

Vladimir Propp - Funzioni narrative

PARTE PREPARATORIA

La fiaba apre con una situazione iniziale. Le prime tre funzioni (a, k, q) sono spesso presenti in maniera esplicita.

(i) - SITUAZIONE INIZIALE.

E' la presentazione dei personaggi con cui la favola inizia, la descrizione dell'ambiente e delle circostanze. Proprio per la sua variabilità non è una funzione vera e propria, ma rappresenta comunque un importante elemento morfologico.

Sono spesso qui presenti molti elementi "informanti".

(e) - ALLONTANAMENTO

Uno dei membri della famiglia si allontana da casa. Questo allontanarsi implica l'eliminazione di una protezione ed apre quindi la possibilità al realizzarsi di un pericolo.

L'allontanamento può assumere diverse forme (tra le quali anche quella estrema della morte) e riguardare chiunque, sia parenti che figli.

(k) - DIVIETO

All'eroe è imposto un divieto (o, in termini positivi, è dato un ordine). Questo elemento è importante nella catena funzionale, infatti da una parte il divieto tende a funzionare da "protezione" a seguito dell'allontanamento, dall'altra implica la possibilità di una disobbedienza.

(q) - INFRAZIONE

Il divieto viene infranto. Si ha così un atto di disobbedienza al divieto e contemporaneamente l'annullamento del tentativo di protezione che il divieto conteneva.

(v) - INVESTIGAZIONE

E' l'operazione tramite la quale l'antagonista tenta di ottenere informazioni circa l'eroe.

(w) - DELAZIONE

L'antagonista riesce ad avere informazioni sulla sua vittima. Anche questa funzione si presenta spesso appaiata (v + w) come già abbiamo visto per (k + q), concretizzando il pericolo.

(j) - TRANELLO

L'antagonista tenta di ingannare la vittima per impadronirsi di lei o dei suoi averi. Questa "manovra di inganno" realizza le potenzialità di pericolo che avevamo visto in (e). Tenendo conto che ogni

funzione può essere positiva o negativa, a questa segue:

(y) - CONNIVENZA

L'eroe-vittima cade nel tranello e favorisce involontariamente il nemico.

ESORDIO

Inizia ora la vera parte introduttiva della fiaba. Anzi molte mancano del tutto della parte preparatoria ed iniziano direttamente con l'esordio.

(X) - DANNEGGIAMENTO

L'antagonista reca danno o menomazione ad uno dei membri della famiglia.

E' la funzione principale dell'esordio e costituisce l'elemento di avvio delle vicissitudini del racconto. E' questa funzione infatti a prospettare le possibilità di una azione riparatrice e di un intervento dell'eroe.

(Y) - RICHIESTA DI AIUTO (MEDIAZIONE)

La figura del protagonista può essere rappresentata da un "eroe cercatore". In tal caso tramite questa funzione egli è mandato a chiamare, viene richiesto il suo intervento per riparare al danno subito. In altri casi ci troviamo di fronte ad "eroi vittime" e quindi ne seguiamo semplicemente le vicende.

(W) - INIZIO DELLA REAZIONE

L'eroe acconsente o si decide a reagire. Se in (Y) avevamo invece un ordine, qui possiamo avere la decisione di obbedire. Con questa funzione inizia la fase di riparazione del danno, ad essa segue quindi:

(f) - PARTENZA

Con la partenza dell'eroe si chiude l'esordio della favola.

PARTE CENTRALE

Nella favola entra ora in scena un altro personaggio: il donatore. Questi dovrebbe dotare l'eroe di un mezzo magico per sconfiggere l'antagonista, ma si presenta spesso sotto spoglie ambigue e non sempre la critica si è trovata concorde nel definire allo stesso modo personaggi a volte troppo differenti.

(D) - FUNZIONE DEL DONATORE

L'eroe è messo alla prova dal donatore come preparazione al conseguimento del mezzo o dell'aiutante magico.

(E) - Reazione dell'eroe

L'eroe reagisce positivamente (E+) o negativamente (E-) alla provocazione del donatore.

(Z) - CONSEGUIMENTO DEL MEZZO MAGICO

A seconda della reazione il mezzo magico viene, o no, conseguito dall'eroe.

