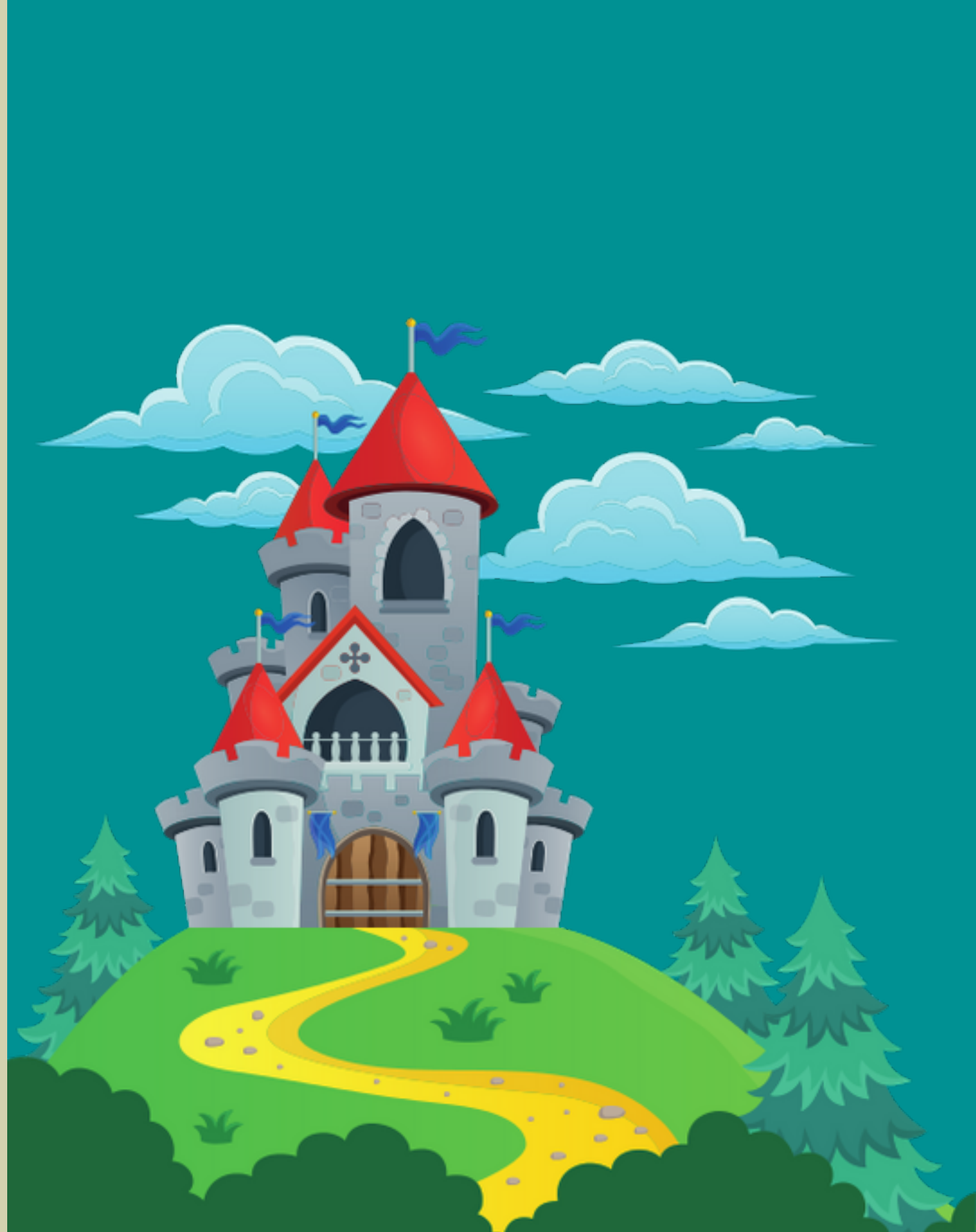


Nicola Napolitano

LA FIABA



LO SVILUPPO DELLA FIABA



La fiaba di
magia è un
racconto
irreale di
avventure

spesso inverosimili, vissute
da personaggi straordinari o
sovrannaturali. In ogni fiaba
di magia possiamo
riconoscere un personaggio
che vive in una condizione di
benessere.

