

# Le carte di ProPP

# Propp... chi era?

- ▶ Lo **Schema di Propp** è il risultato dello studio sulle fiabe di magia del **linguista e antropologo russo Vladimir Propp**. Egli studiò le origini storiche della fiaba nelle società tribali e nel rito di iniziazione e ne trasse una struttura che propose anche come modello di **tutte le narrazioni**. **Nel suo scritto *Morfologia della fiaba***, egli propose questo schema, identificando 31 sequenze (note anche come Sequenze di Propp) che compongono il racconto. Ogni sequenza rappresenta una situazione tipica nello svolgimento della trama di una fiaba, riferendosi in particolare ai personaggi e ai loro precisi ruoli (ad es. l'eroe o l'antagonista)



San Pietroburgo, 29 aprile 1895  
Leningrado, 22 agosto 1970)

# Propp individuò 7 personaggi caratteristici delle fiabe:

- ▶ *Eroe*: protagonista che, dopo aver compiuto un'impresa, trionferà;
- ▶ *Antagonista*: l'oppositore dell'eroe;
- ▶ *Falso eroe*: si sostituisce all'eroe con l'inganno;
- ▶ *Mandante*: chi spinge l'eroe ad intraprendere la sua missione;
- ▶ *Donatore*: la guida dell'eroe, colui che gli dà un dono magico;
- ▶ *Aiutante*: chi aiuta l'eroe a portare a termine la missione ricevuta;
- ▶ *Persona ricercata*: *premio* amoroso; finale per l'eroe.
- ▶ A volte il donatore può essere anche l'aiutante, come il mandante può essere anche antagonista a seconda, naturalmente, della fiaba

# Lo schema generale di una fiaba, secondo Propp, è il seguente:

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

# Ecco le 31 funzioni

Queste sono le 31 funzioni individuate da Propp :

1. *Allontanamento*: uno dei membri della famiglia si allontana da casa - es. il principe va in guerra;
2. *Divieto (o ordine)*: all'eroe viene imposto un divieto (es. a [Cappuccetto Rosso](#) viene proibito di passare per il bosco);
3. *Infrazione*: il divieto è infranto (es. Cappuccetto rosso passa per il bosco);
4. *Investigazione*: l'antagonista fa delle ricerche sull'eroe;
5. *Delazione*: l'antagonista riceve le informazioni;
6. *Tranello*: l'antagonista tenta di ingannare l'eroe;
7. *Connivenza*: l'eroe cade nel tranello;
8. *Danneggiamento (o mancanza)*: l'antagonista reca danno all'eroe (o viene a mancare qualcosa) - es. [la bella addormentata](#) è punta a causa della maledizione di una vecchia [fata](#);
9. *Mediazione*: il danneggiamento o la mancanza vengono resi noti;
10. *Consenso*: l'eroe reagisce;
11. *Partenza*: l'eroe parte;
12. *Funzione del donatore*: il donatore mette alla prova l'eroe;
13. *Reazione*: l'eroe supera la prova;
14. *Fornitura*: il donatore dà l'oggetto magico all'eroe;
15. *Trasferimento*: l'eroe si trasferisce, o viene condotto sul luogo in cui si trova l'oggetto delle sue ricerche;
16. *Lotta*: l'eroe e l'antagonista ingaggiano direttamente la lotta;
17. *Marchiatura*: all'eroe è impresso un marchio;
18. *Vittoria*: l'antagonista è vinto;
19. *Rimozione*: l'eroe viene liberato dal danno o dalla mancanza iniziale;
20. *Ritorno*: l'eroe ritorna;
21. *Persecuzione*: l'eroe è sottoposto a persecuzione;
22. *Salvataggio*: l'eroe si salva;
23. *Arrivo in incognito*: l'eroe arriva in incognito a casa o in un altro paese;
24. *Pretese infondate*: il falso eroe avanza pretese senza fondamento;
25. *Prova*: all'eroe è imposto un compito difficile, una prova da superare;
26. *Adempimento*: il compito difficile è eseguito;
27. *Identificazione*: l'eroe viene riconosciuto;
28. *Smascheramento*: il falso eroe o l'antagonista viene smascherato;
29. *Trasfigurazione*: l'eroe assume nuove sembianze;
30. *Punizione*: l'antagonista viene punito;
31. *Lieto fine*: l'eroe ottiene il premio finale; spesso si sposa o ottiene un regno;

Non tutte le sequenze si possono trovare in tutte le fiabe, d'altro canto lo schema si può associare anche a racconti di altro genere: si pensi all'[Odissea](#) per quanto riguarda le ultime sequenze.

- ▶ Secondo Propp le carte che si utilizzano per costruire la fiaba **sono 31**. Secondo il suggerimento di Gianni Rodari *in La grammatica della fantasia*, Einaudi, le 31 funzioni sono ridotte **a 20 + INIZIO**.  
**Per lavorare meglio con esse abbiamo assemblato le carte in cinque gruppi-chiave, presenti in ogni fiaba.**

# Le carte

- ▶ La preparazione delle carte occupa diversi giorni in quanto i bambini devono interiorizzare bene le funzioni; contemporaneamente è opportuno svolgere esercizi per il riconoscimento delle funzioni nelle fiabe note.

