



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. La divisione di questa unità coesa è ciò che inietta la tensione iniziale all'interno della storia. Anche l'eroe può essere introdotto in questa fase, e spesso viene mostrato come una persona assolutamente ordinaria.

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), o comunque gli viene sconsigliato di agire in una certa maniera.

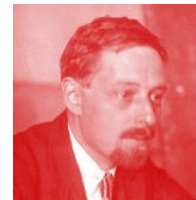
Le carte di Propp



3. INFRAZIONE

Quando l'eroe infrange il divieto che gli era stato imposto, l'antagonista entra nella storia. La decisione di violare il divieto, quindi, si rivela essere generalmente pessima, sebbene essa non implichi un confronto diretto tra l'eroe ed il suo antagonista: egli, infatti, potrebbe anche rimanere una presenza che lo osserva; oppure potrebbe decidere di non attaccare lui, ma la sua famiglia lasciata momentaneamente sola.

Le carte di Propp



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. Egli – spesso mascherato – cerca attivamente di raccogliere determinate informazioni (ad esempio, relative a qualcosa di valore di cui vuole entrare in possesso), oppure tenta di catturare qualcuno che ritiene utile ai suoi scopi. Per raggiungere il suo obiettivo, l'antagonista potrebbe parlare con un membro della famiglia che finirà per fornirgli – inconsapevolmente ed ingenuamente – le informazioni che sta cercando; oppure potrebbe provare a parlare direttamente con l'eroe, forse già consapevole del fatto che in lui vi sia qualcosa di speciale.

Le carte di Propp

Le carte di Propp



5. DELAZIONE

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).

Le carte di Propp



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: il fine potrebbe essere quello di procurare all'antagonista qualcosa che egli desidera (magari una mappa od un'arma magica), oppure di lottare attivamente contro i buoni (l'antagonista potrebbe aver persuaso l'eroe che le persone in questione siano in realtà malvagie).

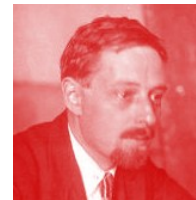
Le carte di Propp



6. TRANELLO

L'antagonista – sempre sotto mentite spoglie – cerca di ottenere la fiducia della vittima designata, ingannandola per catturarla o per prendere possesso dei suoi averi. Questa fase potrebbe includere la cattura della vittima, merce di scambio per ottenere qualcosa dall'eroe; oppure l'antagonista potrebbe convincere i suoi perseguitati che egli è in realtà un loro amico, in modo da ottenere una collaborazione volontaria.

Le carte di Propp



8. DANNEGGIAMENTO O MANCANZA

L'antagonista danneggia/ferisce un membro della famiglia dell'eroe (lo rapisce, ruba un agente magico importante, rovina il raccolto o attua altre forme di saccheggio, causa una scomparsa, espelle qualcuno, lancia un incantesimo su qualcun altro, sostituisce un bambino, commette un omicidio, imprigiona/rapisce qualcuno, minaccia di forzare un'unione coniugale, provoca tormenti notturni). In alternativa, un membro della famiglia si rende conto che gli manca qualcosa, che ha un desiderio da realizzare (ad esempio, ottenere una pozione magica): in questo caso l'antagonista provoca un danno all'eroe o alla sua famiglia, ad esempio rapendo la vittima designata od impossessandosi dell'oggetto magico desiderato (che, quindi, dovrà poi essere recuperato).

Le carte di Propp



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);
l'eroe viene ora a conoscenza delle azioni dell'antagonista e prende atto della mancanza, magari perché trova la sua famiglia e/o il suo villaggio devastati, o in uno stato di angoscia e disgrazia.

Le carte di Propp



11. PARTENZA

L'eroe lascia la sua abitazione.

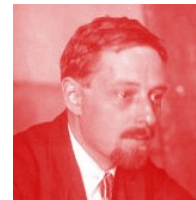
Le carte di Propp



10. CONSENSO

L'eroe decide/accetta di ribellarsi, agendo in un modo che servirà a porre fine alla mancanza (ad esempio, trovando l'oggetto magico), a salvare coloro che sono stati catturati ed a sconfiggere l'antagonista. È un momento di definizione per lui, poiché la sua decisione di diventare parte attiva della vicenda detterà il corso delle sue azioni future e farà sì che una persona precedentemente ordinaria finisca per indossare il mantello dell'eroe.

Le carte di Propp



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, ecc.).

Le carte di Propp



13. LA 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).

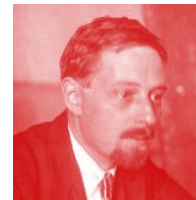
Le carte di Propp



15. TRASFERIMENTO

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

Le carte di Propp



16. LOTTA

L'eroe e l'antagonista combattono direttamente.

Le carte di Propp

Le carte di Propp



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, ecc..

Le carte di Propp

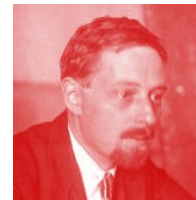


19. RIMOZIONE

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, ecc.).

Le carte di Propp

Le carte di Propp



20. RITORNO

L'eroe torna a casa.

Le carte di Propp



21. PERSECUZIONE

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

Le carte di Propp



23. ARRIVO IN INCOGNITO

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

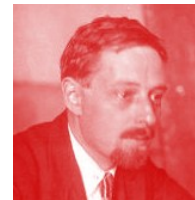
Le carte di Propp



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.

Le carte di Propp



24. PRETESE INFONDATE

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

Le carte di Propp



25. PROVA

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



26. SUPERAMENTO

L'eroe supera la prova.

Le carte di Propp

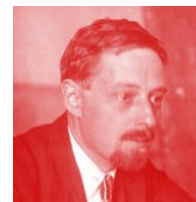


27. IDENTIFICAZIONE

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

Le carte di Propp

Le carte di Propp



28. SMASCHERAMENTO

Il falso eroe o l'antagonista viene smascherato pubblicamente.

Le carte di Propp



29. TRASFIGURAZIONE

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



30. PUNIZIONE

L'antagonista viene punito.

Le carte di Propp



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).

Le carte di Propp

Le carte di Propp

La morfologia della fiaba

Lo Schema

- Equilibrio iniziale (esordio).
- Rottura dell'equilibrio iniziale (movente o complicazione).
- Peripezie dell'eroe.
- Ristabilimento dell'equilibrio (conclusione).

I Personaggi

- L'antagonista: colui che lotta contro l'eroe.
- Il mandante: il personaggio che esplicita la mancanza e manda via l'eroe.
- L'aiutante (magico): la persona che aiuta l'eroe nella sua ricerca.
- La principessa od il premio: l'eroe si rende degno di lei nel corso della storia, ma è impossibilitato a sposarla per via di una serie di ingiustizie, generalmente causate dall'antagonista. Il viaggio dell'eroe spesso termina quando riesce finalmente a sposare la principessa, sconfiggendo il nemico.
- Il padre di lei: colui che fornisce gli incarichi all'eroe, identifica il falso eroe e celebra poi il matrimonio.
- Il donatore: il personaggio che prepara l'eroe o gli fornisce l'oggetto magico.
- L'Eroe o la vittima/il ricercatore: colui che reagisce al donatore, sposa la principessa.
- Il falso eroe: la persona che si prende il merito delle azioni dell'eroe o cerca di sposare la principessa.

Le carte di Propp