1. Ad un certo punto, l'equilibrio della sua vita viene spezzato da una sciagura o dal sopraggiungere di un terribile evento.
2. Un eroe viene chiamato, in tal modo, a ristabilire l'equilibrio iniziale: accetterà, ad esempio, di riportare a casa la figlia del re, rapita da una strega.
3. Inizia, quindi, la sua ricerca e durante il viaggio incontra un donatore che lo sottopone a delle prove. L'eroe le supera e ottiene un mezzo magico o un aiutante che lo sosterranno nell'esecuzione della sua impresa.
4. Dotato del mezzo magico, l'eroe potrà affrontare e sconfiggere il suo antagonista, conquistando in tal modo l'oggetto della sua ricerca: il prigioniero viene liberato, la principessa salvata ...).
5. Ritornando a casa, sarà costretto a subire una sciagura, provocata dal falso eroe che, in sua assenza, attribuisce alla propria iniziativa i meriti dell'impresa compiuta dal protagonista e al quale intende sottrarre il meritato premio.
6. Dopo aver smascherato il falso eroe, grazie all'esecuzione di un compito difficile, il protagonista potrà finalmente conseguire il meritato premio, sposando, con il consenso del re, la principessa salvata.

I PERSONAGGI DELLA FIABA



Nelle fiabe di magia, i personaggi, anche se diversi nella forma (aspetto fisico, età, condizione sociale ed economica....), interpretano sempre i medesimi ruoli.

Eroe: il personaggio che, dopo aver affrontato numerosi pericoli, conclude le sue avventure con il meritato successo.



Antagonista: chi ostacola l'eroe nel compimento della sua impresa.



Donatore: colui che dona all'eroe il mezzo magico che gli consente di superare gli ostacoli.



Aiutante magico: colui che aiuta l'eroe ad affrontare la sua impresa.



Principessa: è la persona ricercata, la sposa che l'eroe deve trovare o liberare.



Re: colui che, come premio, dà la principessa in sposa all'eroe.



Falso eroe: cerca con l'inganno di sostituirsi all'eroe, attribuendosi i meriti di un'impresa compiuta dal protagonista al quale intende sottrarre il meritato premio. Viene sempre smascherato.



Mandante: chi affida una missione all'eroe.



LE FUNZIONI NARRATIVE



Lo studioso russo Vladimir Propp, analizzando a fondo la struttura e l'origine delle fiabe, giunse a teorizzare che **i personaggi compiono sempre il medesimo genere di azioni** che chiamò funzioni narrative e che si ripetono, sotto forma diversa, in ogni fiaba. **Vladimir Propp individuò trentuno funzioni narrative**: non sono tutte presenti nella stessa fiaba ma si succedono secondo il medesimo ordine.

Nei seguenti frammenti di fiabe, i personaggi compiono azioni diverse nella forma ma identiche nel genere o funzione.

Il re dona un'aquila ad un uomo valoroso.

L'aquila conduce il valoroso in un altro regno.

Il nonno dona a Sucenko un cavallo.

Il cavallo conduce Sucenko in un altro regno.

Lo stregone dona ad Ivan una barchetta.

La barchetta trasporta Ivan in un altro regno.

La principessa dona ad Ivan un anello.

L'anello conduce Ivan in un altro regno.

Funzione

Funzione

Ottenimento del mezzo magico

La partenza dell'eroe

IL DANNEGGIAMENTO



In ogni fiaba di magia possiamo riconoscere una situazione iniziale dove i membri di una famiglia vivono in uno stato di benessere su cui aleggia però una imminente sciagura.



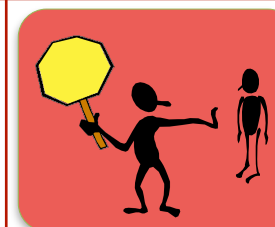
LE FUNZIONI NARRATIVE

1. Accade quindi che uno o più membri della famiglia si allontanino da casa. Può allontanarsi un genitore per lavoro: il re parte per la guerra; il mercante si imbarca per paesi lontani. Talvolta sono i più giovani ad allontanarsi: per visitare qualcuno, per pescare, oppure per passeggiare.