Queste funzioni possono essere discusse assieme, infatti spesso ci troveremo di fronte a concatenamenti del tipo (D E+ Z+) oppure 4D E- Z) a seconda della reazione dell'eroe alla prova e quindi della disponibilità del donatore ad accontentarlo o no. Spesso l'eroe è altezzoso o non disponibile nei confronti del donatore e dovrà quindi cercarsene un altro, e poi un altro ancora prima di essere soddisfatto. In questo modo si hanno delle triplicazioni, nel senso che si ripetono tre volte i concatenamenti (D E- Z-) prima di arrivare ad una soluzione (D E+ Z+). Al conseguimento del mezzo magico, o dell'informazione preziosa, segue il suo impiego.

(R) - TRASFERIMENTO NELLO SPAZIO

L'eroe si trasferisce o è condotto sul luogo dove si trova l'oggetto delle sue ricerche.

(L) - LOTTA

L'azione di riparazione e giustizia assume ora la forma dello scontro con l'antagonista.

(M) - MARCHIATURA

Al'eroe è impresso un marchio o riceve un segno che è anche una garanzia di riconoscimento delle sue gesta.

(V) - VITTORIA

L'eroe sconfigge l'antagonista ponendo le premesse per la punizione. Questa funzione però può anche essere negativa e le due funzioni (L, V) appaiono abbinata caratterizzando un tipo di fiabe e magia.

(RM) - RIMOZIONE DELLA SCIAGURA

E' la chiusura del ritmo aperto con il danneggiamento (X) e con essa la narrazione giunge al culmine.

() - RITORNO

E' la funzione inversa della (R) e rappresenta una nuova partenza configurando spesso il viaggio di ritorno in maniera simile a quello di andata.

(P) - PERSECUZIONE O INSEGUIMENTO

L'eroe è ora sottoposto a persecuzione o viene inseguito durante un ritorno tumultuoso, spesso con un ripresentarsi delle funzioni (D E Z).

(S) - SALVATAGGIO

L'eroe si salva dalla persecuzione e giunge a casa. Con questa funzione molte fiabe hanno termine, ma spesso è proprio a questo punto che la vicenda

costringe l'eroe a sopportare un nuovo danneggiamento e ad iniziare un "nuovo movimento".

CONCLUSIONE

Non tutte le fiabe presentano questa fase conclusiva, ma quando si presenta serve spesso a chiudere definitivamente anche più movimenti concatenati.

(O) - ARRIVO IN INCOGNITO

L'eroe arriva, ma non è riconosciuto. Si apre qui un'altra tensione del racconto: un impostore infatti potrebbe approfittarne per usurpare i suoi meriti e il suo ruolo. In questi casi può diventare necessario ricorrere nuovamente alla funzione (M) che è importante non tanto per la marchiatura ricevuta, ma per la possibilità che offre di mostrare ora questa garanzia.

(F) - PRETESE INFONDATE

Ma il falso eroe avanza ora pretese infondate sulle conquiste o sui successi dell'eroe.

(C) - COMPITO DIFFICILE

L'eroe può non possedere un pegno da mostrare (M), viene allora proposto un compito difficile.

(A) - ADEMPIMENTO

Il compito è eseguito dall'eroe nelle tipologie di abbinamento (C A); sono assai numerose e rappresentano un elemento prediletto della fiaba.

(I) - IDENTIFICAZIONE

L'eroe viene riconosciuto. Ciò può accadere sia a seguito dell'adempimento di un compito difficile, sia per la mostra di una marchiatura. Risolve quindi la funzione (o) secondo due sviluppi possibili (O M I) oppure (o C A I).

(SM) - SMASCHERAMENTO

Il falso eroe o l'antagonista è smascherato. Spesso questo dipende dal fatto che l'adempimento (A) permesso l'identificazione dell'eroe, mentre il falso eroe non è riuscito nell'impresa.

(T) - TRASFIGURAZIONE DELL'EROE

L'eroe assume nuove sembianze o un nuovo status sociale o un nuovo ruolo.

(PU) - PUNIZIONE DEL FALSO EROE

L'antagonista o il falso eroe vengono invece puniti. A volte ci può essere pure un magnanimo perdono (Pu). Le due funzioni (Sn Pu) sanciscono quindi il fallimento dell'inganno e la realizzazione di un atto di giustizia (clemenza).

(N) - NOZZE

L'eroe si sposa con la sua amata (ottiene il regno).