PROPP….CHI ERA?

Lo Schema di Propp è il risultato dello studio sulle fiabe di magia del linguista e antropologo russo Vladimir Propp. Egli studiò le origini storiche della fiaba nelle società tribali e nel rito di iniziazione e ne trasse una struttura che propose anche come modello di tutte le narrazioni. 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).

PROPP INDIVIDUO’ **7** PERSONAGGI CARATTERISTICI DELLE FIABE

* **Eroe:** protagonista che, dopo aver compiuto un'impresa, trionferà;
* **Antagonista:** l'oppositore dell'eroe;
* **Falso eroe:** si sostituisce all'eroe con l'inganno;
* **Mandante:** chi spinge l'eroe ad intraprendere la sua missione;
* **Donatore:** la guida dell'eroe, colui che gli dà un dono magico;
* **Aiutante:** chi aiuta l'eroe a portare a termine la missione ricevuta;
* **Persona ricercata:** premio amoroso; finale per l'eroe.

A volte il donatore può essere anche l'aiutante, come il mandante può essere anche antagonista a seconda, naturalmente, della fiaba.

LO SCHEMA GENERALE DI UNA FIABA, SECONDO PROPP, E’ IL SEGUENTE:

* Equilibrio iniziale (inizio);
* Rottura dell'equilibrio iniziale (movente o complicazione);
* Peripezie dell'eroe;
* Ristabilimento dell'equilibrio (conclusione).

ECCO LE **31** FUNZIONI

1. **Allontanamento:** un personaggio della fiaba si allontana da casa per un particolare motivo (guerra, affari, punizione, ecc.).
2. **Divieto:** all’eroe viene proibito di fare qualcosa, gli viene imposto un divieto.
3. **Infrazione del divieto:** l’eroe non rispetta la proibizione, trasgredisce il divieto che gli era stato imposto.
4. **Investigazione:** l’antagonista cerca elementi utili per combattere l’eroe.
5. **Delazione:** l’antagonista riceve da qualcuno informazioni che gli servono per danneggiare l’eroe.
6. **Tranello**: l’antagonista cerca di ingannare la vittima per impossessarsi dei suoi beni o di lei stessa.
7. **Connivenza:** la vittima si lascia convincere e cade nel tranello.
8. **Danneggiamento:** l’antagonista riesce a recare danno a un familiare dell’eroe o ad un suo amico. Oppure mancanza: a uno dei familiari o degli amici manca qualcosa o viene desiderio di qualcosa.
9. **Maledizione:** l’eroe viene incaricato di rimediare alla mancanza o al danneggiamento.
10. **Consenso dell’eroe**: l’eroe accetta l’incarico.
11. **Partenza dell’eroe:** l’eroe parte per compiere la sua missione.
12. **L’eroe messo alla prova dal donatore:** deve superare prove e incarichi in cambio della promessa di un dono che lo aiuterà nell’impresa.
13. **Superamento delle prove** ( reazione dell’eroe): l’eroe affronta le prove e le supera.
14. Fornitura del mezzo magico: l’eroe si impadronisce del mezzo magico.
15. **Trasferimento dell’eroe:** l’eroe giunge, o viene condotto, nel luogo in cui dovrà compiere l’impresa.
16. **Lotta tra eroe e antagonista**: l’eroe si batte contro il suo avversario.
17. **L’eroe marchiato:** all’eroe è imposto un segno particolare, cioè un marchio ( può trattarsi anche di un oggetto ).
18. **Vittoria sull’antagonista:** l’antagonista è vinto.
19. **Rimozione della sciagura o mancanza iniziale:** l’eroe raggiunge lo scopo per cui si era messo in viaggio.
20. **Ritorno dell’eroe**: l’eroe torna nel luogo da cui era partito.
21. **Persecuzione dell’eroe:** l’eroe viene perseguitato o inseguito.
22. **L’eroe si salva:** l’eroe sopravvive alla persecuzione o all’inseguimento.
23. **L’eroe arriva in incognito a casa**: l’eroe arriva al punto di partenza senza farsi riconoscere.
24. **Pretese del falso eroe:** un antagonista ( falso eroe ) cerca di prendere il posto dell’eroe.
25. **All’eroe è imposto un compito difficile:** all’eroe è imposta un’ulteriore prova di bravura.
26. **Esecuzione del compito:** la prova viene superata.
27. **Riconoscimento dell’eroe:** l’eroe viene finalmente riconosciuto.
28. **Smascheramento del falso eroe o dell’antagonista:** gli impostori vengono riconosciuti.
29. **Trasformazione dell’eroe:** l’eroe si trasforma, assume un nuovo aspetto ( da animale si trasforma in uomo, da brutto diventa bellissimo, ecc. ).
30. **Punizione dell’antagonista:** l’antagonista riceve il giusto castigo.
31. **Lieto finale**: l’eroe ottiene il meritato premio ( si sposa, ritrova i suoi cari, si libera da un incantesimo, ecc. ).