ALLONTANAMENTO

2. Ad un personaggio viene fatta una proibizione. Le proibizioni possono essere molteplici: "Non aprire a nessuno!", "Non cogliere la mela!", "Non parlare con gli sconosciuti!" e così via. Una forma inversa di proibizione è l'ordine o la richiesta: portare la focaccia alla nonna; recarsi nel bosco



PROIBIZIONE

3. La proibizione viene violata o l'ordine viene eseguito. Nella fiaba, entra così in scena il personaggio negativo che ha lo scopo di provocare una sciagura, un danno o di pregiudicare una determinata situazione. Il cattivo può essere un drago, un lupo, un bandito, la strega, la matrigna e così via.






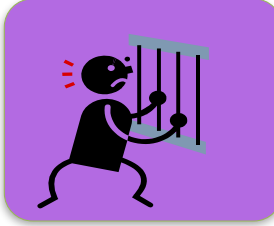
VIOLAZIONE

4. Il cattivo tenta di eseguire un'investigazione. L'investigazione ha lo scopo di scoprire il luogo in cui si trova qualcuno o un oggetto prezioso. L'investigazione può avvenire anche sotto forma di interrogazione: il personaggio cattivo se ne serve per sottrarre delle importanti informazioni.

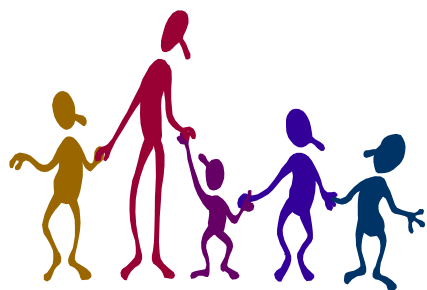


INVESTIGAZIONE

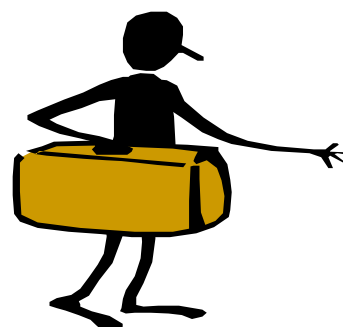


<p>5. Al cattivo vengono date notizie sulla vittima. Il cattivo riceve risposte alle sue domande e può ottenere informazioni utili anche in modo indiretto. Il personaggio positivo, ad esempio, potrebbe, inconsapevolmente, mostrare un oggetto dal quale il cattivo potrebbe ricavare le informazioni desiderate.</p>		<p>DELAZIONE</p>
<p>6. Il cattivo tenta di ingannare la sua vittima per rapirla o per impadronirsi dei suoi beni. L'antagonista assume un nuovo aspetto e cerca di ottenere la fiducia della vittima designata. Quindi, la inganna per catturarla o per prendere possesso dei suoi averi.</p>		<p>TRANELLO</p>
<p>7. La vittima cade nel tranello ed aiuta involontariamente il nemico. Il personaggio positivo, vittima dell'inganno, aiuta inconsapevolmente l'antagonista, che crede suo amico, a raggiungere i suoi scopi: ottenere una mappa o un'arma magica, oppure lottare attivamente contro i buoni.</p>		<p>COMPLICITA'</p>
<p>8. Il cattivo arreca un danno o una lesione ad uno dei membri della famiglia. Questa funzione costituisce l'azione motrice della fiaba. L'antagonista ruba un oggetto magico, espelle qualcuno, ordina o compie un omicidio, imprigiona o rapisce qualcuno, minaccia un matrimonio forzato, dichiara guerra</p>		<p>DANNEGGIAMENTO</p>

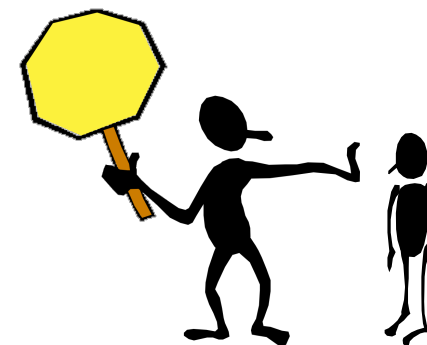
PRIMO EPISODIO DELLA FIABA



I componenti di una famiglia vivono in una condizione di serenità.



