimento

Le ricerche dell'antagonista vanno a buon fine, ed egli ottiene delle informazioni utili sull'eroe o sulla sua vittima (ma può anche ottenere altri tipi di indicazioni più materiali, come l'ubicazione di un tesoro o di una mappa).

6. Raggio

L'antagonista – sempre sotto mentite spoglie – cerca di ottenere la fiducia della vittima designata.

7. Connivenza

L'inganno perpetrato ai danni della vittima è andato a buon fine, e quest'ultima si trova ad aiutare il proprio nemico.

8. Danneggiamento o Mancanza

L'antagonista danneggia/ferisce un membro della famiglia dell'eroe o l'eroe stesso.

In alternativa, un membro della famiglia si rende conto che gli manca qualcosa, che ha un desiderio da realizzare.

9. Mediazione

Il danno o la mancanza si palesano (l'eroe sente una richiesta di aiuto, oppure viene avvisato).

10. Consenso

L'eroe decide/accetta di ribellarsi, agendo in un modo che servirà a porre fine alla mancanza.

11. Partenza

L'eroe lascia la sua abitazione.

12. Funzione del donatore

Prima di ricevere aiuto (solitamente sotto forma dell'agente magico che egli sta cercando), l'eroe viene messo alla prova (interrogato, attaccato, sfidato, ...).

13. Reazione dell'eroe

L'eroe reagisce alle azioni del donatore (supera/fallisce la prova, libera i prigionieri, riconcilia i litiganti, compie qualche tipo di servizio, usa i poteri dell'avversario contro di lui, eccetera).

14. Fornitura dell'oggetto magico

Dopo aver superato la prova, l'eroe acquisisce l'uso di un agente magico sotto varie forme (trasferimento diretto, localizzazione, preparazione, ingestione, eccetera).

15. Trasferimento

L'eroe viene condotto nel luogo in cui si trova l'oggetto delle sue ricerche, o comunque gli viene indicata la strada.

16. Lotta

L'eroe e l'antagonista combattono direttamente.

17. Marchiatura

All'eroe viene impresso un marchio: viene ferito, oppure riceve un anello od un altro oggetto caratterizzante.

18. Vittoria

L'antagonista perde: viene ucciso in combattimento, sconfitto in una competizione, ammazzato nel sonno, esiliato, eccetera.

19. Rimozione

Viene posto rimedio al danno iniziale e si risolve la mancanza (l'oggetto della ricerca viene consegnato, l'incantesimo spezzato, la persona morta resuscitata, il prigioniero liberato, ...).

20. Ritorno

L'eroe torna a casa.

21. Persecuzione

L'eroe è perseguitato da qualcuno che attenta alla sua vita o al suo status.

22. Salvataggio

In un modo o nell'altro, l'eroe viene salvato dalla persecuzione: si nasconde o viene nascosto, si trasforma in maniera irriconoscibile, viene salvato da un attentato alla sua vita.

23. Arrivo in incognito

L'eroe – mascherato ed irriconoscibile – torna a casa o arriva in un altro paese.

24. Pretese infondate

Un falso eroe cerca di prendere il posto di quello vero.

25. Prova

A questo punto, una prova di vario genere (un enigma da risolvere, una prova di forza, resistenza od abilità, un processo) viene presentata all'eroe.

26. Superamento

L'eroe supera la prova.

27. Identificazione

Grazie al marchio (o all'oggetto ricevuto), l'eroe viene riconosciuto.

28. Smascheramento

Il falso eroe o l'antagonista viene smascherato pubblicamente.

29. Trasfigurazione

L'eroe assume nuove sembianze (diventa bellissimo, viene guarito, gli vengono forniti nuovi indumenti).

30. Punizione

L'antagonista viene punito.

31. Matrimonio o Incoronazione

L'eroe ottiene la ricompensa finale, che solitamente consiste nella possibilità di sposare la donna che ama, o di salire al trono (o entrambe le cose).

Non tutte le sequenze si possono trovare in tutte le fiabe, e d'altro canto lo schema si può applicare anche a racconti di altro genere.