

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