Un membro della famiglia si allontana.



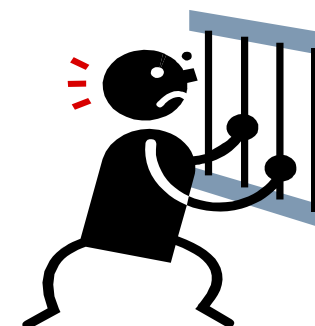
Impone ad un personaggio della fiaba un divieto o un comando.



Il divieto o comando viene disatteso.



La violazione del divieto determina l'incontro con l'antagonista che provoca con l'inganno o la forza ...



... un danneggiamento al protagonista o a un membro della sua famiglia.

L'EROE E IL MEZZO MAGICO



<p>9. Si verifica la sciagura; l'eroe riceve un ordine o un invito, viene inviato o lasciato andare. La sciagura viene alla luce: ci si rivolge allora al protagonista della fiaba, l'eroe a cui viene chiesto di porre rimedio al danno che si è manifestato. 10. L'eroe acconsente o decide autonomamente di reagire.</p>		<p>MEDIAZIONE E CONSENSO</p>
<p>11. L'eroe abbandona la casa. Il protagonista parte per luoghi lontani, alla ricerca della persona scomparsa o, in generale, per rimuovere la sciagura provocata dal suo antagonista.</p>		<p>PARTENZA</p>
<p>12. L'eroe viene messo alla prova per conseguire il mezzo magico. Lungo il cammino, l'eroe incontra il donatore. Questi, sotto mentite spoglie, sottopone l'eroe a delle prove, chiedendogli di svolgere un determinato compito per comprendere il valore della sua personalità. In altri casi l'eroe dovrà lottare contro un essere ostile oppure può essere interrogato, sfidato, aggredito.</p>		<p>LE PROVE</p>
<p>13. L'eroe reagisce alle azioni del futuro donatore. L'eroe supera la prova: rende un servizio a un moribondo; vince un essere ostile</p>		<p>REAZIONE DELL'EROE</p>
<p>14. L'eroe riesce ad entrare in possesso del mezzo magico. Superata la prova, l'eroe ottiene un mezzo magico o l'aiuto di un essere vivente che ubbidisce ai suoi comandi.</p>		<p>IL MEZZO MAGICO</p>

SECONDO EPISODIO DELLA FIABA



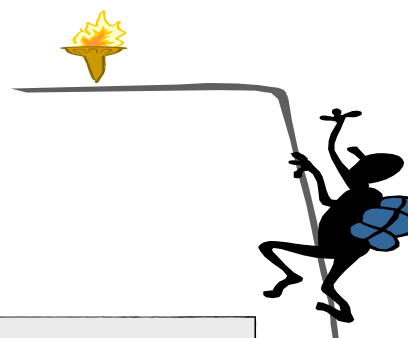
Si manifesta la sciagura: l'eroe viene invitato a rimuovere il danno, ricercando l'oggetto sottratto, la persona scomparsa



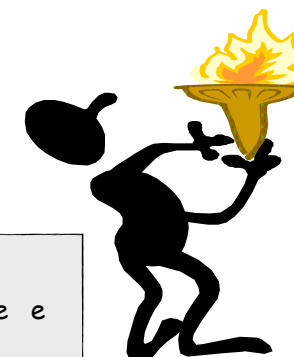
L'eroe parte per realizzare la sua impresa.



Lungo il cammino incontra il donatore...



... che lo sottopone a delle prove.



L'eroe supera le prove e ottiene il mezzo magico.

