

## VLADIMIR PROPP, MORFOLOGIA DELLA FIABA

*Propp giunse alla conclusione (1928) che tutti i personaggi delle cento fiabe popolari russe analizzate potevano essere catalogati in otto categorie di "personaggi-tipo".*

1. **L'antagonista:** colui che lotta contro l'eroe.
2. **Il mandante:** il personaggio che esplicita la mancanza e manda via l'eroe.
3. **L'aiutante:** generalmente un mago, è la persona che aiuta l'eroe nella sua ricerca.
4. **La principessa o il premio:** l'eroe, nel corso della storia si rende degno di lei, ma è impossibilitato a sposarla per via di una serie di ingiustizie, di norma causate dall'antagonista. Il viaggio dell'eroe spesso termina quando riesce finalmente a sposarla.
5. **Il padre di lei:** colui che fornisce gli incarichi all'eroe, smaschera il falso eroe e celebra poi il matrimonio. La principessa ed il padre spesso non sono chiaramente distinguibili.
6. **Il donatore:** il personaggio che prepara l'eroe o gli fornisce l'oggetto magico.
7. **L'eroe o la vittima/il ricercatore:** colui che reagisce al donatore, sposa la principessa.
8. **Il falso eroe:** la persona che si prende il merito delle azioni dell'eroe o cerca di sposare la principessa.

*Spesso, uno stesso ruolo può essere ricoperto da più personaggi oppure uno dei personaggi potrebbe ricoprire più ruoli. Lo schema generale di una fiaba definito da Propp è il seguente:*

1. **Equilibrio introduttivo** (situazione iniziale);
2. **Rottura dell'equilibrio** iniziale (esordio);
3. **Azioni dell'eroe** (peripezie);
4. **Ristabilimento dell'equilibrio** (scioglimento).

*Dopo l'esordio, la storia si sviluppa seguendo trentuno sequenze di ordine prestabilito.*

### **1. Allontanamento**

Un membro della famiglia lascia la sicurezza del suo ambiente domestico.

### **2. Divieto**

Alla vittima viene imposta una "interdizione", o gli viene sconsigliato di agire in un certo modo.

### **3. Infrazione**

Quando la vittima infrange il divieto imposto, l'antagonista entra nella storia.

### **4. Ricognizione**

In questa fase, la vittima designata potrebbe interrogare l'antagonista, ma, più spesso, è quest'ultimo a compiere una serie di ricerche sull'eroe.

## **5. Ottenimento**

Le ricerche dell'antagonista vanno a buon fine, ed egli ottiene delle informazioni utili sull'eroe o sulla sua vittima.

## **6. Raggio**

L'antagonista, sempre sotto mentite spoglie, cerca di ottenere la fiducia della vittima designata, ingannandola per catturarla o per prendere possesso dei suoi averi.

## **7. Connivenza**

A questo punto, l'inganno perpetrato ai danni della vittima è andato a buon fine, e quest'ultima, e/o l'eroe, è ora impegnata ad aiutare il proprio nemico.

## **8. Danneggiamento o Mancanza**

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

## **9. Mediazione**

Il danno o la mancanza si palesano: l'eroe sente una richiesta di aiuto oppure viene avvisato; in alternativa, se vittimizzato, viene liberato dalla sua prigionia.

## **10. Consenso**

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

## **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, etc.

## **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, etc.

## **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 o 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, etc.

### **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.

Potrebbe anche darsi che degli ostacoli indipendenti dalla sua volontà rallentino il suo nemico.

### **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, l'eroe viene sottoposto ad una prova di vario genere (un enigma da risolvere, una prova di forza, resistenza od abilità, un processo).

### **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).

Raperonzolo

Hänsel e Gretel

Cenerentola

Cappuccetto Rosso

Pollicino

Biancaneve