# Ad esempio vengono poste ai bambini domande del tipo:

- ▶ Chi è l'eroe?
  - ▶ Chi è il nemico?
  - ▶ Chi fornisce i doni magici?
  - ▶ Quali sono i doni magici?
- 

# Preparazione delle 21 carte delle funzioni di Propp.

	Descrive la situazione iniziale della fiaba. C'era una volta... ( <b>inizio</b> ).	1
	Uno o più membri della famiglia si allontanano da casa. Oppure un genitore va a lavorare lasciando soli i figli. Oppure qualcuno muore ( <b>allontanamento</b> ).	2
	All'eroe è imposto un divieto, gli viene proibito di fare qualcosa: non fare, non guardare, non toccare ( <b>proibizione/ordine</b> ).	3



Il divieto è infranto  
(**infrazione/disobbedienza**).

4



Il cattivo reca danno ad uno o più  
membri della famiglia: rapimento di una  
persona, abbandono... ordine di  
uccidere, prigione (**danneggiamento**).

5

Oppure ad uno dei membri della famiglia  
viene a mancare qualcosa (**mancanza**).



La sciagura o la mancanza vengono alla luce: ci si rivolge allora all'eroe.

L'eroe abbandona la casa e parte per la sua impresa (**riconoscimento del danno/partenza**).

6



L'eroe è messo alla prova, interrogato, aggredito per poter ottenere il mezzo magico (**incontro con il donatore/mezzo magico**).

7



L'eroe reagisce, risponde, supera la prova, ecc. (**prove**).

L'eroe entra in possesso del mezzo magico (**conseguimento del dono magico**).

8



L'eroe si trasferisce, viene portato sul luogo in cui trova l'oggetto delle sue ricerche (**trasferimento/viaggio**).

9

	<p>L'eroe si scontra con l'antagonista in una gara o in un duello (<b>incontro con l'antagonista/lotta</b>).</p>	<p>10</p>
	<p>La sciagura iniziale è rimossa; ritrovamento dell'oggetto o della persona, liberazione (<b>riparazione sciagura/prove</b>).</p>	<p>11</p>
	<p>L'eroe ritorna (<b>ritorno a casa</b>).</p>	<p>12</p>



L'eroe viene perseguitato dallo stesso nemico, risorto, o da altri nemici (**persecuzione**).

13



L'eroe torna a casa o in un altro paese senza farsi riconoscere (**arrivo in incognito**).

14



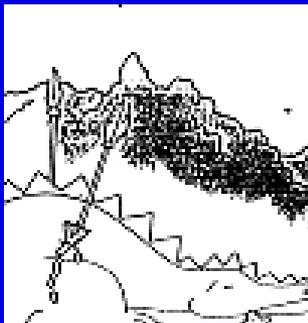
Il falso eroe o altre persone affermano di essere stati loro gli artefici delle imprese compiute e pretendono riconoscimenti (**pretese infondate del falso eroe**).

15



All'eroe è imposta una prova di abilità, di coraggio, di intelligenza ecc. (**compito difficile/lotta**).

16



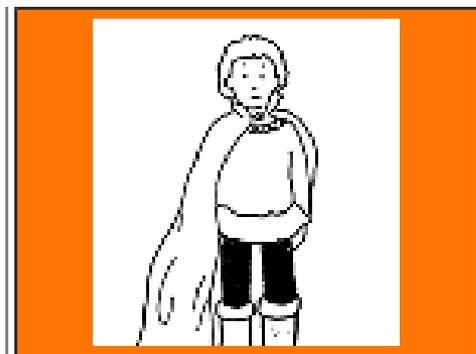
Il compito viene eseguito (**adempimento/superamento/vittoria**).

17



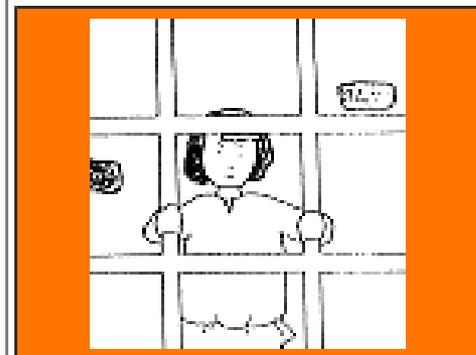
Il falso eroe o l'antagonista è smascherato (**smascheramento**). In genere questa funzione è collegata al riconoscimento dell'eroe per un oggetto che ha con sé (**identificazione**).

18



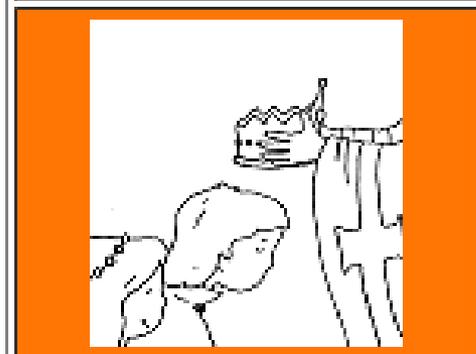
L'eroe assume un nuovo aspetto: diventa più bello oppure indossa nuovi vestiti (**trasfigurazione**).

19



Il cattivo è punito (**punizione/salvezza**).

20



L'eroe si sposa e/o sale al trono, ecc. (**nozze, lieto fine**).

21

# GIOCARE CON LE CARTE DI PROPP

Si può giocare con un solo mazzo oppure uno per ogni bambino.

1. La fiaba a soggetto (un mazzo solo)

Si distribuiscono le 21 carte ai bambini. Chi ha la carta INIZIO esce e comincia la sua narrazione a voce. Proseguono poi i compagni nell'ordine: prima chi ha la carta 1, poi 2 ecc. Il racconto va avanti fino ad esaurimento delle carte.

E' interessante registrare gli interventi, correggere le esposizioni caotiche e renderle ordinate.