LA LOTTA CON L'ANTAGONISTA E LA RIMOZIONE DEL DANNO

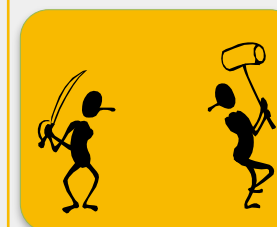


15. L'eroe raggiunge o viene portato sul luogo in cui si trova l'oggetto della sua ricerca. L'oggetto desiderato si trova in un altro regno situato molto lontano, in linea orizzontale o molto in alto o in profondità, in linea verticale. L'eroe giunge nel nuovo regno, usando un essere magico (cavallo alato, uccello ...) oppure seguendo delle tracce poste sul cammino.



TRASFERIMENTO

16. L'eroe e il cattivo si battono in uno scontro diretto. Nel nuovo regno l'eroe incontra e affronta l'antagonista in una competizione dove guadagnerà la vittoria, avvalendosi della sua abilità, del mezzo magico o degli aiutanti incontrati lungo il cammino della sua ricerca.



LOTTA

17. Imprimono un marchio all'eroe. L'eroe può essere ferito in combattimento o ricevere un drappo con cui viene fasciata la sua ferita.



MARCHIATURA

18. Il cattivo è vinto. L'antagonista, infine, viene sconfitto.



VITTORIA

19. Viene posto riparo alla sciagura iniziale o viene eliminata la mancanza iniziale. Con questa funzione il racconto raggiunge il suo vertice. L'eroe, infatti, elimina il danno provocato dal suo antagonista: l'oggetto desiderato viene ritrovato, il prigioniero liberato, la principessa salvata ...).

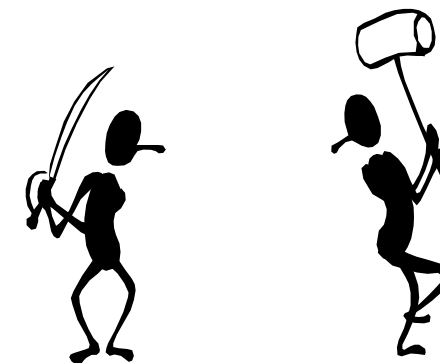


RIMOZIONE DEL DANNO

TERZO EPISODIO DELLA FIABA



L'eroe giunge in un nuovo regno...



... dove affronta l'antagonista in uno scontro diretto.



Viene ferito ma ...



... sconfigge il suo rivale ...



... ottiene la rimozione del danno.

IL LIETO FINE

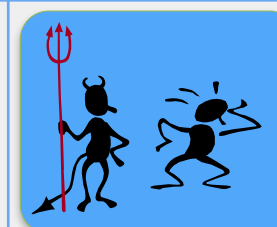


20. L'eroe ritorna. L'eroe, compiuta la sua missione, affronta il viaggio di ritorno verso casa.



RITORNO

21. L'eroe viene perseguitato. Durante il cammino, uno o più avversari assalgono l'eroe, tentando di ucciderlo per recuperare ciò che egli aveva conquistato. I persecutori possono essere uomini o animali dotati di particolari poteri e possono trasformarsi in cose allettanti, tentando l'eroe a cadere nell'inganno.



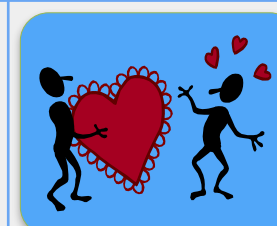
PERSECUZIONE

22. L'eroe scampa alla persecuzione. L'eroe, tuttavia, riesce a salvarsi dall'agguato: frapponendo ostacoli all'inseguimento; si trasforma in oggetti che lo rendono irriconoscibile.....



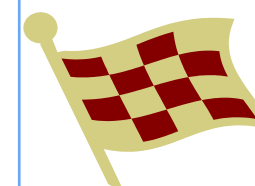
SALVEZZA

23. Molte fiabe si concludono con il salvataggio dell'eroe che ritorna a casa dove, se ha liberato una fanciulla, si sposa.

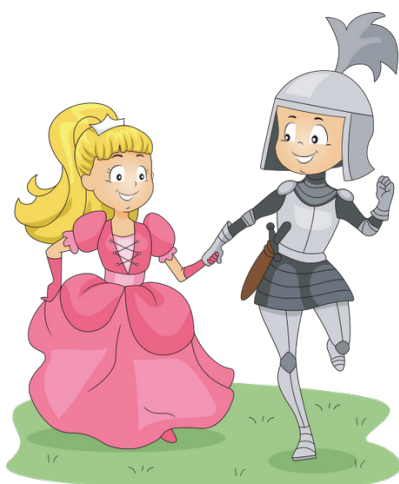


MATRIMONIO

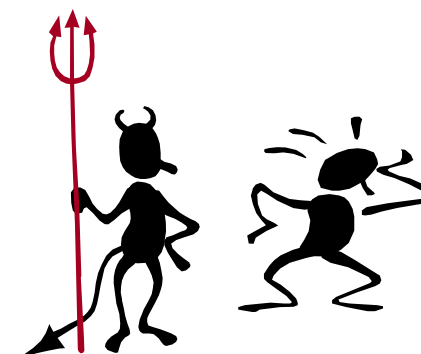
PRIMA CONCLUSIONE DELLA FIABA



PRIMA CONCLUSIONE DELLA FIABA



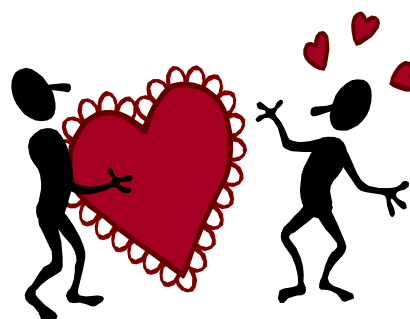
L'eroe ritorna a a casa ...



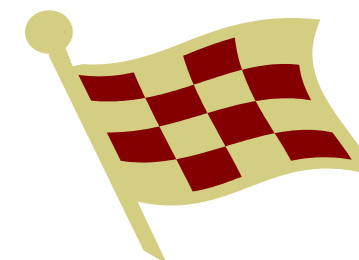
... ma durante il tragitto, viene perseguitato da nuovi avversari.



Sconfigge i suoi avversari e ottiene la salvezza.



Se ha liberato una fanciulla, la sposa.



Fine

LO SVILUPPO DELLA FIABA



Altre fiabe presentano una seconda e diversa conclusione.



- L'eroe è obbligato a subire un danneggiamento: ad esempio, mentre ritorna a casa dopo aver compiuto la sua missione, un antagonista potrebbe sottrargli l'oggetto della sua ricerca, attribuendo a se stesso il merito della conquista.
- L'eroe, colpito da accuse diffamanti, viene costretto, in tal modo, a dover difendere il proprio onore.
- A tal punto raggiunge o viene portato sul luogo dove dovrà rimediare alla sciagura inflittagli dal suo antagonista nel ruolo del falso eroe.
- Da questo momento la fiaba fornisce nuove funzioni.

L'EROE E IL FALSO EROE



23. L'eroe, non riconosciuto, arriva a casa o in un altro paese. L'eroe assume una nuova identità, svolgendo un lavoro che possa renderlo irriconoscibile.



ARRIVO IN INCOGNITO

24 Il falso eroe avanza pretese infondate. Il falso eroe o altri personaggi affermano di essere stati gli artefici delle imprese compiute dall'eroe e pretendono riconoscimenti. I fratelli si fanno passare per coloro che hanno conquistato il bottino; il generale afferma di essere stato l'artefice dell'uccisione del drago.....



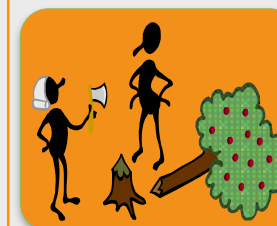
PRETESE INFONDATE

25. All'eroe viene affidato un compito difficile. A questo punto, l'eroe, non si sottrae all'esecuzione di un determinato compito (un enigma da risolvere, una prova di forza, resistenza o abilità, un processo, ...) dal cui superamento dovrà emergere il riconoscimento del suo ruolo.



COMPITO DIFFICILE

26. Il compito è assolto. L'eroe supera la prova assegnata.



ESECUZIONE DELLA PROVA

27. L'eroe è riconosciuto. L'eroe è riconosciuto, talvolta, da un segno particolare (marchio, oggetto).



RICONOSCIMENTO



28. Il falso eroe è smascherato. Lo smascheramento, spesso, è il risultato di un compito non assolto. Talvolta il cattivo è tra gli ascoltatori e si tradisce con esclamazioni di disapprovazione.



SMASCHERAMENTO

29. L'eroe assume un nuovo aspetto. L'eroe assume, quindi, nuove sembianze: diventa bellissimo, viene guarito, gli vengono forniti nuovi indumenti.



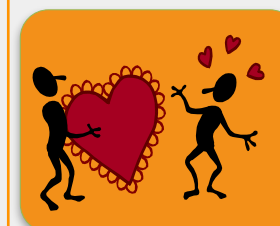
TRASFIGURAZIONE

30. Il cattivo è punito. Il cattivo, allora, viene ucciso, scacciato o si suicida.



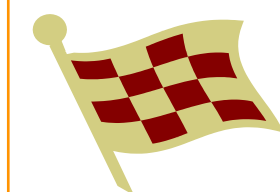
PUNIZIONE

31. L'eroe si sposa e viene proclamato re. L'eroe ottiene, infine, il premio desiderato.



MATRIMONIO

SECONDA CONCLUSIONE DELLA FIABA



SECONDA CONCLUSIONE DELLA FIABA



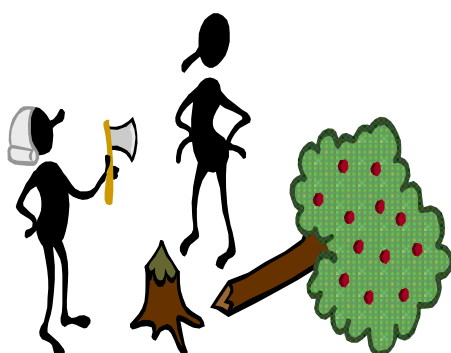
L'eroe, in incognito, arriva a casa o in un altro paese dove ...



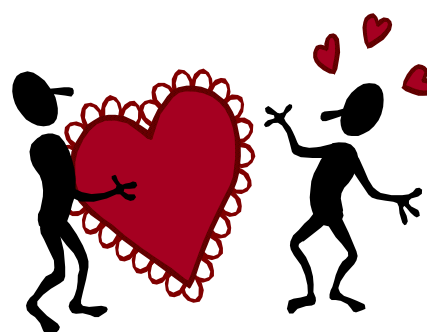
... il falso eroe avanza pretese infondate.



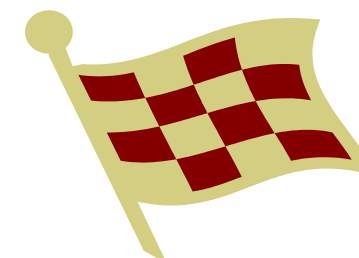
L'eroe, non si sottrae all'esecuzione di un compito difficile dal cui superamento dovrà emergere il riconoscimento del suo ruolo.



L'eroe supera la prova e smaschera il falso eroe ...



... ottenendo come premio il matrimonio con la fanciulla liberata.



Fine

INTRECCIO E STRUTTURA



Nello svolgimento narrativo della fiaba, Propp distingue un intreccio e una struttura. **L'intreccio è l'insieme delle azioni della storia mentre la struttura corrisponde alla successione delle azioni generali - funzioni narrative - compiute dai personaggi.**

"Supponiamo che un drago rubi la figlia del re. Questi chiede aiuto e il figlio di un contadino decide di ricercarla. Egli si mette in cammino e per strada incontra una vecchia che gli propone di custodire un branco di cavalli selvaggi. Egli ci riesce e la vecchia gli regala uno degli animali che lo porta su un'isola dove si trova la principessa rapita. L'eroe uccide il drago, libera la principessa e fa ritorno. Il re lo ricompensa concedendogli la mano della figlia".

Questo è l'intreccio della fiaba.

La **struttura** è invece lo **scheletro della narrazione** e può essere considerata come successione di azioni generali o funzioni: *"Accade una disgrazia; viene chiesto aiuto all'eroe; egli decide di intervenire e parte alla ricerca di ciò che è stato sottratto; per strada incontra qualcuno che lo sottopone ad una prova. La supera e viene ricompensato con un oggetto magico; grazie a questo oggetto magico, egli giunge nel luogo in cui si trova l'oggetto cercato; l'eroe sconfigge il suo antagonista e pone rimedio alla sciagura iniziale. Ritorna a casa e viene premiato con le nozze".*

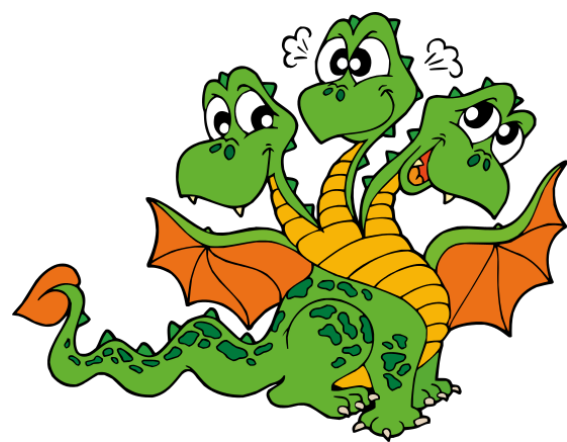
Appare chiaro - è la conclusione dello studioso - che un'identica struttura può stare a fondamento di molteplici intrecci.

INTRECCIO	STRUTTURA	NUOVO INTRECCIO
Un drago ruba la figlia del re.	DANNEGGIAMENTO	La strega ruba la figlia del mugnaio.
Questi chiede aiuto	RICHIESTA DI AIUTO	Questi si dispera
e il figlio del contadino decide di ricercarla.	IL CONSENSO DELL'EROE	e il figlio di un fabbro decide di ricercarla.
Egli si mette in cammino	LA PARTENZA DELL'EROE	Egli si mette in viaggio
e incontra una vecchia che gli propone di custodire dei cavalli.	L'EROE VIENE MESSO ALLA PROVA	e incontra un mendicante che chiede l'elemosina.
Egli ci riesce.	SUPERAMENTO DELLA PROVA	L'eroe si priva del suo cibo.
La vecchia gli regala un cavallo	IL MEZZO MAGICO	Il mendicante regala il suo bastone
che lo porta su un'isola dove si trova la principessa rapita.	TRASFERIMENTO DELL'EROE	che lo guida in un bosco dove si trova la ragazza rapita.
L'eroe uccide il drago,	VITTORIA DELL'EROE	L'eroe uccide la strega,
libera la principessa	RIMOZIONE DELLA SCIAGURA	libera la ragazza
e fa ritorno.	RITORNO DELL'EROE	e fa ritorno.
Il Re lo ricompensa, concedendogli la mano della figlia.	LE NOZZE	Il mugnaio lo ricompensa concedendogli la mano della figlia.

ATTIVITÀ DI SCRITTURA



Scrivi una fiaba, dopo aver creato un nuovo intreccio corrispondente alla struttura narrativa proposta.



STRUTTURA	NUOVO INTRECCIO
DANNEGGIAMENTO	
RICHIESTA DI AIUTO	
IL CONSENSO DELL'EROE	
LA PARTENZA DELL'EROE	
L'EROE VIENE MESSO ALLA PROVA	
SUPERAMENTO DELLA PROVA	
IL MEZZO MAGICO	
TRASFERIMENTO DELL'EROE	
VITTORIA DELL'EROE	
RIMOZIONE DELLA SCIAGURA	
RITORNO DELL'EROE	
LE NOZZE	

